

Lampiran 1 : Surat Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 1326/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Made Denna Widiyanti
 NIM : 1711031050
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart (MGS)* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 2 Oktober 2020
 Ketua UP-PBM Denpasar,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd
 NIP. 195605201983031000

Lampiran 2 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT KECAMATAN MENGWI
SD NO. 1 MENGWI**

Alamat : Jln. I Gusti Ngurah Rai No. 42 Mengwi, Telp. 0361-7995562



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 423/29/SDN1MNG/III/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD nomor 1 Mengwi :

Nama : Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd
NIP : 196807122007012040
Jabatan : Kepala SD No.1 Mengwi


Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Made Denna Widiyanti
NIM : 1711031050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart
Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi
Tahun Ajaran 2020/2021

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di SD No.1 Mengwi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 4 Maret 2021


 Kepala SD No.1 Mengwi
 Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd
 NIP: 196807122007012040

Lampiran 3 : Surat Validitas Isi Produk Penelitian



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0158/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Sj., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	: Ni Made Denna Widiyanti
NIM	: 1711031050
Prodi	: <u>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</u>
Jurusan	: <u>Pendidikan Dasar</u>
Judul	: <u>Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021</u>

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

Lampiran 4 : Surat Validitas Desain dan Media



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0248/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I G. A. Agung Sri Asri, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	: Ni Made Denna Widiyanti
NIM	: 1711031050
Prodi	: <u>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</u>
Jurusan	: <u>Pendidikan Dasar</u>
Judul	: <u>Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021</u>

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 5 : Hasil Wawancara Guru Kelas IV

INSTRUMEN WAWANCARA

Nama Sekolah : SD No.1 Mengwi

Nama Guru : Ni Luh Sari Murthi, S.Pd

Bidang Studi : Wali kelas

Kelas/Semester : IV/I

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dalam melaksanakan pembelajaran matematika kesulitan apa yang di alami pada saat menyampaikan materi pembelajaran ?	Dalam proses penyampaian materi pembelajaran matematika saya mengalami kesulitan misalnya kurangnya minat belajar siswa karena matematika di anggap sulit.
2.	Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, kendala apa saja yang ibu hadapi selama proses pembelajaran daring ?	Banyak kendala yang saya temui selama proses pembelajaran daring khususnya dalam penyampaian materi dengan menggunakan alat komunikasi karena terdapat beberapa siswa belum memiliki alat komunikasi sendiri, siswa sulit untuk mengakses internet dikarenakan sulitnya jangkauan internet.
3.	Apakah pada saat penyampaian materi pembelajaran ibu menggunakan bantuan media pembelajaran?	Saya hanya menggunakan buku yang dimiliki oleh siswa, sesekali saya juga menjelaskan materi lewat video pembelajaran saja. Namun saya rasa itu belum cukup sepertinya perlu adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan guna meningkatkan minat belajar siswa pada saat belajar matematika.

Lampiran 6 : Angket Validitas Mata Pelajaran

dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan *Monopoly Games Smart*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
	Kelayakan materi				✓
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran				✓

3	Kejelasan materi yang disajikan				✓
4	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi				✓
5	Kelengkapan materi yang disajikan			✓	
6	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk soal yang terdapat pada kartu soal			✓	
7	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk materi singkat dan soal yang terdapat pada kartu hak milik			✓	
Penilaian Bahasa					
8	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif siswa				✓
9	Kejelasan penggunaan istilah-istilah dalam materi dan soal				✓
10	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓
11	Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur sara				✓
12	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku				✓

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

...papan monopoli perlu diperbesar.

...peraturan permainan perlu disesuaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi ✓
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 29 Desember 2020
Validator


Gusti Nayrah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP. 198605172015041001

Lampiran 7 : Angket Validitas Ahli Desain Konstruksional

dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan *Monopoly Games Smart*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
	Kelayakan materi				✓
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran				✓

3	Kejelasan materi yang disajikan				✓
4	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi				✓
5	Kelengkapan materi yang disajikan			✓	
6	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk soal yang terdapat pada kartu soal			✓	
7	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk materi singkat dan soal yang terdapat pada kartu hak milik			✓	
Penilaian Bahasa					
8	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif siswa				✓
9	Kejelasan penggunaan istilah-istilah dalam materi dan soal				✓
10	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓
11	Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur sara				✓
12	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku				✓

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

...papan monopoli perlu diperbesar.

