

**PENGEMBANGAN GAME MONOPOLI BERBASIS RME UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATERI BARISAN ARITMATIKA**Nandang¹⁾, Wiwit Damayanti Lestari^{2)*}, Hidayatul Fikri³⁾^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra, Jl. Ir. H Juanda KM. 03 Singaraja, Indramayu, 45213, Indonesia✉ wiwitdamayantilestari@unwir.ac.id**ARTICLE INFO****Article History:**

Received: 12/10/2024

Revised: 04/12/2024

Accepted: 06/12/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis dan minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4-D. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *atlast-I*, uji *aiken v*, dan Uji *t* satu sampel. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, proses pengembangan media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education*, hasil uji validasi menunjukkan bahwa semua butir dinyatakan valid, rerata dari semua butir adalah 0,88, nilai $V > 0,8$ artinya sangat valid. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* layak untuk digunakan. Berdasarkan uji efektivitas media melalui tes kemampuan koneksi matematis siswa menggunakan uji *t* satu sampel diperoleh $t_{obs} = 1,550$ dan $t_k = 0,182$. Karena $t_{obs} > t_k$ artinya media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi barisan aritmatika. Selanjutnya uji efektivitas media melalui angket minat belajar siswa menggunakan uji *t* satu sampel diperoleh $t_{obs} = 1,675$ dan $t_k = 0,155$. Karena $t_{obs} > t_k$ artinya media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi barisan aritmatika. Sehingga pengembangan media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis dan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, koneksi matematis, minat belajar.**ABSTRACT**

*This research aims to develop monopoly game media based on Realistic Mathematics Education to improve students' mathematical connection abilities and interest in learning. The method used in this research is a development research method with a 4-D development model. Data analysis used in this research was *atlast-I*, *Aiken v* test, and one sample *t* test. Based on the results of research data analysis, the development process of the Monopoly game-based media using Realistic Mathematics Education showed that all items were valid, with an average score of 0.88, and $V > 0.8$ indicating very high validity. This indicates that the Monopoly game-based media using Realistic Mathematics Education is feasible for use. Based on the effectiveness test of the media through students' mathematical connection skills using a one-sample *t*-test, the results showed $t_{obs} = 1.550$ and $t_k = 0.182$. Since $t_{obs} > t_k$, it means that the Monopoly game-based media using Realistic Mathematics Education can enhance students' mathematical connection skills in arithmetic sequences. Furthermore, the effectiveness test of the media through the questionnaire on students' interest in learning using a one-sample *t*-test showed $t_{obs} = 1.675$ and $t_k = 0.155$. Since $t_{obs} > t_k$, it means that the Monopoly game-based media using Realistic Mathematics Education can increase students' interest in learning arithmetic sequences. So that the development of monopoly game media based on Realistic Mathematics Education can improve students' mathematical connection abilities and interest in learning.*

Keywords: Learning media, Mathematical Connections, Interest in Learning

Cara Menulis Sitasi: Nandang, Lestari, W. D., & Fikri, H. (2024). Pengembangan Media Game Monopoli Berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis dan Minat Belajar Siswa pada Materi Barisan Aritmatika. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16 (2), 407-419. <https://doi.org/10.26618/sigma.v16i2.15929>

Pendahuluan

Matematika adalah suatu disiplin ilmu logika yang terkait erat dengan koneksi matematis dalam berpikir. Koneksi matematika adalah kemampuan untuk mengintegrasikan dan mengaitkan berbagai konsep matematis. Siswa yang memiliki koneksi matematis yang kuat dapat melihat hubungan, pola, dan analogi di antara berbagai konsep matematika, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka dengan lebih fleksibel dan kreatif (Kenedi et al., 2019). Pengembangan koneksi matematis dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa. Rendahnya kemampuan koneksi matematis siswa disebabkan oleh keterbatasan dalam melihat hubungan konsep, menggambarkan konsep, dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan upaya lebih lanjut, seperti pemanfaatan media pembelajaran interaktif, untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis (Asfar et al., 2022).

