

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUATAN
MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 1 DAJAN PEKEN
TABANAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH
NI KADEK SRI PRADNYANI
NIM 2011031167**

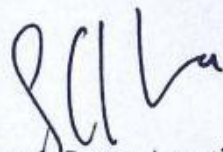
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP. 19860517 201504 1 001

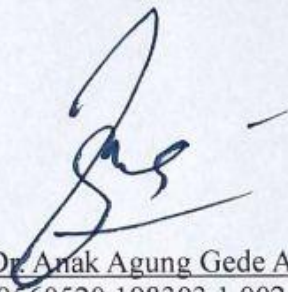
Pembimbing II



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19591231 198403 1 010

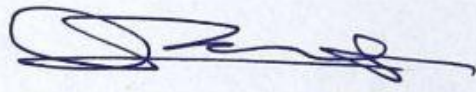
Skripsi oleh Ni Kadek Sri Pradnyani ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 07 Februari 2024.

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1 002

(Ketua)




Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes.
NIP. 19590414 198503 1 004

(Anggota)



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP. 19860517 201504 1 001

(Anggota)



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19591231 198403 1 010

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan.

Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Februari 2024


Mengetahui:

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 19820816 200812 1 002




Dr. Putu Napel Riasini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19860427 200912 2 003



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Segi Empat Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken Tabanan Tahun Ajaran 2023/2024” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dan karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 07 Februari 2024

Yang membuat pernyataan



Ni Kadek Sri Pradnyani
NIM 2011031167

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan kehadiran-Nya, skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Segi Empat Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken”** dapat terselesaikan pada waktu yang tepat. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini tentu banyak memperoleh bimbingan, saran, dukungan materi maupun moral dari berbagai pihak. Untuk itu diucapkan terima kasih yang tulus sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas segala kebijakan terkait kelancaran studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas segala kebijakan sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik pada waktu yang tepat.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas pengarahan serta izin pelaksanaan penelitian sehingga dapat terselesaikan dengan baik
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi dan arahan dalam proses penenilitan sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang segala kegiatan dalam proses karya akhir skripsi.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku Wakil Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar atas motivasi dan perhatian serta arahan selama penyusunan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.

7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan serta segala arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan serta segala arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Pegawai di lingkungan SDP Undiksha Denpasar atas bantuan dan dukungan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik,
10. I Made Redana, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri 1 Dajan Peken atas izin yang diberikan dan segala bantuan serta dukungan sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan baik.
11. Sagung Ratih Saraswati Antari, S.Pd,M.Pd., selaku Wali Kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken yang meluangkan waktu dan memberikan dukungan dan bantuan sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan baik.
12. Keluarga tercinta Bapak I Ketut Tirka, SS., Ibu Kadek Wiratni atas segala dukungan, kasih sayang dan doa yang selalu menyertai penulis dalam proses penyelesaian pendidikan. Kakak I Gede Semara Adhi, Adik Ni Komang Ayu Janu Riantini, Ipar Ni Kadek Ayu Sinta Idayani dan Keponakan tercinta Ni Putu Ayu Candra Ramani. yang telah memberikan dukungan material maupun moral selama proses pendidikan.
13. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan di dalam maupun di luar lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu mendukung dan membantu selama proses pendidikan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan moral maupun material dalam penyelesaian skripsi.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.10 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Belajar – Pembelajaran	13
2.1.1.1 Konsep Belajar – Pembelajaran	13
2.1.1.2 Teori Belajar <i>Bloom</i>	15

2.1.2 Media Pembelajaran	16
2.1.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.1.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	19
2.1.2.4 Kriteria Pemilihan Media.....	20
2.1.3 Media Permainan	24
2.1.3.1 Definisi Media Permainan	24
2.1.3.2 Manfaat Permainan	27
2.1.3.3 Permainan Monopoli.....	30
2.1.4 Kearifan Lokal	32
2.1.5 Matematika	32
2.1.6 Permainan Monopoli, Kearifan Lokal, Segi Empat.....	39
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	40
2.3 Kerangka Berpikir	45
2.4 Perumusan Hipotesis	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Metode Penelitian Pengembangan	48
3.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	49
3.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	49
3.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	49
3.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
3.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	50
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	50
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	50
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	51
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	53
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	55
3.3 Uji Coba Produk.....	55
3.3.1 Desain uji coba	56
3.3.1.1 Review para ahli	56
3.3.2 Subjek uji coba	56

3.3.2.1 Tahap review ahli	56
3.3.2.2 Tahap uji coba produk	57
3.3.3 Jenis Data	59
3.3.3.1 Data Kuantitatif	59
3.3.3.2 Data Kualitatif	59
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	60
3.3.4.1 Metode Pengumpulan Data	60
3.3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	61
3.3.5 Uji Coba Instrumen	66
3.3.5.1 Uji Validitas Butir Soal	66
3.3.5.2 Reliabilitas Butir Soal	67
3.3.5.3 Tingkat Kesukaran Burir Soal	68
3.3.5.4 Uji Daya Beda	69
3.3.6 Metode dan Teknik Analisis Data	70
3.3.6.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif	70
3.3.6.2 Analisis Deskriptif Kualitatif	72
3.3.6.3 Analisis Statistik Inferensial	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	76
4.1.1.1 Rancang Bangun Media Permainan Monopoli	76
4.1.1.2 Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Media	91
4.1.2 Hasil Analisis Data	101
4.1.3 Revisi Produk	109
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	114
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan Media	115
4.2.2 Pembahasan Uji Kelayakan	119
4.2.2.1 Hasil Review Ahli Materi	119
4.2.2.2 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran	120
4.2.2.3 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	121
4.2.2.4 Hasil Review Uji Coba Produk	122
4.2.3 Efektivitas Hasil Pengembangan Media	122