...peraturan permainan perlu disesuaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi ✓
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 29 Desember 2020
Validator


Gusti Nayudh Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP. 198605172015041001

Lampiran 8 : Angket Validitas Ahli Media Pembelajaran

dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan *Monopoly Games Smart*. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
	Kelayakan materi				✓
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran				✓

3	Kejelasan materi yang disajikan				✓
4	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi				✓
5	Kelengkapan materi yang disajikan			✓	
6	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk soal yang terdapat pada kartu soal			✓	
7	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk materi singkat dan soal yang terdapat pada kartu hak milik			✓	
Penilaian Bahasa					
8	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif siswa				✓
9	Kejelasan penggunaan istilah-istilah dalam materi dan soal				✓
10	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓
11	Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur sara				✓
12	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku				✓

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

...papan monopoli perlu diperbesar.


...peraturan permainan perlu disesuaikan

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi ✓
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 20 Desember 2020
Validator


Gusti Naydh Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP. 198605172015041001

Lampiran 9 : Hasil Uji Coba Perorangan

Angket Penilaian Produk Uji Coba Siswa

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MONOPOLY GAMES SMART
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD
(SISWA)

A. Identitas

Nama : I Ketut Puja angga dinata

No. Absen : 1

Kelas : IV B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Karakteristik Media						
1	Kemenarikan bentuk media pembelajaran MGS				✓	
2	Ketertarikan mengenai gambar dan warna media pembelajaran MGS			✓		
Teknik dan metode permainan						
3	kemudahan dalam memahami aturan permainan MGS			✓		
Tanggapan Terhadap Media						
4	Kesenangan dalam belajar menggunakan media MGS				✓	
5	Kemenarikan untuk melaksanakan pembelajaran			✓		
Pemahaman Materi						
6	Pemahaman terhadap materi dan soal pada media MGS				✓	
7	Kemudahan soal-soal dalam media MGS			✓		
8	Kemudahan dalam memainkan media MGS				✓	

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Dengan...monopoli...games...smart...membuat...saya.....
gemar...belajar.....

Angket Penilaian Produk Uji Coba Siswa

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MONOPOLY GAMES SMART
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD
(SISWA)**

A. Identitas

Nama : Prajna Saraswati Masantika
No. Absen : 17
Kelas : IV B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Karakteristik Media						
1	Kemenarikan bentuk media pembelajaran MGS				✓	
2	Ketertarikan mengenai gambar dan warna media pembelajaran MGS				✓	
Teknik dan metode permainan						
3	kemudahan dalam memahami aturan permainan MGS				✓	
Tanggapan Terhadap Media						
4	Kesenangan dalam belajar menggunakan media MGS				✓	
5	Kemenarikan untuk melaksanakan pembelajaran				✓	
Pemahaman Materi						
6	Pemahaman terhadap materi dan soal pada media MGS				✓	
7	Kemudahan soal-soal dalam media MGS				✓	
8	Kemudahan dalam memainkan media MGS				✓	

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

monopoly games smart sangat saya gemari.....

.....

Angket Penilaian Produk Uji Coba Siswa

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MONOPOLY GAMES SMART
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD
(SISWA)**

A. Identitas

Nama : l.komang Juni Sufiawan Pratama
 No. Absen : 14
 Kelas : IV B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skala Penilaian / Tanggapan	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. Lembar Penilaian

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Karakteristik Media						
1	Kemenarikan bentuk media pembelajaran MGS				✓	
2	Ketertarikan mengenai gambar dan warna media pembelajaran MGS			✓		
Teknik dan metode permainan						
3	kemudahan dalam memahami aturan permainan MGS			✓		
Tanggapan Terhadap Media						
4	Kesenangan dalam belajar menggunakan media MGS				✓	
5	Kemenarikan untuk melaksanakan pembelajaran				✓	
Pemahaman Materi						
6	Pemahaman terhadap materi dan soal pada media MGS				✓	
7	Kemudahan soal-soal dalam media MGS			✓		
8	Kemudahan dalam memainkan media MGS				✓	

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

monopoli sangat cantik

.....