Keterampilan dalam mengaitkan konsep-konsep matematika secara menyeluruh memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan terhadap pelajaran matematika. Kemampuan koneksi matematis siswa memiliki dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa. Minat belajar adalah dukungan esensial bagi siswa dalam memusatkan perhatian pada pembelajaran secara sukarela tanpa adanya tekanan (Amelia & Harahap, 2021). Minat belajar mencerminkan kecenderungan mental siswa terhadap suatu mata pelajaran dan erat kaitannya dengan perasaan kegembiraan positif. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan merasakan semangat dan kegembiraan dalam mempelajari materi pelajaran, yang berlangsung secara terus-menerus selama proses pembelajaran (Abnisa & Zubairi, 2022; Kasman & Hamdani, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas, pada kenyataannya minat belajar matematika siswa masih rendah. Ketergantungan pada bacaan dan pembatasan pada penggunaan papan tulis tanpa media pembelajaran lain dapat membatasi efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa adalah berasal dari cara mengajar guru dimana guru sering menggunakan metode ceramah, terlalu banyak memberikan tugas, siswa tidak mampu menyerap materi dengan baik dan tidak tersedianya fasilitas yang memadai dari sekolah untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik (Asri & Ginting, 2023).

Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Teknologi dalam pembelajaran menciptakan suasana menarik dan interaktif, serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Media pembelajaran mencakup buku, audio, video, gambar, alat peraga, dan multimedia lainnya, yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui variasi penyampaian informasi (Capuno et al., 2019; Miaz et al., 2019).

Media pembelajaran berbasis game adalah alat atau bahan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan untuk menyampaikan materi pelajaran, melibatkan elemen-elemen seperti tantangan, skor, level, dan hadiah. Pendekatan ini memanfaatkan karakteristik permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi pembelajaran

(Salsabila et al., 2021). Media pembelajaran berbasis Realistic Mathematics Education (RME) adalah alat atau bahan pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip RME, menekankan pembelajaran matematika yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan membangun konsep matematika secara bermakna melalui pengalaman nyata (Iskak et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media game monopoli berbasis RME nampaknya dapat meningkatkan koneksi matematis dan merangsang minat belajar siswa. Maka pada penelitian ini membahas “Pengembangan Media Game Monopoli Berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis dan Minat Belajar Siswa pada Materi Barisan Aritmatika”.

Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah pengembangan (*Research and Development*). Penelitian Pengembangan (R&D) adalah proses terencana yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan atau keterampilan yang sudah ada serta menciptakan produk, proses, atau layanan baru atau yang diperbaharui. Menurut Borg and Gall (Sari, 2021) penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan, memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru. Penelitian dan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan suatu produk sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*). Menurut Maydiantoro (2020) rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D adalah pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan instrumen pedoman wawancara terkait kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran barisan aritmatika, serta melakukan wawancara dengan guru SMA N 1 Indramayu. Subjek pada tahap *define* adalah tiga guru SMA Negeri 1 Indramayu yang akan diwawancarai.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan desain bahan ajar (RPP) yang akan digunakan dalam pembelajaran barisan aritmatika serta validasi bahan ajar oleh guru. Subjek pada tahap desain adalah tiga guru dari SMA Negeri 1 Indramayu yang akan memvalidasi RPP yang telah disusun.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan model 4D untuk perangkat pembelajaran adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan media pembelajaran beserta tata cara penggunaannya, pembuatan instrumen uji kelayakan media pembelajaran, uji kelayakan media pembelajaran, pembuatan instrumen tes koneksi matematis, pembuatan instrumen angket minat belajar, dan pengumpulan data. Subjek yang akan terlibat dalam tahap pengembangan ini terdiri dari 3 dosen ahli teori dari Program Studi Pendidikan Matematika dan 3 guru ahli praktisi dari SMA Negeri 1 Indramayu, yang akan bertanggung jawab untuk menguji kelayakan media yang telah dibuat. Selain itu, akan melibatkan 6 siswa kelas XI MIPA

5 yang akan diuji untuk kemampuan koneksi matematis dan minat belajar mereka dalam pembelajaran barisan aritmatika.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Pada tahap ini dilakukan membagikan desain media pembelajaran ke sosial media, serta membagikan media ke guru SMA Negeri 1 Indramayu.

