

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Kurnia

06131282025025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Kurnia

06131282025025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Kurnia

06131282025025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Kurnia

06131282025025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Kurnia

06131282025025

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd





**Palembang, Desember 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Kurnia

NIM : 06131282025025

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan *Teams Games Tournament* di Kelas VI SDN 08 Tanjung Batu" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan Pelanggaran Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 19 Desember 2023

Yang membuat Pernyataan,



Dewi Kurnia

NIM. 06131282025025

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan segala rasa syukur pada Allah SWT, dan hormat serta kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, ayah saya Ilham dan ibu saya Mastuti yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada saya. Sekaligus tidak pernah lelah mendidik saya untuk senantiasa beribadah, mencari ilmu dan terus berusaha. Terkhusus ibu, adalah sosok yang selalu memberikan dukungannya serta selalu mengusahakan kebutuhan saya serta do'a yang tiada henti tucurahkan untuk kesuksesan saya. Berkat do'a ayah dan ibu yang bisa membuat putri pertamamu ini bisa sampai ke jenjang yang sekarang.
2. Saudari tersayang Sabylatul Hasanah, yang selalu jadi penguat saya agar saya bisa memberikan contoh sebagai sosok kakak yang kuat dalam menghadapi kesulitan apapun.
3. Seluruh keluarga besar saya dri sebelah ayah dan ibu saya, terkhusus paman dan bibi saya yang senantiasa membimbing saya ketika dalam kebingungan sehingga dapat menemukan jalan keluar.
4. Seluruh keluarga besar SD Negeri 08 Tanjung Batu, yang terkhusus kepala sekolah Bapak Anang Supriyanto, M.Pd. guru kelas VI Bapak Rusdi, S.Pd. SD serta seluruh peserta didik kelas VI yang telah bersedia membantu selama proses pengumpulan data sekaligus menyempatkan waktu memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang saya kembangkan.
5. Seluruh keluarga besar PGSD, terkhusus Ibu kaprodi Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn selaku dosen pembimbing saya, dan Ibu Dr. Suratmi, M.Pd selaku dosen penguji serta seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2020 yang senantiasa memberikan semangat dan dukungannya.

6. Sahabat-sahabat saya yang dari awal masuk kuliah sampai sekarang Luthfiyah Khoirun Nisa, Khoryati Amelia dan Sri Anggun Handayani yang selalu menjadi tempat cerita saya, membimbing, serta selalu memberikan semangat dan dukungannya.
7. Teman-teman saya Aminullah, Miftahul Jannah, Sri Agustina dan Suciani Putri yang selalu ada ketika saya butuh bantuan.
8. Teman seperjuangan bimbingan saya Dewinta Aulia Safitri dan Ade Mutiara Putri Nasiub yang senantiasa ada untuk memberikan bimbingannya.
9. Kepada diri sendiri yang sudah kuat bertahan sampai sejauh ini, Terimakasih.
10. Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu menjadi kebanggan.

Motto

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Apa yang perlu dikhawatirkan dari dunia, hanya dunia, tidak perlu merasa begitu kecewa dan takut.”

PRAKATA

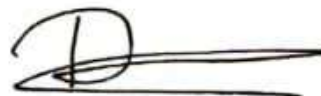
Skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Monopoli Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan *Teams Games Tournament* di Kelas VI SDN 08 Tanjung Batu" disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditunjukkan kepada Ibu selaku anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada hentinya

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 19 Desember 2023

Penulis



Dewi Kurnia

NIM. 06131282025025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.3 Sistem Aplikasi.....	12
2.3.1 Definisi Aplikasi	12
2.3.2 Aplikasi-Aplikasi Pengembangan Media.....	12
2.4 Aplikasi Canva	13
2.4.1 Pengertian Aplikasi Canva.....	13
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva	14
2.5 Media Permainan Monopoli	14
2.6 Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di SD.....	16
2.6.1 Pengertian dan Jenis Operasi Hitung Bilangan Bulat di SD.....	16
2.6.2 Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar Kelas VI	17
2.7 Model Pembelajaran.....	19
2.7.1 Pengertian Model Pembelajaran	20
2.7.2 Model-Model Pembelajaran	20
2.8 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)...	22
2.8.1 Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22
2.9 Model-Model Pengembangan	23
2.10 Penelitian yang Relevan	27
2.11 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	31
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian.....	32

