

Media Ludopoli pada Materi Aritmatika Sosial dalam Melejitkan Keaktifan Siswa

Rahma Daniatun^{1*}, Mukh. Nasihin², Fatimah³, Syarif³

PPS Matematika, FMIPA Universitas Negeri Malang
Jalan jambu sempu, Malang, Jawa Timur, Indonesia
^{1*}*rahmadaniatun1669@gmail.com*

PPS Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Rejoso, Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia
²*mafaza25051990@gmail.com*, ³*mafazayusuf@gmail.com*, ⁴*syarif.87elmandary@gmail.com*

Artikel diterima: 28-02-2021, direvisi: 28-12-2021, diterbitkan: 31-01-2022

Abstrak

Ludopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika. Dalam artikel ini, disajikan temuan bahwa *ludopoli* berperan meningkatkan pemahaman konsep bagi para murid. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berharap dapat mengumpulkan data yang mencerminkan keterlibatan murid dengan penggunaan media *ludopoli* dalam pembelajaran aritmetika sosial. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan subjek murid kelas VII salah satu SMP di Malang sebanyak 19 siswi. Hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan murid sebesar 90,93 persen dengan kategori tinggi. Keaktifan itu ditandai dengan kesungguhan murid saat mencoba perangkat media *ludopoli* dan pembahasan kelompok hingga mampu menguraikan persamaan aritmetika sosial.

Kata Kunci: Media *Ludopoli*, Aritmetika Sosial, Keaktifan Murid

Ludopoli Media on Social Arithmetic Materials in Boosting Student Activity

Abstract

Ludopoli is one of the mathematical learning media that has been advanced. Based on the results of the trials that have been done, *Ludopoli* media helps students improve their understanding of concepts. Based on this, the researcher wants to obtain information that describes the activeness of students with the application of *Ludopoli* media in social arithmetic learning. The research used a qualitative descriptive method, with the subject of class VII students from one junior high school in Malang as many as 19 students. The outcomes of the analysis conducted by the researcher showed that the activeness of students was in a high category with a percentage of 90,93%. This activeness is shown by the seriousness of students in conducting experiments using *Ludopoli* media and group discussions so that they can find social arithmetic formulas.

Keywords: *Ludopoli* Media, Social Arithmetic, Student Activity

I. PENDAHULUAN

Salah satu bagian penting dalam serangkaian proses pendidikan adalah kegiatan pembelajaran di sekolah (Luritawaty, 2019). Proses belajar mengajar matematika acapkali memunculkan persoalan karena metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Para murid merasa sukar dan bahkan menghindari pelajaran matematika (Putri, Candiasa, & Suweken, 2016; Skaalvik, 2018). Hasil interviu dengan salah seorang guru matematika SMP menunjukkan bahwa penyebab pembelajaran matematika kurang efektif ialah rendahnya minat dan semangat murid saat belajar matematika. Sementara itu, hasil interviu dengan salah satu murid mengenai penyebab kurang diminatinya pelajaran matematika ialah banyaknya materi pelajaran matematika yang tidak mudah untuk dipahami dan materinya cenderung abstrak. Pemahaman murid terkait hafalan persamaan saja, dan murid hanya mampu mengkhayalkan objek yang abstrak pada materi tertentu.

Di jenjang SMA, anak didik diharapkan mampu berpikir abstrak, diantaranya mengenai aritmetika sosial sebagai salah satu bagian dari matematika. Aritmetika sosial mempelajari bagaimana transaksi ekonomi, yakni jual-beli, rabat, untung-rugi, bunga tunggal, neto, bruto, tara dan persentase (Pitriani & Ocktaviani, 2020). Melalui pelajaran aritmetika sosial, murid diharapkan untuk bisa menerapkan dasar-dasar perhitungan matematika yang sudah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari. Seperti aktivitas jual-beli di pasar, pinjam-simpan di koperasi, kegiatan menabung-meminjam, serta adanya bunga di bank.