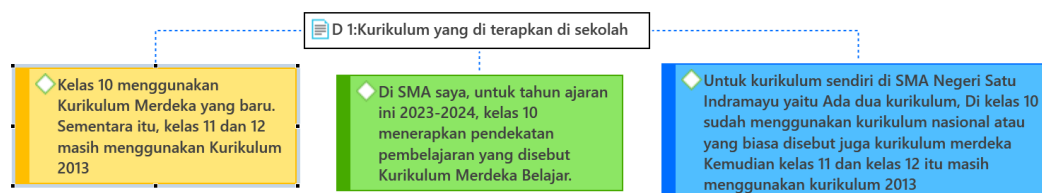
Analisi data hasil penelitian yang digunakan adalah menggunakan aplikasi Atlasti untuk menganalisis data hasil wawancara, Uji Aiken V digunakan untuk menganalisis Uji Kelayakan bahan ajar (RPP) dan Uji kelayakan media, untuk menganalisis data hasil kemampuan koneksi matematis siswa dan minat belajar siswa menggunakan menggunakan Uji normalitas yaitu uji Kolmogorov, dan uji efektifitas yaitu uji-t satu sampel.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada penelitian ini telah dilakukan wawancara yang bertempat di SMA Negeri 1 Indramayu. Wawancara dilakukan pada hari Selasa, 14 Mei 2024. Hasil wawancara dapat disimpulkan melalui analisi data hasil transkrip wawancara dengan tiga guru, berikut hasil analisis data wawancara dengan menggunakan atlasti yang dijabarkan jawaban tiap pertanyaan:

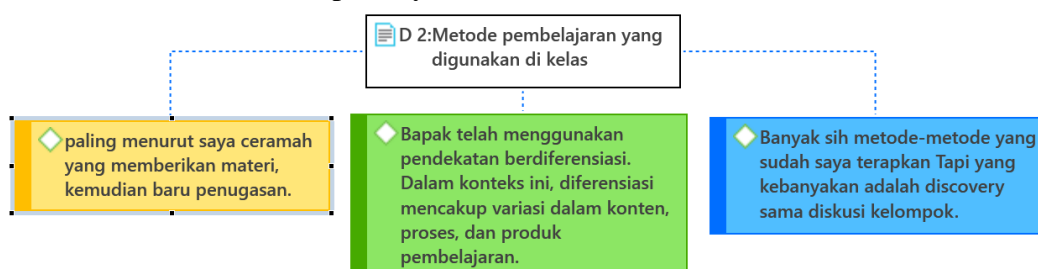
1) Analisis data wawancara pertanyaan 1



Gambar 1. Analisi Data Wawancara Pertanyaan 1

Berdasarkan pada gambar 1, dapat dinyatakan bahwa kurikulum yang diterapkan pada sekolah SMA Negeri 1 indramayu adalah Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas X, kurikulum 2013 untuk siswa kelas XI dan XII.

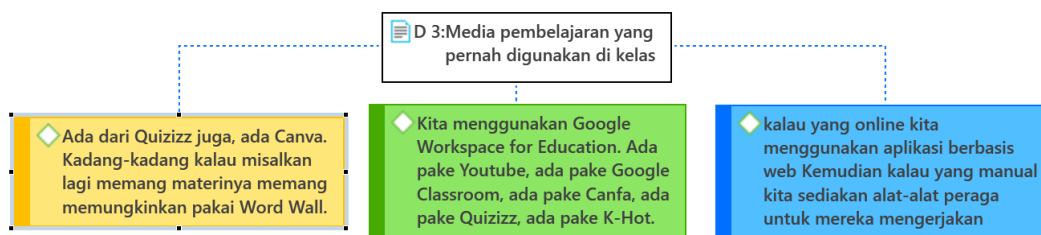
2) Analisis data wawancara pertanyaan 2



Gambar 2. Analisi Data Wawancara Pertanyaan 2

Berdasarkan pada gambar 2, dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran yang biasanya digunakan di kelas adalah metode ceramah, penugasan, pendekatan berdiferensiasi, *discovery learning*, dan diskusi kelompok.

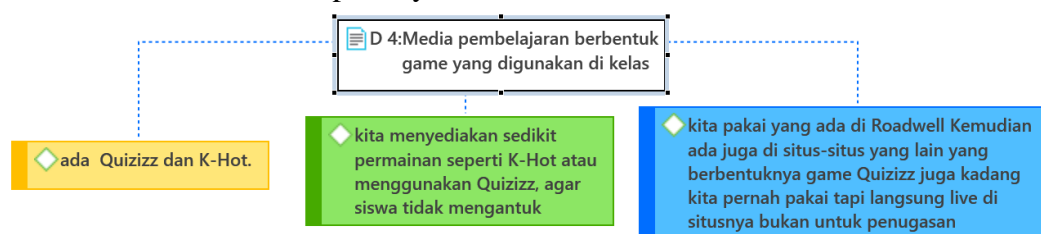
3) Analisis data wawancara pertanyaan 3



Gambar 3. Analisa Data Wawancara Pertanyaan 3

Berdasarkan pada gambar 3, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang pernah digunakan adalah aplikasi berbasis web seperti *Quizizz*, *canva*, *word wall*, *Work space for education*, *youtube*, *google classroom*, *K-Hot*, dan ada juga memakai alat peraga untuk mereka gunakan.