.....

Lampiran 10 : RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD 1 Mengwi
 Kelas : IV
 Pelajaran : matematika
 materi : FPB dan KPK
 Alokasi waktu : 1 hari (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

KD	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3.6.1 Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
	3.6.2 Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)
	3.6.3 Menentukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari

C. TUJUAN

1. Dengan bimbingan guru, siswa mampu memahami materi tentang FPB dengan benar
2. Dengan bimbingan guru, siswa mampu memahami materi tentang KPK dengan benar
3. Dengan bimbingan guru, siswa mampu mengerjakan soal tentang FPB dengan benar
4. Dengan bimbingan guru, siswa mampu mengerjakan soal tentang KPK dengan benar
5. Dengan bimbingan guru, siswa mampu menjawab soal FPB baik individu maupun kelompok dengan benar
6. Dengan bimbingan guru, siswa mampu menjawab soal KPK baik individu maupun kelompok dengan benar
7. Dengan bimbingan guru, siswa mampu menyelesaikan soal tentang FPB sesuai waktu yang telah ditentukan dengan benar
8. Dengan bimbingan guru, siswa mampu menyelesaikan soal tentang KPK sesuai waktu yang telah ditentukan dengan benar
9. Siswa mampu menguasai dan memahami media pembelajaran *Monopoly Games Smart*

D. MATERI

1. FPB dan KPK

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak siswa bernyanyi lagu wajib nasional 4. Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa 5. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa hari ini akan dilakukan tentang FPB dan KPK 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati buku siswa tentang materi FPB dan KPK 2. Siswa mengamati penjelasan guru tentang materi FPB dan KPK <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik FPB dan KPK. Dengan pertanyaan: 	70 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apa itu FPB dan KPK ? 2) Apa gunanya mempelajari FPB dan KPK dalam kehidupan sehari-hari ? <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai penjelasan yang telah dijelaskan oleh guru. 3. Siswa menanyakan kepada guru mengenai hal yang belum di pahami oleh siswa 4. Guru menjelaskan pertanyaan siswa <p>C. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa atas beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 3 – 5 orang siswa. 2. Guru memperkenalkan media pembelajaran kepada siswa guna membantu siswa dalam memahami materi FPB dan KPK. 3. Guru menjelaskan teknis permainan media <i>monopoly games smart</i>. 4. Siswa diberi waktu bermain oleh guru selama 60 menit 5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu memahami dan berhasil memainkan media <i>monopoly games smart</i>. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengapresiasi hasil permainan dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa 2. Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak 4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional 5. Salam dan do'a penutup. 	20 menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku pedoman Senang Belajar Matematika : buku guru dan buku siswa/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
2. Alat tulis
3. Media pembelajaran *Monopoly Games Smart*.

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes

2. Bentuk Penilaian

- a. Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

Contoh Format Jurnal untuk Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir sikap	Tindak Lanjur
1.					
2.					
3.					
...					

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Dampingan
	3	2	1
Kesiapan	Siswa sudah siap Ketika pembelajaran akan dimulai	Siswa kurang siap ketika pembelajaran akan dimulai	Siswa belum siap ketika pembelajaran akan dimulai
Disiplin	Siswa sudah disiplin saat pembelajaran	Siswa kurang disiplin saat pembelajaran	Siswa tidak disiplin saat pembelajaran
Jujur	Siswa sudah jujur dalam mengerjakan tugas.	Siswa kurang jujur dalam mengerjakan tugas.	Siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas.
Percaya Diri	Siswa percaya diri dalam berinteraksi di kelas.	Siswa kurang percaya diri dalam berinteraksi di kelas.	Siswa tidak percaya diri dalam berinteraksi di kelas.