Pada kenyataannya masih banyak murid yang tidak bisa memahami soal pada materi aritmetika social (Andayani & Lathifah, 2019). Para murid biasanya mempelajari materi Aritmetika Sosial hanya melalui ilustrasi di papan tulis ataupun buku. Pengajar juga menguraikan penjelasan sekadarnya saja, tanpa memedulikan aspek kebutuhan abstraksi murid (Kanaki & Kalogiannakis, 2018; Puspasari, Rinawati, & Pujisaputra, 2021) terkait materi pelajaran ini. Sehingga tidaklah mengherankan jikalau murid-murid terus mengalami kesukaran dalam pemahaman materi Aritmetika Sosial. Keadaan tersebut tentu berdampak pada rendahnya prestasi matematika siswa di Indonesia (Luritawaty, 2018).

Peristiwa di atas senada dengan apa yang dikaji oleh Dila & Zhanty (2020), bahwa tingkat kesukaran dalam mempelajari aritmetika sosial ada tiga, pertama kesulitan aspek bahasa; kedua kesulitan aspek prasyarat; ketiga kesulitan aspek terapan. Dalam penelitiannya, Sapitri, Fitriani, & Kadarisma, (2020) juga menunjukkan terdapat murid yang mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal aritmetika sosial yaitu kesulitan dalam pemahaman pertanyaan karena pertanyaannya berupa soal cerita, kesukaran dalam bentuk pemodelan matematis dan sulit dalam menentukan proses atau tahapan penyelesaian. Beberapa faktor yang menyebabkan murid mengalami kesulitan antara lain malasnya membaca soal cerita (Gustiani & Puspitasari, 2021), kesulitan memahami kata per kata dan apa yang tersirat dalam soal (Fitriana & Mampouw, 2019), minat murid yang kurang terhadap pelajaran matematika (Fadilah & Afriansyah,

2021), serta murid belum paham sepenuhnya terhadap operasi hitung (Suwanto, 2018).

Berdasarkan beberapa paparan kesulitan di atas, maka agar proses pembelajaran berhasil, guru harus berinisiatif dan menentukan langkah tepat supaya murid tak lagi mengalami kesulitan konseptual dan prosedural (Wagner & Kieran, 2018; Nurfadilah & Afriansyah, 2022). Hal tersebut bisa dilaksanakan dengan memberi dorongan kepada murid agar aktif belajar.

Keaktifan belajar diartikan sebagai suatu kondisi atau upaya di mana murid diharapkan aktif belajar. Keaktifan murid dapat terlihat dalam hal keterlibatan murid di setiap proses pembelajaran, misalnya ketika memperhatikan penjelasan materi, melakukan diskusi, dan mengerjakan laporan tugas. Keaktifan belajar para pelajar, menurut Sudjana (2010) bercirikan beberapa hal, yaitu (1) keikutsertaan dalam mengerjakan tugas belajarnya; (2) keterlibatan saat mengurai permasalahan; (3) bertanya kepada guru atau murid lain jika tidak paham terhadap permasalahan yang dihadapi; (4) berupaya memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mengurai persoalan; (5) melakukan diskusi berkelompok sebagaimana petunjuk pengajar; (6) mengawali kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang didapatkan; (7) mengasah diri saat mengerjakan soal atau pemecahan persoalan yang mirip; (8) peluang memanfaatkan atau mengimplementasikan apa yang sudah didapat saat mengerjakan tugas atau permasalahan yang dialaminya.

Dimiyati & Mudjiono (2006) menyatakan bahwa murid yang dikatakan aktif saat

belajar yaitu: (1) murid mempunyai kemauan membuat catatan atau sekedar memperhatikan guru menjelaskan; (2) murid memperhatikan perihal yang guru jelaskan terkait materi pelajaran; (3) murid membuat catatan tugas yang diberikan dan menyelesaikan pekerjaan rumahnya; (4) murid mempunyai kemauan untuk melakukan diskusi berkelompok dalam pemecahan masalah terkait dengan apa yang dipelajari; (5) murid dapat terlibat dalam interaksi tanya-jawab di kelas; (6) murid mempunyai kemauan melibatkan diri dalam menarik simpulan pelajaran bersama guru dan murid lainnya.