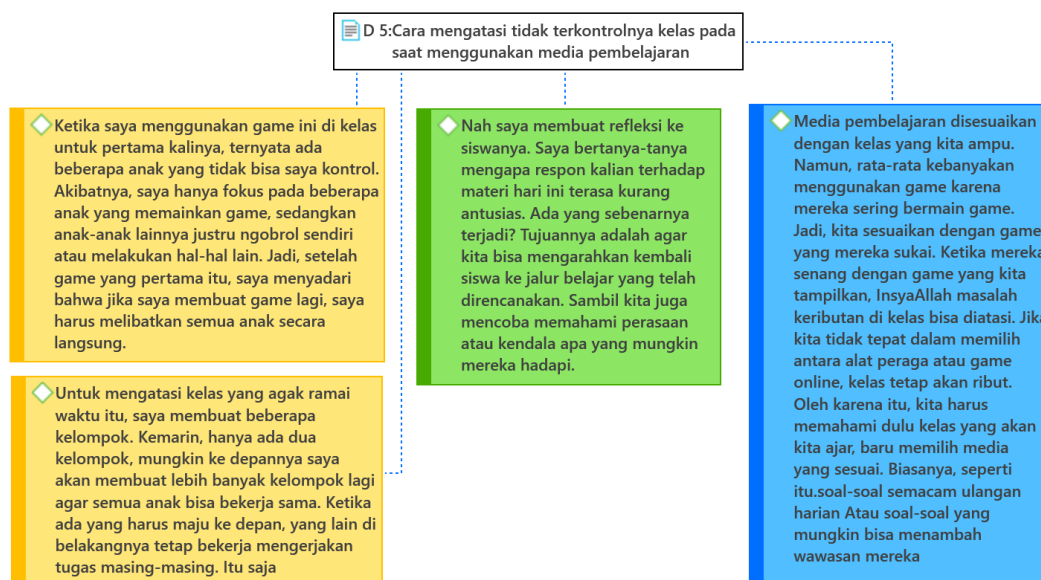
4) Analisis data wawancara pertanyaan 4



Gambar 4. Analisa Data Wawancara Pertanyaan 4

Berdasarkan pada gambar 4, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk game yang digunakan di kelas adalah *Quizizz*, *K-Hot*, dan *Roadwell*.

5) Analisis data wawancara pertanyaan 5

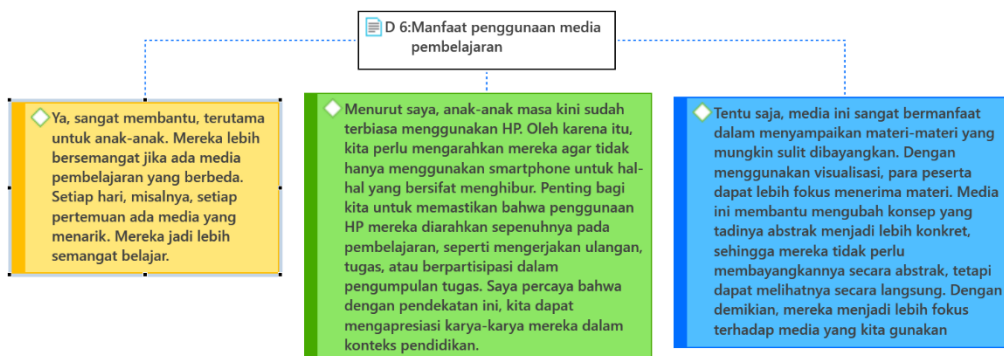


Gambar 5. Analisa Data Wawancara Pertanyaan 5

Berdasarkan pada gambar 5, dapat dinyatakan bahwa cara mengatasi tidak terkontrolnya kelas saat menggunakan media pembelajaran adalah membuat lebih banyak

kelompok lagi agar siswa bisa bekerja sama, membuat refleksi dengan siswa, dan menyesuaikan media pembelajaran atau alat peraga yang siswa sukai.

