

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* MONOPOLI  
BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA  
MUATAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN  
KELAS V SD N 3 SEMARAPURA KLOD**

**SKRIPSI**

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



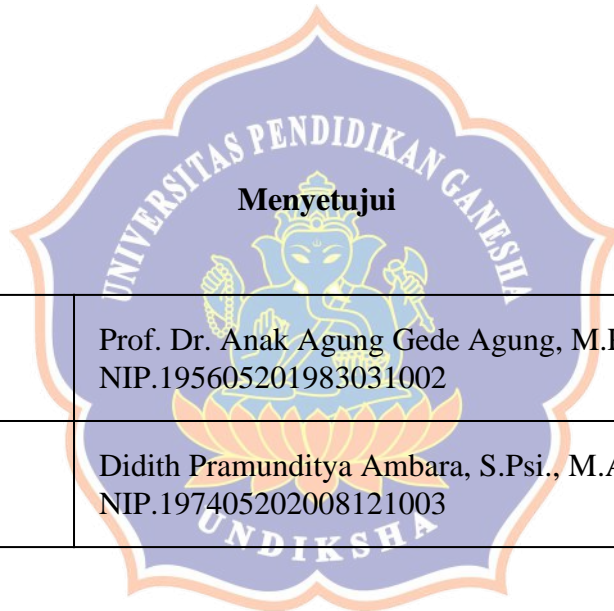
**OLEH  
NI KADEK PRASETIA UPEDANI  
NIM 2211031175**

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

**2026**

# SKRIPSI

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



**Menyetujui**

Pembimbing I	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP.195605201983031002
Pembimbing II	Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. NIP.197405202008121003

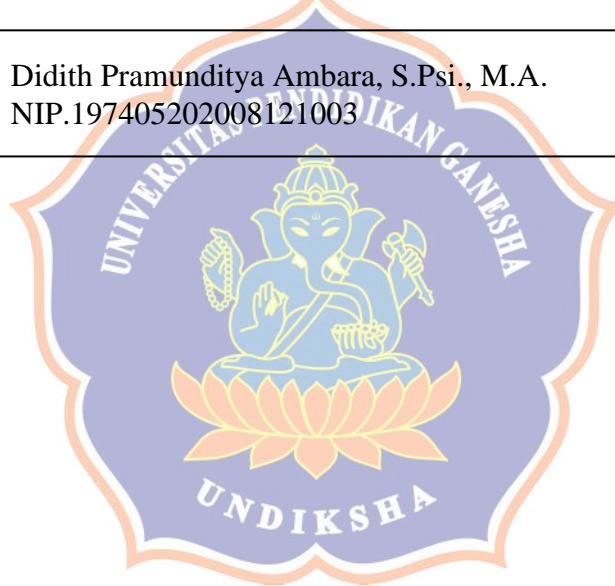


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Ni Kadek Prasetya Upedani ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 21 Mei 2026

### Dewan Penguji

Ketua	Dr. I Wayan Sujana, M.Fil.H NIP.197202052024211001
Anggota	Chindytia, M.Pd. NIP.199106172024212002
Anggota	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP.195605201983031002
Anggota	Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. NIP.197405202008121003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

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

### Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Board Game* Monopoli Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Muatan IPAS Materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod” 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 dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 16 April 2026

Yang membuat pernyataan,



Ni Kadek Prasetya Upedani

## PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Board Game Monopoli Berbasis Teams Games Tournament Pada Muatan IPAS Materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod”** dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses menyelesaikan skripsi ini tentu banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun material. Untuk itu, dalam kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
4. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Atas motivasi dan semangat yang diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si, Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar yang telah memberikan kebijakan, petunjuk, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Wakil Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan kebijakan, bimbingan, dorongan, motivasi, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan kebijakan, bimbingan, dorongan, motivasi, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

8. Dr. I Wayan Sujana, M.Fil.H., selaku dosen penguji I yang telah memberikan kebijakan, bimbingan, dorongan, motivasi, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Cindytia, M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan kebijakan, bimbingan, dorongan, motivasi, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli dalam bidang rancang bangun, desain instruksional, dan media pembelajaran, yang senantiasa memberikan gagasan kreatif, bimbingan, dorongan semangat, serta bantuan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., dan Arina Zaida Ilma, S.Pd., Gr., M.Pd., sebagai ahli dalam bidang isi media yang berfokus pada bidang IPA, yang telah arahan, bimbingan, motivasi, serta dukungan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Ibu Ni Ketut Anik Artadi, S.Pd., M.Pd. Kepala SDN 3 Semarapura Klod yang telah memberikan izin serta dukungan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
14. Ibu Ni Luh Putu Yanti Pratiwi, S.Pd., wali kelas V SDN 3 Semarapura Klod yang telah memberikan saran, bantuan dan kemudahan selama pelaksanaan penelitian
15. Peserta didik kelas V SDN 3 Semarapura Klod atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.
16. Kepada orang tua tercinta, Bapak I Wayan Kartika dan Ibu Ni Wayan Rusmini, terima kasih yang sebesar-besarnya atas cinta, doa yang tiada henti, pengorbanan, dukungan moral dan material serta nasihat yang senantiasa diberikan dengan penuh ketulusan. Setiap langkah dalam menyelesaikan pendidikan ini tidak terlepas dari kasih sayang, kesabaran, keikhlasan orang tua yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan motivasi bagi penulis.

