

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI
HITUNG PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI 11
INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh

Haniyah Rahminisa

NIM : 06131281924026

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI
HITUNG PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI 11
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Haniyah Rahminisa

NIM: 06131281924026

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP.196012151986032002

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI
HITUNG PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI 11
INDRALAYA .**

SKRIPSI

Oleh

Haniyah Rahminisa

NIM: 06131281924026

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi



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

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN DI KELAS V
SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Nama : Haniyah Rahminisa

NIM : 06131281924026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 6 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd.

2. Penguji : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.



Palembang, Desember 2022

Koordinator Program Studi,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Haniyah Rahminisa

NIM : 06131281924026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Di Kelas V SD Negeri 11 Indralaya” 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, Desember 2022

Yang membuat Pernyataan,

Haniyah Rahminisa

NIM. 06131281924026

Persembahan dan Motto

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat kesehatan, kesempatan dan ilmu hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 PGSD di Universitas Sriwijaya. Begitu banyak pihak yang telah membantu saya baik secara moril dan materil yang telah menghantarkan saya pada proses yang panjang ini, saya ucapkan terima kasih untuk segala bantuan yang telah diberikan semoga Allah akan membalas kebaikan tersebut baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, penulisan skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya Bapak Jonedi dan Ibu Linda Yusriani serta Kakak saya Fadil Muhammad yang selalu memberikan do'a dan dukungannya selama proses perkuliahan berlangsung. Seluruh keluarga besar dari kedua orang tua saya, yang sudah selalu memberikan dukungan dan bantuan, serta memberikan semangat dan motivasi kepada saya.
2. Validator media Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan validator materi Ibu Mazda Leva Okta Safitri, S.Pd., M.Pd. yang telah menyempatkan waktu untuk memvalidasi dan memberikan penilaian, masukan, serta saran terhadap media permainan monopoli yang saya kembangkan.
3. Bapak Abdul Harissura, S.Pd. SD. Selaku kepala sekolah SD Negeri 11 Indralaya yang telah membantu dan membimbing selama proses penelitian berlangsung.
4. Ibu Yanuarti, S.Pd., SD. Selaku guru kelas V SD Negeri 11 Indralaya yang telah membantu dan membimbing selama proses penelitian berlangsung.
5. Seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 11 Indralaya yang telah membantu saya selama proses penelitian berlangsung, serta membantu dalam pengumpulan data dalam proses penelitian.
6. Sepupu saya Lutfiyah Khirunnisa yang selalu sedia mendengarkan keluh kesah saya dari kecil sampai saat ini, memberikan motivasi terhadap saya.
7. Teman saya dari SMA Miftah Ajengtiyas Nursyahida Rahman yang menjadi salah satu orang yang memberikan dan mendengarkan keluh kesah saya,

menceritakan hal yang satu frekuensi dalam dunia Game serta selalu memberikan semangat dan kata-kata mutiara.

8. Kepada Fetri Chairunnisya, Esti Yuningtias dan Berta Herdiana yang selama perkuliahan daring ini menemani serta telah berjuang bersama dalam pengerjaan skripsi ini berlansung. Serta selalu menemani saya disaat gabut dan membutuhkan waktu untuk meredakan pikiran dikala sedang kalut.
9. Kepada Yezzi Adriansyah, Tata Mustofa Habib, Muhammad Fikri dan Rizki Septiyadi yang telah sedia menampung kami berempat dikala gabut, serta bersedia mendengarkan cerita dan keluh kesah kami.
10. Kepada Proplayer maupun KOL yang senantiasa menemani saya selama penulisan skripsi ini berlangsung dengan live stream maupun konten-konten yang diupload yaitu Kiboy, Buts, Pai, Kyy, Oura, Jonatan, Dlarr, Skylar, Rekt dan masih banyak lagi.
11. Kepada seluruh teman seangkatan PGSD 2019 baik Kelas Indralaya maupun Kelas Palembang yang telah berjuang bersama serta telah menjadi keluarga baru saya di kampus.
12. Untuk diri sendiri terima kasih karena tidak pernah berhenti untuk berjuang hingga sekarang walau banyak rintangan yang bertebaran di sepanjang perjalanan. Terima kasih sudah mencoba terus untuk bangkit kembali setelah berkali-kali jatuh. Terima kasih telah menjadi orang yang kuat dan sabar.