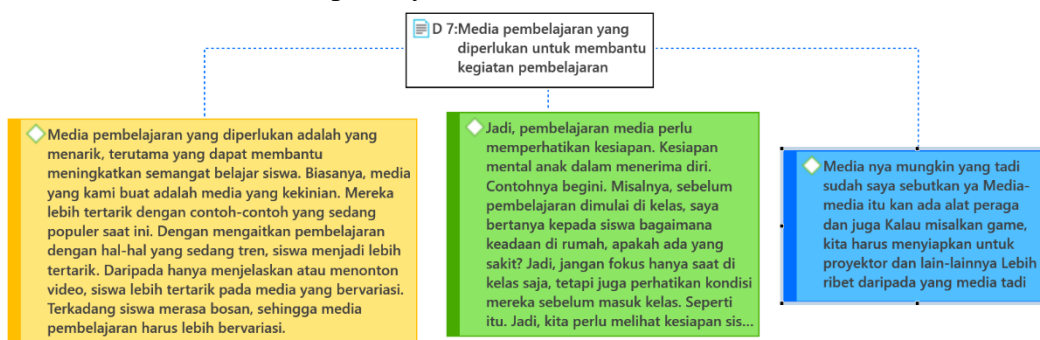
6) Analisis data wawancara pertanyaan 6



Gambar 6. Analisis Data Wawancara Pertanyaan 6

Berdasarkan pada gambar 6, dapat dinyatakan manfaat penggunaan media pembelajaran adalah membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran, bisa digunakan untuk mengerjakan ulangan, tugas, dan dalam mengumpulkan tugas, media pembelajaran juga dapat membantu mengubah konsep yang tadinya abstrak menjadi lebih konkret.

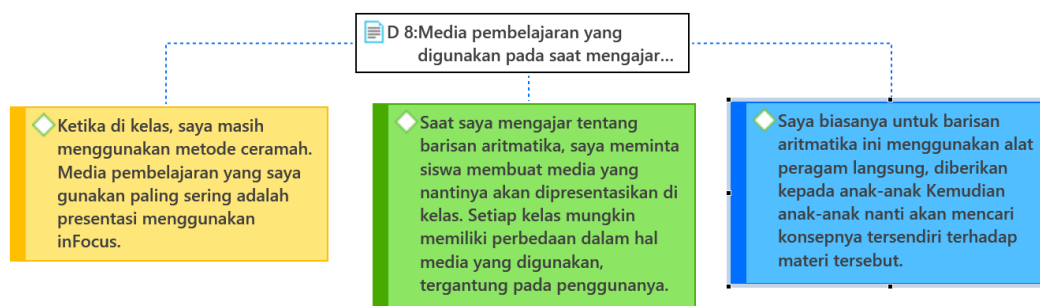
7) Analisis data wawancara pertanyaan 7



Gambar 7. Analisis Data Wawancara Pertanyaan 7

Berdasarkan pada gambar 7, dapat dinyatakan media pembelajaran yang diperlukan untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang kekinian/ hal-hal yang menjadi tren bagi siswa, media pembelajaran yang bervariasi, sebelum menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan kesiapan mental siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dan juga sebelum menggunakan media pembelajaran harus disiapkan segala lah yang diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan baik.