- b. Pengetahuan dan Keterampilan

Skor : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor maksimal}}$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (sangat baik)
66 - 80	B	B (baik)
51- 65	C	C (cukup)
0 - 50	D	K (kurang)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

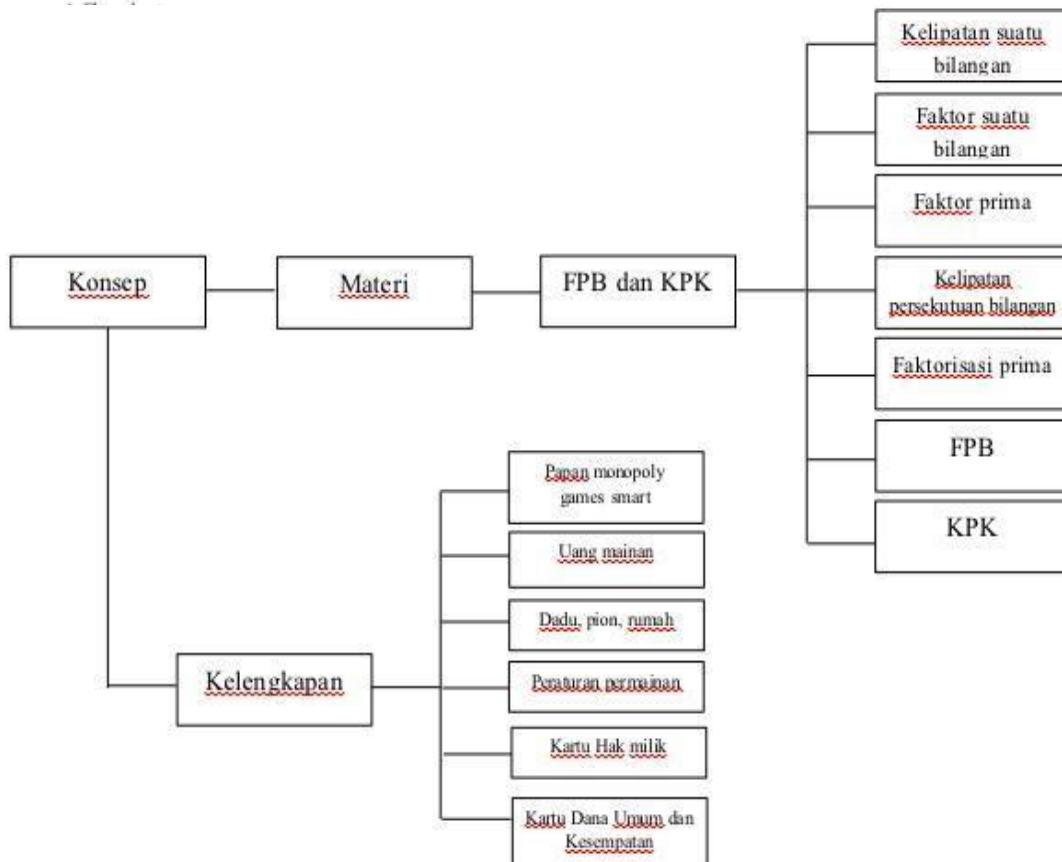
Dewa Ayu Putu Mertanadi, S. Pd
NIP. 196807122007012040

Badung,

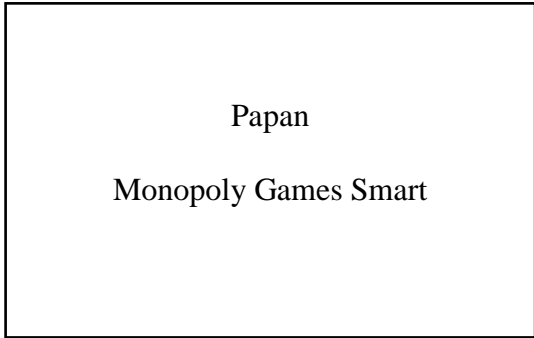
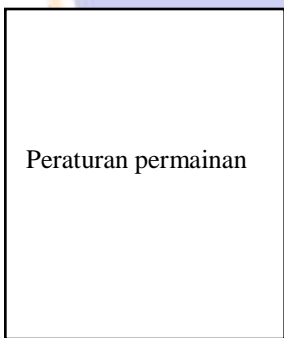
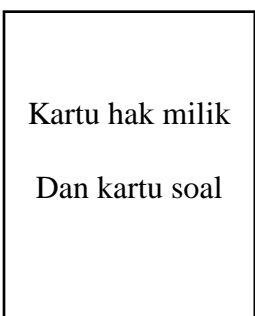
Guru Kelas