MOTTO

“Jangan pernah takut akan kegagalan, karena kegagalan bukanlah akhir”

“Coba terus dan terus sampai kau mendapatkannya”

“Make Your Own Story”

“Just Be Your Self”

Prakata

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayat-Nya lah penulis mendapatkan kekuatan, semangat dan pikiran hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Di Kelas V SD Negeri 11 Indralaya”**. Skripsi ini disusun dalam 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 Ibu Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd. 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 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 Bunda Harini, S.Pd., M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Tak lupa ucapan terimakasih saya ucapkan juga kepada seluruh dosen pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar karena telah membimbing saya dari awal masuk sampai saat ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta do'a yang tiada hentinya.

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

Indralaya, Desember 2022



Haniyah Rahminisa

Daftar Isi

Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Pernyataan	iv
Persembahan dan Motto.....	v
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	6
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Monopoli	9
2.3 Pembelajaran Matematika di SD.....	11
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Matematika di SD.....	11
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD	12
2.3.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD.....	12
2.4 Materi Operasi Hitung Pecahan di SD	13

2.4.1	Pengertian dan Jenis Operasi Hitung Pecahan di SD.....	13
2.4.2	Materi Operasi Hitung Pecahan di Sekolah Dasar Kelas V	14
2.5	Model-Model Pengembangan	17
2.5.1	Model R2D2 (<i>Reflective, Recursive, Design and Development</i>)....	17
2.5.2	Model 4D	18
2.5.3	Model ADDIE.....	19
2.6	Penelitian yang Relevan	21
2.7	Kerangka Berpikir	22
BAB III.....		24
METODOLOGI PENELITIAN.....		24
3.1	Jenis Penelitian	24
3.2	Subjek Penelitian.....	24
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.4	Prosedur Penelitian.....	25
3.4.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	25
3.4.2	<i>Design</i> (Perancangan)	25
3.4.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	26
3.4.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	26
3.4.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	26
3.5	Spesifikasi Produk.....	27
3.6	Teknik Pengumpulan Data	28
3.6.1	Observasi.....	28
3.6.2	Wawancara.....	28
3.6.3	Angket (Kuisisioner).....	28
3.7	Instrumen Penelitian.....	29
3.7.1	Instrumen Validasi Ahli Media.....	29
3.7.2	Instrumen Validasi Ahli Materi	30
3.7.3	Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	30
3.7.4	Insrumen Uji Coba Produk.....	31
3.8	Teknik Analisis Data	32
3.8.1	Analisis Data Validasi Ahli.....	32

3.8.2 Analisis Data Uji Coba Produk	35
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	37
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	37
4.1.1.2 Analisis Materi Pembelajaran.....	38
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	39
4.1.2.1 Perancangan Model Permainan	39
4.1.2.2 Perancangan <i>Design</i> Permainan	39
4.1.2.3 Perancangan Instrumen	39
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	40
4.1.3.1 Pengembangan Media Permainan Monopoli.....	40
4.1.3.2 Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli	41
4.1.3.3 Hasil Validasi Media Permainan Monopoli	42
4.1.3.4 Rekapitulasi Validasi Media.....	46
4.1.3.5 Revisi Media Permainan Monopoli.....	46
4.1.4 Uji Coba Lapangan dan Respon Peserta Didik	47
4.2 Pembahasan	51
BAB V.....	54
KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Aspek Spesifikasi Produk	27
Tabel 3.2 Kriteria dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan pada Kualitas Menurut Walker & Hess	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	31
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Uji Coba Produk	31
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	33
Tabel 3.10 Interpretasi Skala Likerts	34
Tabel 3.11 Interpretasi Skala Likerts	35
Tabel 3.12 Instrumen Validasi Uji Coba Produk.....	35
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik	36
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	40
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli.....	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	47
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Validator.....	49
Tabel 4.7 Hasil Angket Uji Coba kelompok kecil	50
Tabel 4.8 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	50
Tabel 4.9 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	51
Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	51
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	52