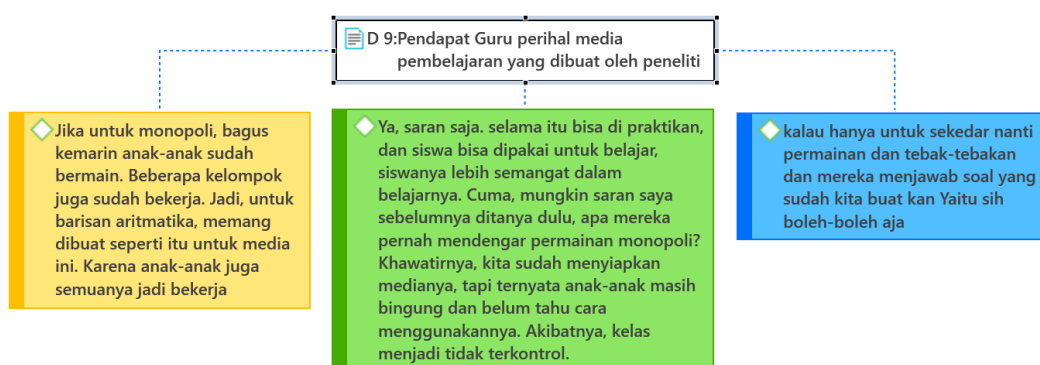
8) Analisis data wawancara pertanyaan 8



Gambar 8. Analisi Data Wawancara Pertanyaan 8

Berdasarkan pada gambar 8, dapat dinyatakan media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran materi barisan aritmatika adalah menggunakan media berbasis web dengan menggunakan proyektor sebagai alat bantu guru dalam mempermudah mengoprasikannya, membuat PPT dan dipresentasikan di kelas, dan menggunakan alat peraga langsung.

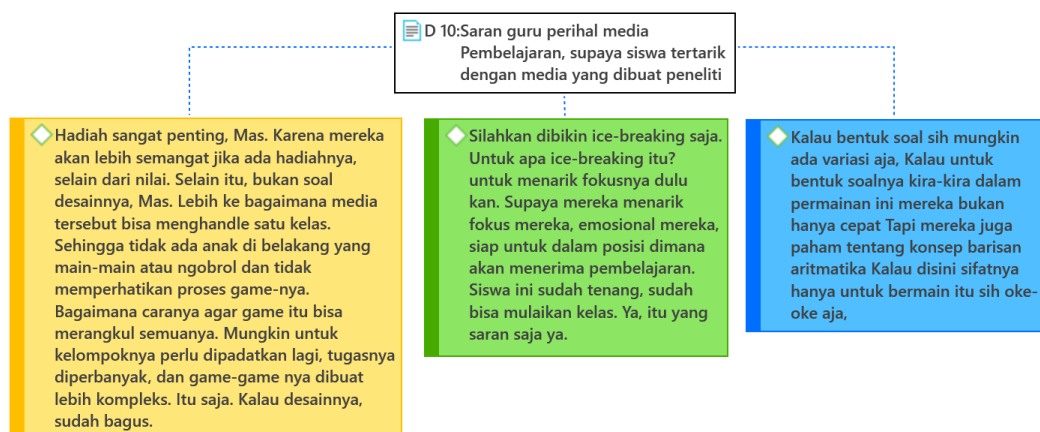
9) Analisis data wawancara pertanyaan 9



Gambar 9. Analisi Data Wawancara Pertanyaan 9

Berdasarkan pada gambar 9, dapat disimpulkan pendapat guru perihal media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah sudah cukup bagus agar siswa bekerja semuanya dalam berkelompok, siswa harus lebih tau dulu tentang permainan monopoli agar pembelajaran yang akan dilakukan dapat berlangsung dengan baik, dan selama itu bisa dipraktikan, siswa bisa memakainya untuk pembelajaran, siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, boleh-boleh saja untuk digunakan.

10) Analisis data wawancara pertanyaan 10



Gambar 10. Analisi Data Wawancara Pertanyaan 10

Berdasarkan pada gambar 10, dapat disimpulkan pendapat guru perihal untuk siswa tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat peneliti adalah diberikannya hadiah agar siswa menjadi besemangat, diberi ice-breaking dahulu agar siswa fokus dalam pembelajaran yang akan dilakukan, dan dibuat lebih variasi untuk soal-soal yang akan diberikan.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini telah dilakukan pembuatan bahan ajar (RPP) dan dilakukan uji validasi bahan ajar oleh 3 pakar ahli. Uji validasi terdiri dari 8 aspek yang akan dinilai yaitu, aspek identitas, aspek rumusan, tujuan, dan indikator pembelajaran, aspek pemilihan materi, aspek pemilihan metode pembelajaran, aspek perencanaan kegiatan pembelajaran, aspek pemilihan sumber belajar, aspek menyusun penilaian, dan aspek bahasa.