17. Kedua saudara tercinta saya, Kakak Ni Wayan Prawi Santi dan Adik Ni Komang Pebriana atas doa, perhatian, dukungan, serta kasih sayang yang senantiasa diberikan dengan penuh ketulusan sehingga menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan ini.
18. Kepada sahabat seperjuangan sejak masa SD hingga perkuliahan, Dian Candra. Atas dukungan dan semangat yang tidak pernah putus ketersediaan untuk menjadi teman cerita di tengah lelahnya perkuliahan. Serta bantuan dan kebersamaan diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
19. Sahabat tercinta, Ananda Maheswari, Meera, Tika, dan Diana, yang selalu senantiasa ada untuk saling membantu, menyemangati, dan berbagi cerita dalam setiap proses sejak awal perkuliahan sampai tahap penyusunan skripsi ini sehingga perjalanan penulis terasa lebih ringan.
20. Arisva, Elvira dan Meheni, sahabat terkasih saya, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang senantiasa kalian berikan. Kehadiran kalian dengan tawa dan hiburan di setiap momen menjadi penguat di tengah lelah dan tekanan selama proses yang dilalui.
21. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan sepenuh hati, bertahan dalam setiap proses, serta tidak menyerah meskipun dihadapkan pada berbagai rintangan. Terima kasih atas keteguhan dalam melewati rasa lelah, takut, dan ragu hingga mampu menyelesaikan seluruh proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga segala usaha yang telah dilakukan menjadi awal dari langkah baru yang penuh semangat, harapan, dan keberhasilan di masa mendatang, serta menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan hari ini akan bermakna di masa depan.

Disadari bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 14 April 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Perumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Pengembangan .....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
1.8.1 Asumsi Pengembangan .....	15
1.8.2 Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.9 Definisi Istilah .....	16
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
2.1 Kajian Teori.....	20
2.1.1 <i>Board Game Monopoli berbasis Teams Games Tournament</i> .....	20
2.1.2 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	24
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	28
2.3 Kerangka Pengembangan .....	39
2.3.1 Identifikasi Masalah .....	39
2.3.2 Tinjauan Literatur.....	40
2.3.3 Penetapan Tujuan .....	40

2.3.4	Pemilihan Metode.....	40
2.3.5	Pengembangan Prototipe.....	41
2.3.6	Implementasi .....	42
2.3.7	Evaluasi .....	42
2.3.8	Refleksi.....	43
2.3.9	Diseminasi Hasil.....	43
2.4	Kerangka Pikir.....	44
2.5	Perumusan Hipotesis .....	46
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	47
3.1	Prosedur dan Deskripsi Penelitian Pengembangan .....	49
3.1.1	Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	49
3.1.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	51
3.2.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	54
3.2.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	56
3.2.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	57
3.3	Subyek Penelitian .....	57
3.4	Uji Coba Produk.....	58
3.4.1	Desain Uji Coba .....	58
3.4.2	Subjek Uji Coba .....	60
3.4.3	Jenis Data .....	64
3.4.4	Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data 64	
3.4.5	Metode dan Teknik Analisis Data.....	85
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>93</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	93
4.1.1	Produk yang Dikembangkan .....	93
4.1.2	Hasil Analisis Data.....	105
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	129
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun Board Game Monopoli Berbasis Teams Games Tournament.....	130

4.2.2 Pembahasan Kualitas <i>Board Game</i> Monopoli Berbasis <i>Teams Games Tournament</i> .....	133
4.2.3 Pembahasan Efektivitas <i>Board Game</i> Monopoli Berbasis <i>Teams Games Tournament</i> .....	138
4.3 Implikasi Penelitian .....	140
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>142</b>
5.1 Simpulan .....	142
5.2 Saran .....	143
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>151</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>256</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>257</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun .....	66
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	67
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	68
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran .....	69
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa .....	70
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda.....	71
Tabel 3.7 Tabulasi Silang.....	72
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Isi Instrumen.....	73
Tabel 3.9 Penilaian Validitas Isi Instrumen Rancang Bangun.....	73
Tabel 3.10 Penilaian Validitas Isi Instrumen Rancang Bangun.....	73
Tabel 3.11 Penilaian Validitas Isi Instrumen Isi Media Pembelajaran .....	74
Tabel 3.12 Penilaian Validitas Isi Instrumen Isi Media Pembelajaran .....	75
Tabel 3.13 Penilaian Validitas Isi Instrumen Media Pembelajaran .....	75
Tabel 3.14 Hasil Tabulasi Silang Penilaian Validitas Media Pembelajaran .....	76
Tabel 3.15 Penilaian Validitas Instrumen Desain Intruksional.....	77
Tabel 3.16 Hasil Tabulasi Silang Penilaian Validitas Desain Intruksioal .....	77
Tabel 3.17 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Uji Validitas .....	80
Tabel 3.18 Kualifikasi r11.....	81
Tabel 3.19 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Tes .....	83
Tabel 3.20 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Uji Tingkat Kesukaran .....	84
Tabel 3.21 Klasifikasi Daya Pembeda .....	85
Tabel 3.22 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Linkert .....	86
Tabel 3.23 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 .....	87
Tabel 3.24 Rangkuman Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	92
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	96
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Rancang Bangun.....	110
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran .....	113
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Desain Intruksional.....	116
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	118
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Perorangan.....	120

