

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
IV SDN 36 GUNUNG SARIK PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh
DELVI INDRAWATI
NPM. 1810013411067



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Delvi Indrawati
NPM : 1810013411067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 36
Gunung Sarik Padang

Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing



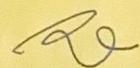
Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi



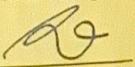
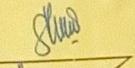
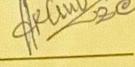
Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat**, tanggal **Satu bulan Juli**,
tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi :

Nama : Delvi Indrawati
Npm : 1810013411067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 36
Gunung Sarik Padang

Tim penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.	1. 
2. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd.	2. 
3. Arlina Yuza, S.Pd.,M.Pd.	3. 

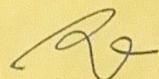
Mengetahui

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
IV SDN 36 GUNUNG SARIK PADANG**

Delvi indrawati¹, Zulfa Amrina¹

¹**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univerisitas Bung Hatta**

Email : delviindrawati510@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan untuk kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *development* atau pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas (angket respon pendidik dan peserta didik), dan lembar efektifitas (soal *pretest* dan *posttest*). Dalam proses validasi, media divalidasi oleh 1 orang ahli tampilan, 1orang ahli materi, dan 1 orang ahli bahasa. Pada proses kepraktisan, media diuji cobakan oleh 1 pendidik dan 20 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media permainan monopoli kelas IV menghasilkan media yang memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 92,6%, memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase 96,6 %, dan memenuhi kriteria keefektifan tinggi dengan nilai 0,74. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan keefektifan tinggi untuk digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika khususnya bagi peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata kunci : Permainan Monopoli, Matematika, Media Pembelajaran

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Pembelajaran Matematika	11
3. Media Pembelajaran	14
4. Permainan Monopoli	20

5.	Materi Pecahan Kelas IV	28
B.	Penelitian yang Relevan.....	30
C.	Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan.....	36
B.	Prosedur Pengembangan.....	37
C.	Uji Coba Produk	42
1.	Subjek Uji Coba.....	42
2.	Jenis Data.....	43
3.	Instrumen Pengumpulan Data.....	43
4.	Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Pengembangan	50
1.	Penyajian Data Uji Coba	50
2.	Hasil Analisis Data.....	59
3.	Revisi Produk	63
B.	Pembahasan.....	65

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan.....	67
B.	Saran.....	68

DAFTAR RUJUKAN.....**69**

LAMPIRAN.....**71**