Telah diperoleh hasil penilaian pada setiap aspek telah terpenuhi dengan Baik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar (RPP) layak untuk digunakan. Beberapa literatur menunjukkan bahwa kriteria validasi isi ditetapkan dengan indeks Aiken $V > 0,8$ artinya sangat valid, $0,4 \leq V \leq 0,8$ artinya valid, dan $0,4 < V$ artinya kurang valid (Mamonto et al., 2021). Berikut adalah hasil uji validasi dengan menggunakan indeks Aiken:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Pakar Ahli

No Butir	Validasi Aiken
1	0,92
2	0,92
3	0,67
4	0,67
5	0,67
6	0,58
7	0,58
8	0,58
9	0,58
10	0,75
11	0,58
12	0,83

No Butir	Validasi Aiken
13	0,83
14	0,83
15	0,83
16	0,92
17	0,83
18	0,92
Rerata	0,75

Tabel 1, menunjukkan bahwa semua butir dinyatakan valid, karena rerata dari semua butir adalah 0,75, nilai $0,4 \leq V \leq 0,8$ artinya valid. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar (RPP) layak untuk digunakan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini telah dilakukan pembuatan media game monopoli berbasis RME dan dilakukan uji validasi media oleh 6 pakar ahli. Uji validasi terdiri dari 3 aspek yang akan dinilai yaitu, yaitu aspek pembelajaran, aspek media, dan aspek desain.

Telah diperoleh hasil penilaian pada setiap aspek telah terpenuhi dengan Baik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa media game monopoli berbasis RME layak untuk digunakan. Beberapa literatur menunjukkan bahwa kriteria validasi isi ditetapkan dengan indeks Aiken $V > 0,8$ artinya sangat valid, $0,4 \leq V \leq 0,8$ artinya valid, dan $0,4 < V$ artinya kurang valid (Mamonto et al., 2021). Berikut adalah hasil uji validasi dengan menggunakan indeks Aiken:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Pakar Ahli

No Butir	Validasi Aiken
1	0,88
2	0,96
3	0,96
4	0,92
5	0,92
6	0,79
7	0,83
8	0,92
9	0,88
10	0,88
11	0,79
12	0,79
13	0,88
14	0,96
15	0,88
Rerata	0,88

Tabel 2, menunjukkan bahwa semua butir dinyatakan valid, karena rerata dari semua butir adalah 0,88, nilai $V > 0,8$ artinya sangat valid. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media game monopoli berbasis RME layak untuk digunakan.

Telah diperoleh juga data hasil pre-test dan post-test dari kemampuan koneksi matematis siswa. Langkah berikutnya melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas sampel terlebih dahulu sebelum melakukan uji efektifitas atau uji t satu sampel. Uji normalitas bertujuan untuk

mengetahui sebaran populasi data berdistribusi normal dan untuk prasyarat uji parameterik. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan spss:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Koneksi Matematis siswa

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Koneksi Siswa	Matematis	0,237	6	0,200*	0,888	6	0,307

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil dari uji kolmogorov adalah nilai D_o (Harga distribusi diambil pada Shapiro Wilk karena jumlah data hanya 6) = 0,307 dan D_k ($D_{(0,05,6)} = 0,565$). Karena $D_o < D_k$, maka tidak menolak atau terima H_o . Artinya, sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah normalitas dipenuhi, langkah selanjutnya menguji efektivitas perlakuan menggunakan uji t satu sampel. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media media game monopoli berbasis RME pada materi barisan aritmatika. Media media game monopoli berbasis RME efektif jika selisih rerata skor setelah pembelajaran menggunakan media media game monopoli berbasis RME dengan skor kriteria efektif lebih besar dari pada nol. Berikut hasil uji t satu sampel dengan menggunakan spss:

Tabel 4. Hasil Uji t satu sampel Koneksi Matematis siswa

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Koneksi Matematis Siswa	6	0,8117	0,09745	0,03978

Tabel 5. Hasil Uji t satu sampel Koneksi Matematis siswa

One-Sample Test						
Test Value = 0.75						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kemampuan Koneksi Matematis Siswa	1,550	5	0,182	0,06167	-0,0406	0,1639

Berdasarkan data di Tabel 4, menunjukkan rerata skor kemampuan koneksi matematis siswa adalah = 0,8117 dengan kriteria efektif yaitu 0,75. Berdasarkan data di Tabel 5 diperoleh $t_{obs} = 1,550$ dan $t_k = 0,182$. Karena $t_{obs} > t_k$, artinya media game monopoli berbasis RME pada materi Barisan aritmatika efektif digunakan dalam pembelajaran.