4.3 Implikasi Penelitian	124
BAB V PENUTUP	126
5.1 Rangkuman.....	126
5.2 Simpulan.....	129
5.3 Saran	131

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Penilaian Acuan Patokan (PAP)	02
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli isi pembelajaran.....	62
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli desain pembelajaran	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran.....	63
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen ahli uji perorangan dan kelompok kecil ..	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen efektivitas	64
Tabel 3.6 Kualifikasi r_{11}	68
Tabel 3.7 Skala likert 4.....	71
Tabel 3.8 Skala 5	72
Tabel 3.9 Tabel Uji <i>Kolmogorof Smirnov</i>	74
Tabel 4.1 ATP dan Capaian Pembelajaran	80
Tabel 4.2 Storyboard	82
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Isi	92
Tabel 4.4 Komentar Ahli Isi	93
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	94
Tabel 4.6 Komentar Ahli Desain Pembelajaran	95
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	95
Tabel 4.8 Komentar Ahli Media Pembelajaran	96
Tabel 4.9 Hasil uji perorangan	97
Tabel 4.10 Komentar responden uji coba perorangan	99
Tabel 4.11 hasil penilaian uji coba kelompok kecil	99
Tabel 4.12 Komentar responden uji coba kelompok kecil	100
Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil uji coba produk	102
Tabel 4.14 Distribusi butir soal berdasarkan uji validitas	105
Tabel 4.15 Distribusi butir soal berdasarkan uji taraf kesukaran	106
Tabel 4.16 Distribusi butir soal berdasarkan uji daya bed	107
Tabel 4.17 Perbaikan produk ahli isi	110
Tabel 4.18 Perbaikan produk ahli desain pembelajaran	111
Tabel 4.19 Perbaikan ahli media pembelajaran	112

Tabel 4.20 Perbaikan uji perorangan	113
Tabel 4.21 Perbaikan uji kelompok kecil	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kotak bertitik.....	34
Gambar 2.2 Kotak dengan empat ruas garis	34
Gambar 2.3 Sudut siku-siku.....	34
Gambar 2.4 Garis sejajar	35
Gambar 2.5 Garis sejajar	35
Gambar 2.6 Trapesium	36
Gambar 2.7 Jajar genjang	36
Gambar 2.8 Ciri-ciri jajar genjang	36
Gambar 2.9 Belah ketupat	37
Gambar 2.10 Diagonal	37
Gambar 2.11 Segi empat dengan dua diagonal	38
Gambar 2.12 Diagonal yang sama panjang	38
Gambar 2.13 Diagonal yang panjangnya sama	38
Gambar 2.14 Diagonal yang terbagi sama panjang	39
Gambar 3.1 Pengembangan ADDIE	48
Gambar 3.2 Skema Pra Eksperimen	59
Gambar 4.1 Wawancara guru	78
Gambar 4.2 Proyektor	79
Gambar 4.3 Pengeras suara	79
Gambar 4.4 Software	81
Gambar 4.5 Desain papan awal	84
Gambar 4.6 Desain papan keseluruhan	84
Gambar 4.7 Desain kartu bank soal	84
Gambar 4.8 Desain kartu bonus	85
Gambar 4.9 Desain kartu tantangan	85
Gambar 4.10 Materi untuk kartu monopoli	86
Gambar 4.11 Gambar untuk desain papan monopoli	86
Gambar 4.12 Penggabungan elemen-elemen monopoli	87
Gambar 4.13 Uji ahli isi pembelajaran	88

Gambar 4.14 Uji ahli desain dan media pembelajaran	89
Gambar 4.15 Uji coba perorangan	89
Gambar 4.16 Uji kelompok kecil	90
Gambar 4.17 Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran ...	90
Gambar 4.18 Pelaksanaan post-test	91
Gambar 4.19 Hasil revisi ahli materi	110
Gambar 4.20 Hasil revisi ahli desain pembelajaran	111
Gambar 4.21 Hasil revisi ahli media pembelajaran	112
Gambar 4.22 Tampilan monopoli.....	117



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01 Surat izin observasi.....	136
Lampiran 02 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	137
Lampiran 03 Surat ahli isi pembelajaran	138
Lampiran 04 Surat ahli desain pembelajaran	139
Lampiran 05 Surat ahli media pembelajaran	140
Lampiran 06 Hasil wawancara.....	141
Lampiran 07. Modul	143
Lampiran 08 Aturan dan cara bermain	156
Lampiran 09 Hasil review ahli isi pembelajaran	157
Lampiran 10 Hasil review ahli desain pembelajaran	160
Lampiran 11 Hasil review ahli media pembelajaran	163
Lampiran 12 Surat Keterangan Melaksanakan Uji Instrumen	166
Lampiran 13 Hasil uji perorangan	167
Lampiran 14 Hasil uji kelompok kecil	169
Lampiran 15 Hasil uji instrumen soal	171
Lampiran 16 Soal post-test	173
Lampiran 17 Kunci jawaban	180
Lampiran 18 Lembar jawaban post-test.....	181
Lampiran 19 Hasil post-test	183
Lampiran 20 Rekapitulasi hasil uji validitas butir soal	184
Lampiran 21 Rekapitulasi hasil uji reliabilitas butir soal.....	185
Lampiran 22 Rekapitulasi hasil uji taraf kesukaran butir soal.....	186
Lampiran 23 Rekapitulasi hasil uji daya beda butir soal	187
Lampiran 24 Hasil uji normalitas	188
Lampiran 25 Hasil uji hipotesis	189
Lampiran 26 Flowchart.....	190
Lampiran 27 Storyboar	191
Lampiran 28 Waktu pelaksanaan penelitian	192
Lampiran 29 Dokumentasi	194