3.4.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	34
3.4.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	34
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	34
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	34
3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	35
3.5 Spesifikasi Produk.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6.1 Observasi	37
3.6.2 Wawancara	37
3.6.3 Walkthrough.....	38
3.6.4 Angket (Kuisisioner)	40
3.6.5 Tes	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli	42
3.7.2 Analisis Data Uji Coba Produk.....	46
3.7.3 Analisis Data Tes.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	49
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	55
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	99
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	112
4.2 Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118

5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	23
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	32
Tabel 3.2 Aspek Spesifikasi Produk.....	35
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan wawancara	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Praktisi Pembelajaran	40
Tabel 3.7 Kisi-kisi validasi Uji Coba Produk.....	41
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.10 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	44
Tabel 3.11 Interpretasi Skala Likerts.....	45
Tabel 3.12 Interpretasi Skala Likerts	45
Tabel 3.13 Instrumen Validasi Uji Coba Produk	46
Tabel 3.14 Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik.....	47
Tabel 3.15 Kriteria N-Gain	48
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara.....	50
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	55
Tabel 4.3 Storyboard Media Permainan Monopoli	58
Tabel 4.4 Prototype Pengembangan Media Permainan Monopoli.....	74
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4.6 Revisi Media Pembelajaran.....	85
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.8 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	95
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi	98
Tabel 4.10 Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli	100
Tabel 4.11 Hasil Skor Angket Uji Coba One to One	108
Tabel 4.12 Rekapitulasi Angket Uji Coba One to One	109
Tabel 4.13 Hasil Skor Angket Uji Coba Kelompok Kecil	110

Tabel 4.14 Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil	110
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Angket Respon.....	111
Tabel 4.16 Hasil Pretest dan Posttest	113
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	113
Tabel 4.18 Rekapitulasi Rerata Pretest, Posttest dan N-gain	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Papan Permainan Monopoli	15
Gambar 2.2 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	26
Gambar 2.3 Pembuatan Media	30
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	33
Gambar 4.1 Flowchart Media Permainan Monopoli	57
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	84
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	94
Gambar 4.4 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	97
Gambar 4.5 Gambar Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	127
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	128
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri.....	130
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	131
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	132
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	136
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	139
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi	140
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	143
Lampiran 11 Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran	144
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Praktisi Pembelajaran	147
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik Uji One to One	148
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	151
Lampiran 15 Hasil Pretest Peserta Didik	159
Lampiran 16 Hasil Posttest Peserta Didik.....	164
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan	169
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	171
Lampiran 19 Hasil Pengecekan Similarity.....	176
Lampiran 20 Surat Pengecekan Similarity.....	177
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi.....	178
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Skripsi	179
Lampiran 23 Surat Izin Penjilidan	191

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT
MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS VI SDN 08 TANJUNG BATU**

Dewi Kurnia (06131282025025)

06131282025025@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* (TGT) di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu mengenai prosedur pengembangan, kelayakan, kemenarikan, respon peserta didik, dan keefektifan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 26 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar validasi, angket (kuisisioner) serta *pretest* dan *posttest*. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase skor sebesar 97,2% yang dikategorikan sangat valid. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase skor sebesar 96,4% yang dikategorikan sangat valid. Validasi dari praktisi pembelajaran dengan hasil persentase skor sebesar 98,4% yang dikategorikan sangat valid. Angket respon peserta didik pada uji *one to one* dengan hasil skor 89,28% yang dikategorikan sangat menarik. Angket respon peserta didik pada uji *small group* dengan hasil skor 89,28% yang dikategorikan sangat menarik. Dari hasil *pretest* siswa diperoleh rata-rata 49,33%, sedangkan hasil *posttest* siswa diperoleh 89,33%. Berdasarkan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,78 yang dikategorikan tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan Monopoli, Operasi Hitung Bilangan Bulat, *Teams Games Tounament* (TGT)

**“DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME ON INTEGER
OPERATIONS MATERIAL USING TEAMS GAMES
TOURNAMENT IN GRADE VI OF SDN 08 TANJUNG BATU”**

Dewi Kurnia (06131282025025)

