

**EXECUTIVE SUMMARY**

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

**Oleh:**

**DELVI INDRAWATI  
NPM. 1810013411067**



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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

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

**Disusun oleh:**

**Delvi Indrawati  
NPM. 1810013411067**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang”** untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Juli 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

## EXECUTIVE SUMMARY

Delvi Indrawati. 2022. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

Pada proses belajar mengajar matematika biasanya cuma menerangkan dipapan tulis, belum menggunakan media yang menarik. Selain itu diberikan soal-soal latihan lalu siswa diminta mengerjakannya, setelah pembelajaran selesai siswa diberi PR agar siswa lebih paham. Tetapi ketika di sekolah diminta untuk mengerjakan soal di depan kelas tanpa membawa buku siswa tidak bisa mengerjakannya padahal sudah diberi latihan dan sudah diberi PR. maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang”.

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu *system* lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal. (Kirom, 2017:69). Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan guru dengan secara sadar dan secara sengaja untuk membelajarkan kepada siswa dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. (Susanto, 2013:186-187).

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Trianto (2014:233), model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran). Namun karena keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya maka dalam penelitian ini dikembangkan hingga tahap *develop* atau dapat disingkat dengan 3D. Tahapan yang pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan penetapan pembelajaran dengan cara menganalisis kurikulum yang sedang berlaku, kurikulum yang sedang diberlakukan pada SDN 36 Gunung Sarik Padang adalah kurikulum 2013 revisi 2018 pada mata pelajaran Matematika materi pecahan KD. 3.2 dan 4.2 . Tahapan yang kedua yaitu perancangan (*design*), pada tahap ini dirancang media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 36 Gunung sarik padang, media permainan monopoli dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *coreldraw*, yang memiliki banyak macam animasi lucu dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa SD, Penggunaan penulisan jelas dan dapat dilihat serta dibaca oleh siswa, lalu pemakaian warna dasar latar belakang disesuaikan. Tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas, Validasi pada media permainan monopoli pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang divalidasi oleh 3 orang pakar ahli dari Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli tampilan. Praktikalitas pada media permainan monopoli pada

pembelajaran matematika kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang dipraktikalitas oleh pendidik dan peserta didik. Efektivitas media dilakukan dengan melihat *pretest* dan *posttest* peserta didik. *Pretest* digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pengetahuan awal peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran sedangkan *posttest* digunakan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media permainan monopoli.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika materi pecahan diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 92,6% dengan kriteria valid, sedangkan untuk praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 96,6 % dengan kriteria praktis, dan untuk efektifitas *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata keseluruhan 0,74 dengan kriteria tinggi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika materi pecahan ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran dikelas IV SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang.

---

Kata Kunci : Permainan Monopoli, Matematika, Media Pembelajaran

## EXECUTIVE SUMMARY

Delvi Indrawati. 2022. "Development of Monopoly Game Media in Mathematics Subject Class IV SDN 36 Gunung Sarik Padang". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

In the process of teaching and learning mathematics usually only explains on the blackboard, not using interesting media. In addition, practice questions are given and students are asked to work on them, after the learning is complete students are given homework so that students understand better. But when at school, they were asked to work on questions in front of the class without bringing a book, students could not do it even though they had been given practice and had been given homework. Then a research was carried out with the title "Development of Monopoly Game Media in Mathematics Subjects for Class IV Fractions at SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang".

Learning is an effort made by educators or teachers intentionally with the aim of conveying knowledge by organizing and creating a learning environment system with various methods so that students can carry out learning activities more optimally (Kiom, 2017: 69). Learning can be interpreted as an effort made by the teacher consciously and intentionally to teach students with the aim of conveying knowledge. Mathematics learning is a teaching and learning process that is built by teachers to develop students' creative thinking that can improve the ability to construct new knowledge as an effort to improve good mastery of mathematical material. Learning mathematics is a teaching and learning process that contains two types of activities that are inseparable. (Susanto, 2013:186-187).

This research was designed using the Research and Development (R&D) method. This research is a research and development with a 4D model developed by Thiagarajan. According to Trianto (2014: 233), the 4D model consists of 4 stages, namely: define (definition stage), design (design stage), develop (development stage), and disseminate (dissemination stage). However, due to limited ability, time and cost, this research was developed to the develop stage or can be shortened to 3D. The first stage is the definition stage, at this stage the determination of learning is carried out by analyzing the current curriculum, the curriculum currently being implemented at SDN 36 Gunung Sarik Padang is the 2013 revised 2018 curriculum in Mathematics subject with KD fractions. 3.2 and 4.2 . The second stage is the design, at this stage the monopoly game media is designed for fourth grade mathematics learning at SDN 36 Gunung sarik padang, the monopoly game media is made using the Canva and Coreldraw applications, which have many kinds of funny and interesting animations according to the characteristics of elementary school students. , The use of writing is clear and can be seen and read by students, then the use of the basic background color is adjusted. The third stage, namely development, includes validity, practicality, and effectiveness. Validation on the monopoly game media in fourth grade mathematics learning at SDN 36 Gunung Sarik Padang was validated by 3 experts from the lecturers of the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University consisting of materials expert, linguist, and display expert. The practicality of monopoly game media in fourth grade mathematics learning at SDN 36 Gunung Sarik Padang is practiced by educators and students. The effectiveness of the media is done by looking at the students' pretest and posttest. Pretest is used to obtain data on learning outcomes of students' prior knowledge before starting

learning activities, while posttest is used to obtain student learning outcomes after using monopoly game media.

Based on the results of the research on the development of the monopoly game media for learning mathematics with fractions, an overall average validity of 92.6% was obtained with valid criteria, while for practicality by teachers and students, an overall average of 96.6% was obtained with practical criteria, and for the effectiveness of the pretest. and posttest obtained an overall average of 0.74 with high criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the monopoly game media for learning mathematics with fractions is very valid, very practical, and effectively used in learning mathematics, so it can be used as one of the teaching materials in class IV SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang.

---

Keywords: Monopoly Game, Mathematics, Learning Media

## DAFTAR PUSTAKA

- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.  
<http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Mahendra,R.G. 2016. Pengembangan Model Examples Non Examplesdengan Make A Match Dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobongan Tahun Pelajaran 2015/2016 (Doctorol dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Trianto.(2014).*Model pembelajaran Terpadu, konsep,strategi,dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara