

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLY GAMES SMART PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD NO.1 MENGWI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

Ni Made Denna Widiyanti

1711031050

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2021

SKRIPSI

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



Menyetujui:

Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'I Wayan Wiarta', written over a white background.

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd.,M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ni Wayan Suniasih', written over a white background.

Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19590830 198503 2 001

Skripsi oleh Ni Made Denna Widiyanti ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 26 April 2021

Dewan penguji,



Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Ketua)

NIP. 19590414 198503 1 004



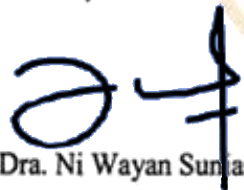
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Anggota)

NIP. 19860517 201504 1 001



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Anggota)

NIP. 19630616 198803 1 003



Dra. Ni Wayan Sunjasih, S.Pd., M.Pd. (Anggota)

NIP. 19590830 198503 2 001



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

Pada :

Hari :

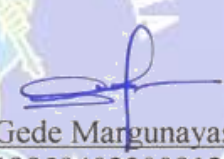
Tanggal :

Mengetahui:


Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan:
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,


Dr. I Ketut Gading, M.Psi
NIP. 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Karya Tulis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No 1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021. Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakkan dan mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar

Yang membuat pernyataan,



Ni Made Denna Widiyanti

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-NYA, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

1.1 Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan berupa moril maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas segala bentuk fasilitas, diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.
2. Drs. I Ketut Gading, M.Psi, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas kebijakan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd, Wakil Dekan I yang telah membantu sehingga studi ini dapat terselesaikan.
4. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan pendidikan dasar yang telah membantu sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. I Wayan Widian, S.Pd.,M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu sehingga studi ini dapat terselesaikan.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd, Ketua UPPBM PGSD dan PG PAUD Undiksha Denpasar, yang telah memberikan motivasi, fasilitas, serta dukungan terhadap kelancaran pembuatan skripsi.
7. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr., Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan saran, bimbingan dan masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Drs. Ni Wayan Suniasih., S.Pd.,M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah

memberikan bimbingan serta masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.

9. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc., ahli isi materi pelajaran yang telah membantu memberikan saran, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
10. Dr. I G. A. Agung Sri Asri, M.Pd., ahli desain sekaligus ahli media pelajaran yang telah membantu memberikan bimbingan, saran dan masukan dalam proses pembuatan media dan penyusunan skripsi.
11. Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd., Kepala SD No. 1 Mengwi yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
12. Ni Luh Putu Sari Murthi, S.Pd., Wali kelas IV SD No. 1 Mengwi yang telah membantu atas kelancaran proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
13. Siswa-siswi kelas IV di SD No. 1 Mengwi atas bantuan dan kerjasama dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
14. Keluarga tercinta Bapak I Kade Iwan Ariadi dan Ibu Ni Nyoman Ardani selaku orang tua yang telah memberikan doa yang tulus, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam mengemban ilmu serta dalam proses penyelesaian skripsi ini.
15. Seluruh rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2017, yang telah membantu memberikan motivasi, inspirasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.

Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu besar harapan untuk mendapatkan kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Dengan harapan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan.

Denpasar, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
Lembar Persetujuan Dosen Penguji	iv
Prakata	v
Abstrak	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatas Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Definisi Penelitian Pengembangan	13
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan.....	14
2.1.3 Media Pembelajaran.....	18
2.1.4 Pengertian Media <i>Monopoly Games Smart</i>	21
2.1.5 Pengertian Mata Pelajaran Matematika	24
2.1.6 Pengertian Materi FPB dan KPK.....	24
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	29
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	32
3.3 Uji Coba Produk.....	35
3.3.1 Desain Uji Coba.....	35
3.3.2 Subjek Uji Coba Produk.....	36
3.3.3 Jenis Data.....	37
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	38
3.4.3 Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data	41
3.4.4 Metode dan Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	44
4.1.2 Hasil Analisis Data	65
4.1.3 Revisi Produk	66
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan media	71
4.2.2 Hasil Review Validasi Pengembangan media	73
4.3 Implikasi Penelitian	75

BAB V PENUTUP

5.1 Rangkuman	77
5.2 Simpulan	79
5.3 Saran	80

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Instrumen Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Skala Penelitian Likert	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli materi/isi	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli desain Media Pembelajaran	39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Siswa.....	40
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	43
Tabel 4.1 KD dan Indikator Matematika Kelas IV	47
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran	56
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	58
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba perorangan.....	62
Tabel 4.6 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media	64
Tabel 4.7 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli isi.....	66
Tabel 4.8 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli media.....	67
Tabel 4.9 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli desain	69
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	30
Gambar 4.1 Pengisian Kuesioner oleh siswa subjek.....	45
Gambar 4.2 wawancara dengan guru kelas IV SD No.1 Mengwi	46
Gambar 4.3 Desain papan <i>Monopoly games Smart</i>	51
Gambar 4.4 Desain Kartu Hak Milik <i>Monopoly games Smart</i>	51
Gambar 4.5 Desain Peraturan <i>Monopoly Games Smart</i>	51
Gambar 4.6 Desain Kartu Dana Umum <i>Monopoly Games Smart</i>	52
Gambar 4.7 Desain Kartu Kesempatan <i>Monopoly Games Smart</i>	52
Gambar 4.8 Revisi Ukuran Papan <i>Monopoly Games Smart</i>	66
Gambar 4.9 Revisi Peraturan <i>Monopoly Games Smart</i>	67
Gambar 4.10 Cuplikan Layar Dari Video <i>Monopoly Games Smart</i>	68
Gambar 4.11 Pemberian KD dan Indikator dibalik Media	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengumpulan Data	84
Lampiran 2 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	85
Lampiran 3 Surat Validitas Isi Produk Penelitian.....	86
Lampiran 4 Surat Validitas Media dan Desain	87
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru Kelas IV	88
Lampiran 6 Angket Validasi Mata Pelajaran	89
Lampiran 7 Angket Validasi Desain Pelajaran	92
Lampiran 8 Angket Validasi Media Pelajaran	95
Lampiran 9 Hasil Uji Coba Perorangan.....	98
Lampiran 10 RPP	104
Lampiran 11 Storyboard	111
Lampiran 12 Silabus	115
Lampiran 13 Dokumentasi	116