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Contoh Papan Permainan Monopoli	10
Gambar 2.2 Contoh Papan Permainan Monopoli	10
Gambar 2.3 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	20
Gambar 2.4 Pembuatan Media	23
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	25
Gambar 4.1 Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli	41
Gambar 4.2 Hasil Validasi Media Permainan Monopoli	46
Gambar 4.3 Hasil Respon Peserta Didik	50

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	58
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	59
Lampiran 3 Izin Penelitian dari FKIP Unsri	61
Lampiran 4 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir	62
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	63
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	64
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	65
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	68
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Praktisi Pembelajaran	71
Lampiran 11 Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran	72
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	75
Lampiran 13 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	77
Lampiran 14 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	79
Lampiran 15 Soal dan Kunci Jawaban dalam Kartu Hak Milik (Rumah)	83
Lampiran 16 Produk Permainan Monopoli.....	112
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	118
Lampiran 18 Hasil Pengecekan Similarity.....	123
Lampiran 19 Bukti Perbaikan Sripsi	124
Lampiran 20 Tabel Perbaikan Sripsi.....	125
Lampiran 21 Surat Izin Penjilidan	135

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN DI KELAS V
SD NEGERI 11 INDRALAYA**

Haniyah Rahminisa (06131281924026)

06131281924026@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan kelas V SD Negeri 11 Indralaya dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE sampai tahap *development*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran (guru kelas V) serta dilakukannya uji coba terhadap 26 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh persentase 92,8%, ahli materi diperoleh persentase 92,8%, praktisi pembelajaran diperoleh persentase 94,05% dan rekapitulasi dari ketiga ahli tersebut diperoleh persentase 93,45% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 peserta didik memperoleh nilai 86,25% dan uji coba kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik memperoleh nilai 85,375% maka tingkat kemenarikan media permainan monopoli masuk pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Permainan Monopoli, ADDIE

***DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAMES IN MATHEMATICS
LEARNING MATERIALS OF FRACTION COUNTING OPERATIONS IN
GRADE V SD NEGERI 11 INDRALAYA***

Haniyah Rahminisa (06131281924026)

06131281924026@student.unsri.ac.id

Supervisor : Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop monopoly game media in mathematics learning material for fractional operations at grade V SD Negeri 11 Indralaya and also aims to determine the validity and responses of students to the attractiveness of the media. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model up to the development stage. Researchers validated media experts, materials experts and learning practitioners (grade V teachers) and conducted trials on 26 fifth grade students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage of 92,8%, material experts obtained a percentage of 92,8%, learning practitioners obtained a percentage of 94,05% and the recapitulation of the three experts obtained a percentage of 93,45% which was categorized as very valid. Field trials, in small group trials consisting of 6 students scored 86,25% and large group trials consisting of 20 students scored 85,375%, the attractiveness level of monopoly game media is in the very attractive category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the monopoly game media is feasible and very interesting to be used as a learning medium.

Keywords : Development, Monopoly Game, ADDIE

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan tingkah laku peserta didik. Perubahan tingkah laku ini melingkupi aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik dapat melibatkan media dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran (Astari: 2020).

Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam pendidikan yang didalamnya terdapat guru sebagai seorang pengajar serta siswa yang sedang belajar. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang. Perubahan ini merupakan hasil dari proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan serta kemampuan lainnya yang ada dalam individu tersebut.