Senada dengan indikator kemampuan murid di paragraf sebelumnya, Kamza, Ibrahim, & Lestari (2021) berpendapat bahwa ada enam hal yang memberi pengaruh pada keaktifan murid di kelas, yakni guru, murid, fasilitas, waktu, tempat, dan materi. Peran pengajar dalam hal ini guru sangat diperlukan dalam proses kegiatan di dalam kelas, sebab guru adalah mempunyai tanggung jawab terhadap segala bentuk aktivitas pembelajaran di ruang kelas. Aktivitas di kelas dapat diatur oleh guru sebagaimana tujuan dari pembelajaran yang dikehendaki. Keaktifan murid membentuk proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pengajar. Bentuk aktivitas murid bisa berbentuk kegiatan yang melibatkan dirinya sendiri atau kegiatan berkelompok.

Merujuk terhadap hal-hal yang sudah disampaikan, maka proses pembelajaran matematika khususnya aritmetika sosial sebaiknya mempergunakan suatu wahana yang bisa menunjang proses pembelajaran,

misalnya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Aditya (2018) bahwa salah satu upaya pendorong motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab fungsi dari media sangat memberikan dinamika tersendiri terhadap pembelajaran (Engelbrecht, Llinares, & Borba, 2020).

Wodak & Meyer (2009) menyatakan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan suatu media pembelajaran supaya murid bisa melaksanakan pembelajaran dengan antusias sehingga muncul hubungan timbal-balik dan pengalaman belajar yang lebih baik. Media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal (Wicaksono, 2016).

Media pembelajaran adalah wahana untuk memberikan informasi atau pesan pembelajaran kepada murid. Keberadaan media pada proses belajar-mengajar dimaksudkan agar mampu memberi bantuan pada pengajar untuk peningkatan pemahaman belajar murid sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan meningkatkan keaktifan murid.

Media pembelajaran sudah ikut berperan secara integral pada proses pembelajaran, bahkan eksistensinya tak dapat dilepaskan dari pembelajaran di kelas. Almaiah, Al-Khasawneh, & Althunibat (2020) menyampaikan bahwa media berperan penting pada proses pembelajaran di sekolah yang bisa berpengaruh pada kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Hal ini disebabkan media

pembelajaran merupakan instrument atau peralatan untuk menerapkan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan mengajar belajar.

Penggunaan media secara optimum dalam kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Pengajar dan murid sama-sama bisa belajar, memahami, dan mengerti materi melalui bantuan media yang sudah diharmonisasikan dengan kandungan dan maksud dari pembelajaran (Arsyad, 2009). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat murid, media pembelajaran juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsir data dan mendapatkan informasi.

Suatu media yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran Aritmetika Sosial ialah *ludopoli*. Media ini cukup baru dan belum ada yang menerapkan pada bahasan Aritmetika Sosial. Media pembelajaran *Ludopoli* adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Pembelajaran dengan media *lodopoli* disampaikan dalam bentuk hiburan yang dapat meningkatkan keinginan dan minat murid dalam belajar. Pada dasarnya, kehadiran alat peraga *Ludopoli* ditujukan sebagai usaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para murid dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam

bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga murid. Diharapkan dengan adanya alat peraga *ludopoli*, proses pembelajaran di kelas akan berubah menjadi menyenangkan, sehingga para murid dengan mudah dapat memahami esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa mereka tengah belajar.