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	121
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	124
Tabel 4.9 Persentase Hasil Uji Coba Media <i>Board Game</i> Monopoli .....	123
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Saphiro-Wilk Pre-test</i> .....	125
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Saphiro-Wilk Post-test</i> .....	126
Tabel 4.12 Rekap Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	128



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap ADDIE Model .....	48
Gambar 3.2 Rancang Uji Coba Produk <i>Board Game</i> Monopoli .....	59
Gambar 3.3 Rancang Uji Coba Produk <i>Board Game</i> Monopoli .....	63
Gambar 4.1 Diagram Alir Model ADDIE.....	94
Gambar 4.2 Wawancara dengan Wali Kelas V.....	95
Gambar 4.3 Penyusunan Materi <i>Board Game</i> Monopoli.....	99
Gambar 4.4 Perancangan Desain <i>Board Game</i> Monopoli .....	100
Gambar 4.5 Pembuatan Board Game Monopoli .....	100
Gambar 4.6 Penyusunan Aturan dan Petunjuk Penggunaan <i>Board Game</i> Monopoli .....	101
Gambar 4.7 Uji Coba Perorangan.....	102
Gambar 4.8 Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Gambar 4.9 Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> .....	104
Gambar 4.10 Penerapan Media <i>Board Game</i> Monopoli.....	104
Gambar 4.11 Pelaksanaan <i>Post-Test</i> .....	105
Gambar 4.12 Diagram Alir <i>Board Game</i> Monopoli Tanpa Revisi.....	107
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> <i>Board Game</i> Monopoli Tanpa Revisi.....	108
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> <i>Board Game</i> Monopoli.....	109
Gambar 4.15 Modul Ajar Sebelum Revisi.....	112
Gambar 4.16 Modul Ajar Setelah Revisi.....	113
Gambar 4.17 Desain Petunjuk Aturan Permainan <i>Board Game</i> Monopoli Sebelum Revisi .....	115
Gambar 4.18 Desain Petunjuk Aturan Permainan <i>Board Game</i> Monopoli Sesudah Revisi .....	115
Gambar 4.19 Media <i>Board Game</i> Monopoli Sebelum Revisi .....	117
Gambar 4.20 Media Board Game Monopoli Sesudah Revisi .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi .....	152
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian.....	153
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	154
Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Judges.....	155
Lampiran 5 Surat Validasi Media .....	157
Lampiran 6 Hasil Wawancara.....	158
Lampiran 7 <i>Flowchat</i> Media <i>Board Game</i> Monopoli.....	160
Lampiran 8 <i>Storyboard</i> Media <i>Board Game</i> Monopoli.....	161
Lampiran 9 Diagram Alir Media <i>Board Game</i> Monopoli .....	163
Lampiran 10 Prangkat Pembelajaran .....	164
Lampiran 11 Penilaian Angket Uji Rancang Bangun.....	189
Lampiran 12 Penilaian Angket Uji Isi/Materi.....	193
Lampiran 13 Penilaian Angket Uji Desain Intruksional.....	197
Lampiran 14 Penilaian Angket Uji Media Pembelajaran .....	201
Lampiran 15 Penilaian Angket Uji Perorangan .....	205
Lampiran 16 Penilaian Angket Uji Kelompok Kecil.....	207
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan .....	209
Lampiran 18 Soal Uji Instrumen.....	212
Lampiran 19 Hasil Uji Instrumen .....	220
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen .....	221
Lampiran 21 Soal Pre-test dan Post-test .....	222
Lampiran 22 Hasil Uji <i>Pre-test</i> .....	227

Lampiran 23 Hasil Uji <i>Post-test</i> .....	228
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> .....	229
Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> .....	230
Lampiran 26 Hasil Uji Validasi Butir Tes .....	231
Lampiran 27 Hasil Uji Reliabilitas .....	233
Lampiran 28 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	235
Lampiran 29 Hasil Uji Daya Beda .....	235
Lampiran 32. Tabel Acuan Uji Homogenitas .....	233
Lampiran 32. Tabel Acuan Uji T.....	234
Lampiran 30 HKI (Hak Kekayaan Intelektual).....	237

