

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG UNTUK SISWA SMP

Desya Rossa Deviana¹⁾ dan Erlina Prihatnani²⁾

Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga - Indonesia 50711

Telp 0298-321212

¹⁾ E-mail : 202015021@student.uksw.edu

²⁾ E-mail : erlina.prihatnani@gmail.com

Abstract: This study aims to develop Monopoly Mathematics Media (*Monomath*) to learning mathematical probability exercises at junior high school. Using the ADDIE model consist of five phases - Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation to develop this *Monomath* Media. This *Monomath* has gone through validity, practicability, and effectiveness test. The result of this research showed that the *Monomath* obtained a total average score for all aspect were 78.1% of validity matter expert and 80.8% of validity media expert, which means the media is valid. In the feasibility, the study result obtained a total average score for all aspect were 82.5%, which means the media has met practical criteria. The field trials result was obtained an average score of 95.46 for the posttest. It is higher than pretest average score was 54.83. The result of the student questionnaire showed that an average score of 90% which means the student give a positive response to the *Monomath* they used. Thus, the result of *Monomath* to learning mathematical probability is valid, practical, and effective.

Keywords: Monopoly mathematics media; Probability; ADDIE model.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Monopoli Matematika (*Monomath*) pada materi peluang untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian pengembangan media *Monomath* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu – Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. *Monomath* ini telah melalui uji validitas, kepraktisan dan efektivitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Monomath* memperoleh rata-rata semua aspek untuk validasi materi sebesar 78,1% dan validasi media sebesar 80,8% yang berarti media valid. Dalam uji kelayakan, hasil penelitian diperoleh rata-rata untuk semua aspek sebesar 82,5% yang berarti media praktis. Hasil uji coba lapangan diperoleh rata-rata posttest sebesar 95,46. Hal tersebut lebih tinggi dari pada rata-rata pretest sebesar 54,83. Hasil angket siswa menunjukkan sebesar 90% yang berarti siswa memberikan respon yang positif terhadap *Monomath* yang telah digunakan. Dengan demikian, *Monomath* pada materi peluang matematika valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media monopoli matematika; peluang; model ADDIE.