Berdasar pada penjabaran sebelumnya, maka penelitian ini akan meneliti bagaimana keaktifan murid ketika belajar dengan memanfaatkan media *ludopoli* dalam pembahasan materi Aritmetika Sosial. Melalui penelitian ini dapat diuraikan bagaimana keaktifan murid dalam mempelajari materi Aritmetika Sosial yang memanfaatkan media pembelajaran *ludopoli*, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai peran media *ludopoli* terkait dengan materi Aritmetika Sosial.

II. METODE

Penelitian ini berjenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif (Creswell, 2012). Penelitian bersifat deskriptif bertujuan menggambarkan keaktifan murid ketika belajar Aritmetika Sosial dengan menggunakan *ludopoli*.

Dalam praktik pembelajaran, peneliti dibantu oleh seorang pengamat dari yaitu seorang guru dari SMP Ar-Rohmah Putri Malang. Adapun subjek penelitiannya adalah murid kelas VII A SMP Ar-Rohmah Putri Malang dengan jumlah sembilan belas siswi, kemudian dibagi menjadi empat kelompok dengan anggota empat atau lima siswi. Pada setiap kelompok, akan disediakan satu media *ludopoli*.

Penelitian dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) menyusun instrumen penelitian; (2) melaksanakan penelitian, dan (3) menganalisis data. Sedangkan data didapatkan dari (1) Data pengamatan keaktifan murid melalui implementasi media pembelajaran *ludopoli*; (2) Data hasil angket terkait implementasi media *ludopoli*, dan (3) Data wawancara dengan murid mengenai respons mereka pada pembelajaran yang memanfaatkan *ludopoli*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan, dan pendokumentasian. Pendekatan yang diterapkan antara lain (1) pengamat mencermati dan memberikan penilaian pada lembar observasi keaktifan murid sepanjang waktu berlangsungnya pembelajaran; (2) pengamatan hasil kerja murid lewat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); dan (3) murid menjawab angket dan mengikuti wawancara untuk menanggapi implementasi media *ludopoli*. Perangkat atau alat pengambilan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah: (1) lembar observasi keaktifan murid terkait peran aktif dalam pembelajaran yang memanfaatkan media *ludopoli*; (2) LKPD secara berkelompok; dan (3) lembar angket sebagai respons terhadap pembelajaran menggunakan *ludopoli*. Ketiga instrumen ini tervalidasi dosen dan guru matematika.

Selanjutnya adalah proses menganalisis data dari aktivitas pembelajaran terkait (1) data hasil observasi yang mendorong peneliti supaya lebih tahu tentang keaktifan murid saat pembelajaran yang memanfaatkan media *ludopoli* dengan indikator tertentu; (2) lembar kerja peserta didik sebagai pengamatan bentuk keaktifan

murid; (3) angket sebagai respons murid atas pembelajaran yang memanfaatkan *ludopoli* yang diperkuat melalui interviu.

Indikator keaktifan murid yang diamati mencakup: (1) mengajukan pertanyaan kepada guru; (2) menjawab pertanyaan guru; (3) melaksanakan percobaan Aritmetika Sosial; (4) melakukan pengamatan terkait Aritmetika Sosial; (5) mempergunakan media; (6) menjawab dengan menulis pada LKPD; (7) berdiskusi secara kelompok; (8) bekerja sama secara kelompok; (9) memperhatikan kegiatan presentasi; (10) memperhatikan sajian presentasi; (11) menyampaikan pendapat, dan (12) memperhatikan penjelasan dari pengajar. Pengevaluasian di lembar pengamatan dengan indikator ini yakni dengan penentuan persentase keaktifan murid sepanjang jam pelajaran dari tiap-tiap indikator. Menurut Wijayanti, persamaan berikut sesuai untuk perhitungan capaian (Suseno, Yuwono, & Muhsetyo, 2017).

$$\text{Capaian} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1 menyajikan penilaian keaktifan murid berdasarkan pada indikator keberhasilannya, sebagai berikut.