Menurut Daryanto (2010) media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu sumber penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa saat pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membuat siswa berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Rabu 31 Agustus 2022 bersama dengan salah satu guru di kelas V SD Negeri 11 Indralaya, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Guru SD Negeri 11 Indralaya sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa media gambar dan bangun ruang, tak jarang juga

menggunakan media seadanya seperti kertas, jam, dan alat lainnya. Namun keterbatasan media yang dimiliki sekolah dan kurangnya persiapan. Hal ini juga yang membuat tak banyak siswa yang sedikit kesulitan untuk mengerti dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran buku dan papan tulis menjadi komponen utama dalam menyampaikan materi.. Sebagian peserta didik kelas V juga masih banyak yang tidak hapal terhadap perkalian, sehingga sedikit sulit dalam mengajarkan materi operasi hitung pecahan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diuraikan bahwa guru sedikit kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dan merangsang aktivitas. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan.

Mata pelajaran matematika sering sekali membuat siswa merasa jenuh dan cepat merasa bosan karena berkaitan dengan angka sehingga materi yang didapatkan tidak maksimal (Afifaturrohmaniyyah & Malasari, 2021). Dengan permasalahan yang terdapat diatas, maka pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan saat pembelajaran berlangsung.

Permainan monopoli adalah permainan papan yang dimainkan secara berkelompok dengan cara melemparkan dadu lalu menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu yang keluar. Permainan monopoli juga dapat melatih siswa untuk mengatur keuangan. Permainan monopoli telah dimodifikasi menjadi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. permainan monopoli ini disesuaikan dengan materi “Operasi Hitung Pecahan”.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V SD Negeri 11 Indralaya”.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Media Pembelajaran berupa permainan monopoli
- 1.2.2 Materi yang disajikan dalam pembelajaran matematika berupa operasi hitung pecahan kelas V Sekolah Dasar

1.3 Rumusan Penelitian

Rumusan permasalahan yang akan di uji dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada pembelajaran matematika?
- 1.3.2 Bagaimanakah kelayakan dari media permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika?
- 1.3.3 Bagaimana kemenarikan dari media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan di kelas V SD Negeri 11 Indralaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1.4.1 Mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika.
- 1.4.2 Mengetahui kelayakan media permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika.
- 1.4.3 Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan di kelas V SD Negeri 11 Indralaya.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran khususnya materi operasi hitung pecahan untuk kelas V.

b. Bagi Guru

Dapat menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran saat melakukan diskusi kelompok agar menjadi lebih interaktif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan ilmu dan pengalaman baru yang menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan suatu produk, yaitu media permainan monopoli materi operasi hitung pecahan.

d. Bagi Peserta Didik

Untuk memudahkan peserta didik dan memotivasi serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Dkk (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ayu, A. & Ira, R. J., & Rieke, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 94/III Siulak Deras Kerinci (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- Fajriati, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada siswa SMP PAB 9 Klambir V TP 2019/2020 (Doctoral dissertation).
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Indonesia: Bumi Aksara.
- Hamid, Dkk (2020). *Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis*.
- Hasanah, F. (2021). Pengembangan Media Manipulatif Monopoli Matematika pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 5 Jember (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika).
- Isrokatun, Dkk (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*: UPI Sumedang Press.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*: Kencana.
- Lena, Y. L. M. & Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 121-140.
- Lestari, P. Y. & Nurtamam, M. E., & Ramansyah, W. (2021). Pengembangan Mmeida Permainan Monopoli Pembelajaran Matematika.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif : Zifatama Jawara*.
- Nurfadhillah, Dkk (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakpahan, A. F., Dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Parsianti, I. & Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133-140.
- Prayogo, B. A. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228-233.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta:pustaka pelajar.
- Wikipedia. (2022). Monopoli (permainan). [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)). Diakses pada 1 September 2022.
- Yayuk, Erna (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*: UMMPress.