06131282025025@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Program

ABSTRACT

This research aims to produce a learning media product in the form of a Monopoly game on the topic of integer arithmetic operations using the Teams Games Tournament (TGT) method in Grade VI of SDN 08 Tanjung Batu, focusing on development procedures, feasibility, attractiveness, student responses, and effectiveness. The research design employed is the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects involved 26 students. Data collection techniques included observation, interviews, validation sheets, questionnaires, as well as pretests and posttests. The media expert validation resulted in a percentage score of 97.2%, categorized as highly valid. The content expert validation yielded a percentage score of 96.4%, also categorized as highly valid. The validation from learning practitioners showed a percentage score of 98.4%, categorized as highly valid. The student response questionnaire in the one-to-one test scored 89.28%, categorized as highly attractive. The student response questionnaire in the small group test also scored 89.28%, categorized as highly attractive. The pretest results showed an average score of 49.33%, while the posttest results showed 89.33%. Based on the N-Gain calculation of 0.78, it is categorized as high. Therefore, it can be concluded that the Monopoly game media product on the topic of integer arithmetic operations is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Monopoly Game Media, Integer Arithmetic Operations, Teams Games Tournament (TGT)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen esensial dalam proses humanisasi. Sebagai elemen integral dari proses humanisasi, pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan potensi manusiawi peserta didik, sehingga mereka dapat mengalami pertumbuhan yang signifikan menuju kesempurnaan. Pendidikan juga diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terstruktur untuk mencapai proses pembelajaran, yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif menggali dan mengembangkan potensi mereka. Hal ini dimaksudkan agar mereka memperoleh kemampuan komparatif, kemampuan inovatif, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara secara keseluruhan.

Sejalan dengan kemajuan zaman, sektor pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu terobosan dalam bidang pendidikan adalah pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Perkembangan ini tercermin dalam implementasi Kurikulum 2013 di Indonesia. Kurikulum 2013, yang berfokus pada kompetensi, memberikan penguatan pada proses pembelajaran dan penilaian menjadi kunci dalam mencapai tingkat kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa.

Prinsip pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013, yang memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi, menekankan perlunya kreativitas dan inovasi tinggi dari para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa. Dalam konteks ini, guru dihadapkan pada tantangan untuk berimprovisasi dan menciptakan inovasi dalam setiap situasi pembelajaran yang mereka hadapi. Penggunaan sumber belajar, sarana prasarana, dan media pembelajaran yang sesuai dengan

kemampuan siswa tidak hanya menantang kreativitas guru, tetapi juga mendorong mereka untuk terus berinovasi dan meningkatkan kompetensi sebagai pendidik dan pengajar yang profesional. Meskipun demikian, realitas menunjukkan bahwa memenuhi tuntutan ideal ini bukanlah tugas yang mudah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 08 Tanjung Batu, diketahui bahwa sejumlah guru masih menghadapi kesulitan dalam menerapkan Kurikulum 2013 (K13) dalam proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi melibatkan keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif bagi kedua belah pihak, baik siswa maupun guru. Secara teoritis, riset menunjukkan bahwa penggunaan benda nyata atau semi-nyata sebagai perantara pembelajaran dapat merangsang optimalisasi kemampuan otak siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi dan pengetahuan dalam konteks pembelajaran (Davidi, 2018). Melalui diskusi dengan guru kelas VI di SD Negeri 08 Tanjung Batu, terungkap bahwa mereka merasa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran semacam itu dianggap dapat mendukung tahapan perkembangan kognitif siswa. Pengamatan lebih lanjut di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu menunjukkan bahwa buku dan papan tulis masih menjadi komponen utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Meskipun demikian, kemampuan kognitif siswa, seperti tercermin dari pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), belum seluruh siswa mencapai persentase optimal, terutama pada pembelajaran matematika dengan materi operasi hitung bilangan bulat. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu, terdapat kebutuhan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang mengadopsi inovasi, menyenangkan, dan efektif untuk mencapai tujuan, khususnya pada konteks pembelajaran matematika dengan materi operasi hitung bilangan bulat.

Banyak siswa sering kali tidak memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika, khususnya terkait dengan angka dan perhitungan, seperti yang terjadi pada materi operasi hitung (Maharani, dkk, 2023), kesulitan siswa dalam menguasai operasi hitung pada materi bilangan bulat bervariasi.