Tabel 1.
Kriteria Hasil Persentase pada Keaktifan

Capaian	Kriteria
< 25%	Sangat Rendah
25% - 50%	Rendah
51% - 74%	Sedang
75% - 100%	Tinggi

Sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan media *ludopoli*, angket diserahkan ke para murid untuk memperoleh respons terkait apa yang sudah dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket tersebut, mencakup (1) media

ludopoli mudah penggunaannya; (2) penyajian persoalan melalui media *ludopoli* mendorong murid paham terhadap konsep matematika; (3) senangnya pelajaran matematika dengan media *ludopoli* sebab menarik; (4) media *ludopoli* mendorong murid suka terhadap matematika; (5) Media *ludopoli* mendorong murid ingin paham matematika lebih lanjut; (6) panduan dan informasi yang tersaji mudah dipahami dan (7) bentuk media pembelajaran yang menarik. Respons murid dalam angket terhadap pembelajaran dengan *ludopoli* dihitung dengan persamaan berikut:

<p>Persamaan</p> $SP = \frac{SA}{SM} \times 100$	<p>Keterangan</p> <p>SP = Nilai Perolehan</p> <p>SA = Nilai Akhir</p> <p>SM = Nilai Maksimal</p>
---	---

Selanjutnya, setelah didapatkan nilai akhir tiap murid, dalam rangka mendapatkan informasi terkait rendah-tingginya respons atas implementasi pembelajaran melalui media *ludopoli*, nilai akhir angket kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria pada Tabel 2 berikut (Purnomo, 2015).

Tabel 2.
Kriteria Nilai pada Angket

Rentang Nilai Akhir (%)	Kriteria Nilai
33 – 50	Rendah
51 – 100	Tinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengamatan pada keaktifan murid sangat bagus nilainya. Rata-rata capaian keaktifan murid adalah sebesar 90,93 persen. Ini berarti nilai keaktifan murid tinggi ketika belajar dengan memanfaatkan media *ludopoli*. Gambar 1 menyajikan bentuk keaktifan para murid.



Gambar 1. Keaktifan murid ketika menggunakan media pembelajaran *ludopoli*.

Sementara itu, rincian terkait perolehan nilai dari indikator keaktifan tiap-tiap murid tersaji pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Perolehan Nilai dari Indikator Keaktifan

NO	Nama	Skor Indikator keaktifan siswa ke-												Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AGM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	100
2	AMM	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	34	94
3	AR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	100
4	ARQ	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	34	94
5	AMK	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	97
6	BU	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	97
7	FKA	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	29	81
8	FS	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	33	92
9	HS	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	31	86
10	HF	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	30	83
11	JA	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	33	92
12	MS	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	29	81
13	NNA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	34	94
14	PA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	97
15	RW	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	33	92
16	RP	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	29	81
17	SD	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	33	92
18	SA	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	31	86
19	UH	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	31	86

Berdasar pada Tabel 3, diketahui jika keseluruhan murid sudah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) keaktifan yang telah diatur oleh sekolah, yakni 75, karena tidak ada murid yang memperoleh nilai keaktifan yang kurang

dari 75. Berdasar pada Tabel 3, didapatkan capaian persentase dari setiap indikator yang tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4.
Prosentase Tiap Indikator Keaktifan

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Mengajukan pertanyaan kepada guru	91	Tinggi
2	Menjawab pertanyaan guru	84	Tinggi
3	Melakukan percobaan jual beli Aritmatika Sosial	98	Tinggi
4	Mengamati percobaan jual beli Aritmatika Sosial	96	Tinggi
5	Menggunakan media	95	Tinggi
6	Menuliskan jawaban pada LKPD	93	Tinggi

7	Diskusi dengan kelompok	98	Tinggi
8	Bekerjasama dalam kelompok	95	Tinggi
9	Mengamati kegiatan presentasi	74	Sedang
10	Mendengarkan sajian presentasi	82	Tinggi
11	Mengemukakan pendapat	86	Tinggi
12	Mendengarkan penjelasan/informasi guru	96	Tinggi