Telah diperoleh juga data hasil skor angket awal dan angket akhir dari minat belajar siswa. Langkah berikutnya melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas sampel terlebih dahulu sebelum melakukan uji efektifitas atau uji t satu sampel. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran populasi data berdistribusi normal dan untuk prasyarat uji parameterik.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan spss:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	0,302	6	0,094	0,837	6	0,124

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa D_o (Harga distribusi diambil pada Shapiro Wilk karena jumlah data hanya 6) = 0,124 dan D_k ($D_{(0,05,6)}$) = 0,565. Karena $D_o < D_k$, maka tidak menolak atau terima H_o . Artinya, sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah normalitas dipenuhi, langkah selanjutnya menguji efektivitas perlakuan menggunakan uji t satu sampel. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media game monopoli berbasis RME pada materi barisan aritmatika. Media game monopoli berbasis RME efektif jika selisih rerata skor setelah pembelajaran menggunakan media game monopoli berbasis RME dengan skor kriteria efektif lebih besar daripada nol. Berikut hasil uji t satu sampel dengan menggunakan spss:

Tabel 7. Hasil Uji t satu sampel Minat Belajar Siswa

	One-Sample Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	6	0,8617	0,16327	0,06665

Tabel 8. Hasil Uji t satu sampel Minat Belajar Siswa

	One-Sample Test					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	1,675	5	0,155	0,11167	-0,0597	0,2830

Berdasarkan data di Tabel 7, menunjukkan rerata skor Minat belajar siswa siswa adalah = 0,8617 dengan kriteria efektif yaitu 0,75. Berdasarkan data di Tabel 8 Diperoleh $t_{obs} = 1,675$ dan $t_k = 0,155$. Karena $t_{obs} > t_k$, artinya media game monopoli berbasis RME pada materi Barisan aritmatika efektif digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap ini telah dilakukan menyebarkan desain media game monopoli kepada guru-guru sekolah melalui link berikut: https://drive.google.com/drive/folders/1BVu-dJjPZ4JqUgyCdqUJQe7bNUhmGw8A?usp=drive_link

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* memenuhi kriteria layak, valid, dan efektif digunakan pada

pembelajaran barisan aritmatika. Hasil uji menunjukkan bahwa, media game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis dan minat belajar siswa. Sehingga, game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kemampuan koneksi matematis dan minat belajar siswa terutama pada materi barisan aritmatika.

Untuk penelitian selanjutnya, game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dapat diterapkan dalam bentuk digital agar menjadi lebih interaktif. Kami juga menyarankan agar untuk penelitian selanjutnya, game monopoli berbasis *Realistic Mathematics Education* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan matematis pada materi matematika lainnya.

Daftar Pustaka

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2022). Personality Competence Educator and Students Interest in Learning. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 279–290. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1289>
- Amelia, D. P., & Harahap, A. (2021). Application of Interactive Multimedia-Based Mathematics Learning Media to Increase Students' Interest in Learning. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3153–3161. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2040>
- Asfar, A. M. I. T., Sumiati, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022). Analysis of Students' Mathematical Connection Ability Through Learning Strategies Based on Local Wisdom. *Jurnal Didaktik Matematika*, 9(1), 170–185. <https://doi.org/10.24815/jdm.v9i1.22435>
- Asri, N. A., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.54170/harati.v3i2.226>
- Capuno, R., Revalde, H., Etcuban, J. O., Aventuna, M., Medio, G., & Demeterio, R. A. (2019). Facilitating Learning Mathematics Through the Use of Instructional Media. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(1), 677–688. <https://doi.org/10.29333/iejme/5785>
- Iskak, K. B., Kusmayati, T. A., & Fitriana, L. (2020). Students' mathematics representation ability from picture form to equation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012164>
- Kasman, K., & Hamdani, Z. (2021). the Effect of Zoom App Towards Students' Interest in Learning on Online Learning. *Dinasti International Journal of Education Management And Social Science*, 2(3), 404–408. <https://doi.org/10.31933/dijemss.v2i3.752>
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., Ariani, Y., Zainil, M., & Hendri, S. (2019). Mathematical connection of elementary school students to solve mathematical problems. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 69–79. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5416.69-80>
- Mamonto, F., Umar, M. K., & Paramata, D. D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jambura Physics Journal*, 3(1), 54–63. <https://doi.org/10.34312/jpj.v3i1.8137>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185. https://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE_JPPPI.pdf
- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>
- Salsabila, N. H., Hapipi, H., & Lu'luilmaknun, U. (2021). Game-Based Learning Media For Number Topic: Analysis And Design. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 13–25.

<https://doi.org/10.18592/jpm.v8i2.5749>

Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69.
https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249