Kesulitan tersebut mencakup kurang pemahaman terhadap konsep bilangan bulat secara umum, kesulitan memahami bilangan bulat negatif dengan tanda minus, dan kesulitan dalam menginterpretasikan operasi hitung bilangan bulat yang negatif dan positif. Guru diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terkait operasi hitung bilangan bulat. Melalui penerapan model kooperatif berjenis *teams games tournament* (TGT), diharapkan siswa akan lebih antusias, karena model ini menyertakan elemen permainan yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, pembelajaran matematika diimplementasikan dengan media pembelajaran berupa permainan monopoli menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Tujuan dari pendekatan ini adalah agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Permainan Monopoli adalah sebuah aktivitas berkelompok di mana peserta melempar dadu dan kemudian menggerakkan pion sesuai dengan angka yang muncul pada dadu. Penerapan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli yang menggunakan model *teams games tournament* (TGT) membuktikan efektivitasnya. Dengan memanfaatkan monopoli sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang awalnya lebih terfokus pada peran guru akan berubah menjadi lebih berpusat pada siswa melalui penggunaan permainan monopoli. Dalam konteks permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi "Operasi Hitung Bilangan Bulat" menggunakan *teams games tournament* (TGT), siswa dapat mengalami pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penting untuk dilakukannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VI SDN 08 Tanjung Batu".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang terdapat pada latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media dalam pembelajaran yang masih terbatas
2. Perlunya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *teams games tournament* (TGT)
3. Penyajian materi matematika berupa operasi hitung bilangan bulat yang masih kurang menarik perhatian peserta didik kelas VI Sekolah Dasar

1.3 Rumusan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perumusan permasalahan yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu?
2. Bagaimana kelayakan dari media permainan monopoli yang digunakan pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu?
3. Bagaimana kemenarikan dari media permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu?
4. Bagaimana keefektifan dari media permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Mengembangkan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu

2. Mengetahui kelayakan dari media permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu
3. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media permainan monopoli pada materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu
4. Untuk mengetahui keefektifan media permainan monopoli materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* di kelas VI SDN 08 Tanjung Batu

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan teoritis dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli menggunakan model *teams games tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah ragam koleksi media pembelajaran khususnya untuk materi operasi hitung bilangan bulat di kelas VI.

- b. Bagi Guru

Guru memiliki kesempatan untuk menggunakan media permainan Monopoli sebagai alat bantu pembelajaran dalam diskusi kelompok, menjadikannya lebih interaktif dan menarik.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dan pengalaman baru, meluaskan wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan suatu produk, yaitu media permainan monopoli untuk materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan *teams games tournament* (TGT) .

d. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Davidi, E. I. N. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 59–69. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.56>
- Ernawati, N. P. D., Putra, I. K. A., & Suadnyana, I. N. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournamens (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd N Gugus 6 Mengwi, Badung. *Mimbar Pgsd*, 24(1), 180–220.
- Fatihah, W., & Ruhiat, Y. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva pada Pokok Bahasan Asam-Basa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 57–61. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fioiani, A. D. (2020). Pembelajaran 1. Bilangan Asli, cacah, dan Bulat (ACB).

Modul Pendidikan Profesi Guru, 19–40.

- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Managemnt System (CMS) Untuk. *Systematics*, 1(2), 81–88.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Indrawati, N., & Ar, R. A. (2023). *Penerapan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa SMP Kelas VII*. 02(01), 1–11.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Kumolontang, D. F., & Tombokan, S. S. N. (2021). Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar Vol 2, No 2 Mei 2021. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 197–202. <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimar>
- Kusumaningrahyu, N., & Aka, K. A. (n.d.). *Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. 475–479.
- Lisnawati, R., & Marnia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Pada Materi Harga Diri. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 20–26.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.830>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maharani, R., Witarsa, R., & Wahyuni, M. (2023). Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat pada Pembelajaran Matematika Kelas VI. *Journal of Education Research*, 4(3), 944–950.
- Muhammad, H. H. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 391–402. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7584004>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putra, I. M. A. R., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran

- Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(1), 17–25. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Savila, Y., & Zulkarnain, R. (2022). Journal of Lifelong Learning Perlakuan dan Penghargaan Pemerintah Terhadap Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yang Sudah Terakreditasi. *Journal of Lifelong Learning*, June.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sukinem, S., Muslimah, M., & Sholihah, T. (2022). Urgensi Karakteristik Inovasi Pendidikan Tinggi Islam. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 859–873. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.619>
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 215–226.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>

- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin Anf Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>