Tabel 4 menyajikan persentase dari perolehan tiap indikator. Nilai tertinggi sebesar 98, yaitu saat murid melaksanakan percobaan Aritmetika Sosial dan berdiskusi dengan kelompoknya. Sementara nilai terendah sebesar 74, yaitu ketika murid mencermati aktivitas presentasi. Ini disebabkan karena murid sangat asyik dalam bereksperimen dengan media *ludopoli* saat berdiskusi, tetap mereka kurang memperhitungkan ketersediaan waktu. Bel waktu istirahat pun berbunyi sebelum murid menyelesaikan presentasi semua hasil dari berdiskusi. Dan akhirnya

murid mengalami keresahan sebab waktu istirahat dan salat zuhur berjamaah akan segera diselenggarakan. Namun, ini diberi kelonggaran dengan diberikannya izin memperpanjang waktu percobaan.

Sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran memanfaatkan media *ludopoli* berakhir, murid diminta mengisi angket. Hal ini dilakukan dalam rangka memperoleh informasi mengenai respons murid pada pembelajaran tersebut. Angket tersebut terdiri atas tujuh aspek. Hasil dari pengisian angket disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5.
Angket Penerapan Media Ludopoli

No	Nama	Aspek ke-							Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	AGM	4	4	4	4	4	4	4	28	100
2	AMM	4	3	4	3	3	3	3	23	82
3	AR	4	4	4	4	4	4	4	28	100
4	ARQ	3	4	3	4	2	3	4	23	82
5	AMK	4	4	3	3	3	3	4	24	86
6	BU	4	4	4	4	3	3	4	26	93
7	FKA	4	3	3	3	3	3	3	22	79
8	FS	4	3	4	4	4	3	4	26	93
9	HS	4	4	4	3	4	4	4	27	96
10	HF	4	3	4	3	3	3	4	24	86
11	JA	4	4	4	4	4	4	4	28	100
12	MS	4	4	4	4	4	4	4	28	100
13	NNA	4	3	4	3	3	4	4	25	89
14	PA	4	3	4	3	3	4	4	25	89
15	RW	3	4	4	3	4	4	4	26	93
16	RP	4	3	4	3	4	4	4	26	93
17	SD	4	4	4	3	3	4	4	26	93
18	SA	3	4	4	4	3	4	4	26	93
19	UH	4	3	3	4	4	4	4	26	93

Berdasar pada perhitungan dari data di Tabel 5, rata-rata dari nilai angket murid adalah 91,54, dan ini berarti minat dan

respons murid tinggi pada pelajaran Aritmetika Sosial dengan media *ludopoli*.

Setelah angket diisi oleh murid, dan dalam rangka menguatkan argumen dari angket, peneliti menginterview seorang perwakilan murid dari keempat kelompok. Berdasar pada hasil interview, tiga perwakilan kelompok mengungkapkan bahwa mereka senang dan menyukai pembelajaran Aritmetika Sosial yang memanfaatkan media *ludopoli* sebab para pelajar lebih mudah paham terhadap materi dan proses belajar menjadi makin hidup dan mengasyikkan. Sementara itu, seorang murid memberitahukan perihal kesenangan dan ketertarikannya, tetapi ia menyampaikan kalau awalnya masih canggung disebabkan ia belum membiasakan diri belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga berdasarkan interview tersebut, bisa ditarik simpulan bahwa respons murid atas pembelajaran Aritmetika Sosial yang memanfaatkan media *ludopoli* juga baik.