Ni Luh Putu Sari Murthi, S. Pd
NIP. 19891225 201212 2 002

Lampiran 11: Story Board



Story Board

NO	VISUAL	KETERANGAN
1	 <p style="text-align: center;">Papan Monopoly Games Smart</p>	<p>Papan monopoly Games Smart yang berukuran 37 x 37cm</p>
2	 <p style="text-align: center;">Dana umum kesempatan</p>	<p>Setiap sisi monopoli memiliki 10 kotak dan terdapat jenis soal pada tiap kotaknya, terdapat juga pengambilan kartu dana umum dan kesempatan.</p>
3	 <p style="text-align: center;">Peraturan permainan</p>	<p>Terdapat peraturan permainan guna memberikan petunjuk kepada pemain dan peraturan saat bermain <i>monopoly games smart</i></p>
4	 <p style="text-align: center;">Kartu hak milik Dan kartu soal</p>	<p>Terdapat kartu hak milik beserta kartu soal yang wajib dimiliki oleh pemain setelah pemain berhasil menjawab pertanyaan yang ada dibalik kartu hak milik</p>

5		<p>Terdapat pion, dadu, dan rumah – rumahan sebagai atribut kelengkapan permainan <i>Monopoly Games Smart</i></p>
6	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; text-align: center;">Kesempatan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; text-align: center;">Dana umum</div> </div>	<p>Terdapat kartu dana umum dan kesempatan, jika pemain berhenti pada petak dana umum atau kesempatan, maka pemain tersebut harus mengambil kartu tersebut dan menjalankan perintah yang ada di dalamnya guna melatih siswa untuk bertanggung jawab dengan apa yang sedang mereka pilih.</p>
6	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 350px; height: 80px; text-align: center;">Uang uangan mainan</div>	<p>Terdapat uang – uangan mainan berfungsi sebagai alat transaksi jual beli petak pada monopoly games smart</p>

Lampiran 12 Silabus

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No	Muatan Pembelajaran/ Kompetensi Dasar	Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Jenis	Bentuk		
Matematika										
1	3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil	Jujur dan percaya diri	3.6.1 Memecahkan masalah faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari menggunakan tabel faktor (C4)	1. FPB 2. KPK 3. Tabel faktor	1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pengertian KPK dan FPB serta cara mencari KPK dan FPB dari dua bilangan 2. Siswa membaca tentang pengertian KPK dan FPB serta contoh cara	Tes	Tertulis	isian	3 x 35 menit	

	(KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		3.6.2 Memecahkan masalah kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari menggunakan tabel factor (C4)		penyelesaian KPK dan FPB dari dua bilangan 3. Siswa memberikan tanggapan hasil penjelasan guru tentang pengertian KPK dan FPB serta cara mencari KPK dan FPB dari dua bilangan 4. Siswa diberikan kesempatan bertanya pada teman lain atau bertanya secara langsung pada guru jika ada yang belum dimengerti 5. Siswa berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 anggota yang memiliki sifat heterogen 6. Siswa mendiskusikan soal penyelesaian KPK dan FPB yang telah disediakan. 7. Siswa mempersentasikan hasil kerjanya di depan kelas dengan menggunakan alat peraga. 8. siswa yang sudah berhasil melakukan dengan baik dan					
	4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		4.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. (P5) 4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. (P5)			Non Tes	Produk	Rubrik		

Lampiran 13 : Dokumentasi



SD No 1 Mengwi



Pintu Gerbang Sekolah



Gedung SD No 1 Mengwi



Buku Siswa



Perpustakaan SD No 1 Mengwi