B. Pembahasan

Berdasar pada penelitian yang memanfaatkan media *ludopoli*, diperoleh berbagai temuan. Pertama, temuan terkait adanya pembelajaran yang memanfaatkan media *ludopoli*, murid kian solid saat bekerja sama berkelompok dan aktif berdiskusi. Media *ludopoli* membantu murid untuk lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika. Para murid mampu berkomunikasi terkait ide mereka, baik secara lisan maupun tulisan dengan teman sekelompok, baik komunikasi dua arah maupun multi-arah. Para peneliti sebelumnya telah mengungkapkan terkait media ini, yakni: (1) dapat memotivasi belajar murid sebab pengajaran lebih

atraktif; (2) makna bahan pengajaran akan lebih nyata sehingga mudah dimengerti oleh pelajar dan ada kemungkinan terjadi penguasaan serta pencapaian maksud pembelajaran; (3) cara mengajar akan lebih beraneka ragam, tak hanya berdasar atas komunikasi verbal dengan kata-kata; dan (4) peserta didik lebih banyak beraktivitas selama kegiatan belajar, tak hanya memperhatikan, tapi juga melakukan pengamatan, memperagakan, menguji coba langsung, dan memerankan.

Keaktifan murid selama percobaan belajar memanfaatkan media *ludopoli* dibuktikan oleh semua indikator keaktifan yang mempunyai kategori tinggi dalam lembar pengamatan. Murid sangat menggebu-gebu dalam mempergunakan media *ludopoli* dengan mencoba berbagai macam interaksi jual beli sebagai bentuk penerapan nyata dari aktivitas aritmetika sosial. Hal ini bisa disampaikan juga bila keberadaan media *ludopoli* ini bisa pula membantu para pelajar lebih paham konsep Aritmetika Sosial dan mengerti bagaimana persamaan Aritmetika Sosial didapatkan. Hal ini sepakat dengan apa yang ditemukan oleh Ariyanto, Aditya, & Dwijayanti (2019) yang mengungkap peran media yang dirancang oleh pengajar sangatlah penting dan murid merasa terbantu dalam pemahaman konsep, dan bahkan bagi murid yang mempunyai kesulitan belajar.

Sementara itu, terdapat indikator keaktifan yang berkategori sedang, yaitu saat observasi murid terhadap teman yang sedang presentasi. Hal ini disebabkan saat mendekati pergantian jam pelajaran fokus murid terpengaruh untuk memperhatikan tayangan presentasi. Fokus murid agak

terpecah saat bel tanda istirahat berbunyi. Kejadian ini menjadi perhatian peneliti sebagaimana yang telah disampaikan oleh oleh beberapa murid bila jam pelajaran berpengaruh pada konsentrasi belajar murid yang berpengaruh lainnya adalah ketersediaan waktu belajar, dan ini memberi pengaruh pada hasil belajar matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Suparmiasih (2021) dan Bylieva, dkk. (2019).

IV. PENUTUP

Keaktifan murid dalam mempelajari aritmetika sosial dipengaruhi oleh penggunaan media *ludopoli*. Hal ini berdasarkan pengamatan terhadap sampel dan nilai keaktifannya sebesar 90,93 yang dikategorikan sebagai keaktifan tinggi. Keaktifan itu diperlihatkan melalui implementasi Aritmetika Sosial dan melakukan diskusi. Oleh karena itu, sebagai guru sudah seharusnya memanfaatkan media *ludopoli* karena pemanfaatan media *ludopoli* terbukti mampu menunjang murid dalam pemahaman materi pelajaran dan peningkatan keaktifan murid saat mempelajari Aritmetika Sosial. Media *ludopoli* juga memberi kemudahan bagi pengajar dalam penyampaian materi Aritmetika Sosial.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan penelitian dapat terfokus pada nilai efektivitas pemanfaatan media *ludopoli* dalam rangka peningkatan hasil belajar murid.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa

Kelas VIII. *JMSK: Jurnal Matematik Statistika&Komputasi*, 15(1), 64-74.

Almaiah, M. A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2020). Exploring the critical challenges and factors influencing the E-learning system usage during COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 25, 5261-5280.

Andayani, A. A. & Lathifah, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1-10.

Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-51.

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.

Bylieva, D., Lobatyuk, V., Safonova, A., & Rubtsova, A. (2019). Correlation between the Practical Aspect of the Course and the E-Learning Progress. *Education Sciences*, 9(3), 167.

Creswell, J. W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*.

Dila, O. R. & Zanthly, L. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(1), 17-26.

Dimiyati & Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Engelbrecht, J., Llinares, S., & Borba, M. C. (2020). Transformation of the mathematics classroom with the internet. *Zdm*, 1-17.
- Fadilah, D. N., & Afriansyah, E. A. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Online. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 395-408.
- Fitriana, I. N., & Mampouw, H. L. (2019). Skema Kognitif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Peluang Ditinjau dari Pendekatan Polya. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 353-364.
- Gustiani, D. D., & Puspitasari, N. (2021). Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas VII di Desa Karang Sari. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 435-444.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120-4126.
- Kanaki, K., & Kalogiannakis, M. (2018). Introducing fundamental object-oriented programming concepts in preschool education within the context of physical science courses. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2673-2698.
- Luritawaty, I. P. (2018). Pembelajaran Take And Give Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 179-188.
- Luritawaty, I. P. (2019). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik melalui Pembelajaran Take and Give. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 239-248.
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 14-29.
- Pitriani, Y., & Ocktaviani, N. N. (2020). Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Aritmatika Sosial Menurut Polya. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 287-298.
- Purnomo, M. S. (2015). *Peningkatan Minat Belajar IPA Materi Struktur Bumi Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri Ronggo Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Puspasari, R., Rinawati, A., & Pujisaputra, A. (2021). Pengungkapan Aspek Matematis pada Aktivitas Etnomatematika Produksi Ecoprint di Butik El Hijaaz. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 379-390.
- Putri, N. K., Candiasa, I. M., & Suweken, G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Transformasi Berbasis Geogebra. *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains*, 10 (2), 25–35.
- Sapitri, Y., Fitriani, N., & Kadarisma, G. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial. *JPMI (Jurnal*

- Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(5), 567–574.
- Skaalvik, E. M. (2018). Mathematics anxiety and coping strategies among middle school students: relations with students' achievement goal orientations and level of performance. *Social Psychology of Education*, 21(3), 709-723.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Suparmiasih, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Ivb Sdn Jajartunggal I/450 Surabaya Dalam Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Power Point Pada Kelas Teams Microsoft 365 Tahun Pelajaran 2020/2021. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(10), 757-770.
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307.
- Suwarto, S. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 285-294.
- Wagner, S., & Kieran, C. (2018). An agenda for research on the learning and teaching of algebra. In *Research issues in the learning and teaching of algebra* (pp. 220-237). Routledge.
- Wicaksono, S. (2016). The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122-139.
- Wodak, R. & Meyer, M. (2009). *Critical Discourse Analysis: History, Agenda, Theory and Methodology*, dalam Wodak, R. dan Meyer, M (eds.). *Methods of Critical Discourse Analysis*. London, New Delhi, Thousand Oaks, dan Singapore: Sage Publications.
- RIWAYAT HIDUP PENULIS**
Rahma Daniatun, M.Pd.
- 
- Lahir di Sorong, 23 Maret 1993. Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, lulus tahun 2017; S2 pendidikan Matematika Universitas, Negeri Malang, lulus tahun 2021.
- Mukh. Nasihin, S.E.Sy, M.Pd.**
- 
- Studi S1 STAI NU Malang, lulus tahun 2014; S2 UIN Sunan Ampel Surabaya, lulus tahun 2021.
- Fatimah, S.H, M.Pd.**
- 
- Studi S1 STAI Al-Yasini, lulus tahun 2018; S2 UIN Sunan Ampel Surabaya, lulus tahun 2021.
- Syarif, M.Pd.**
- 
- Studi S1 STAI Luqman Al-Hakim Surabaya, lulus tahun 2011; S2 UIN Sunan Ampel Surabaya, lulus tahun 2021.