

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY*
MATHEMATIC UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV SEMESTER 2 MI
MIFTAHUL HUDA NGRECO KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH:
NURI MAULIDA YUMSISKA
NIM. 932601919**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
JUNI 2023**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY*
MATHEMATIC UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV SEMESTER 2 MI
MIFTAHUL HUDA NGRECO KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh:

Nuri Msulida Yumsiska

932601919

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI


JUNI 2023

HALAMAN PERSETUJUAN


Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Mathematic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan di Kelas IV Semester 2 MI Miftahul Huda Ngreco Kediri” yang ditulis oleh Nuri Maulida Yumsiska NIM. 932601919 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I


Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 199809022015031004

Pembimbing II


Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN




PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY MATHEMATIC
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI PECAHAN DI KELAS IV SEMESTER 2 MI MIFTAHUL HUDA
NGRECO KEDIRI

NURI MAULIDA YUMSISKA

932601919

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 13 Juni 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Choirul Annisa, M.Pd.
NIDN. 0703049101

(.....)
2. Penguji I
Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 199809022015031004

(.....)
3. Penguji II
Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020

(.....)

Kediri, 14 Juni 2023

Deputi Dekan Fakultas Tarbiyah



NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nuri Maulida Yumsiska
NIM : 932601919
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Mathematic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan di Kelas IV Semester 2 MI Miftahul Huda Ngreco Kediri

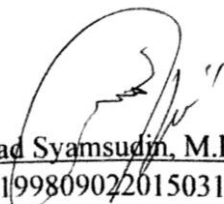
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat disajikan dalam Sidang Munaqasah.


Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 199809022015031004

Pembimbing II


Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020

HALAMAN MOTTO

"Segala sesuatu yang tidak terdapat di dalamnya dzikir (ingat) kepada Allah, maka itu adalah permainan yang melalaikan kecuali empat perkara: Berjalanlah seseorang antara dua tujuan (untuk memanah), berlatih menunggang kuda, mencumbu istrinya dan mengajar (belajar) renang". Jika permainan yang bersih, hiburan yang dibolehkan, persiapan jasmani dan olahraga termasuk keharusan bagi setiap Muslim, maka keharusan itu terlebih bagi Muslim ketika ia masih kecil [anak]¹ (HR. Ath-Thabrani)

¹ 123dok. Kajian al-Quran dan Hadits Tentang Manfaat Bermain Bagi Anak. <https://123dok.com/article/kajian-al-qur-amp-hadist-manfaat-bermain-anak.zg18x97q>. diakses pada tanggal 14 Juni 2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuri Maulida Yumsiska

NIM : 932601919

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah

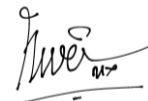
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Mathematic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan di Kelas IV Semester 2 MI Miftahul Huda Ngreco Kediri” adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali apabila terdapat pengutipan disertai sumbernya, dan karya ini belum pernah diajukan kepada institusi atau lembaga manapun, serta bukan sebuah karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran serta keabsahan karya ini sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dipatuhi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Serta saya bersedia menerima sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Kediri, 14 Mei 2023

Yang Menyatakan



Nuri Maulida Yumsiska

ABSTRAK

Nuri Maulida Yumsiska, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom. dan Aulia Rohmawati, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Mathematic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan di Kelas IV Semester 2 MI Miftahul Huda Ngreco Kediri, 2023.*

Kata Kunci: Media *Monomath*, Materi Pecahan, Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri diketahui bahwa kurang maksimalnya dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik pada materi pembelajaran yang berdampak pada kurangnya pemahaman dan hasil belajar rendah terutama pada pembelajaran matematika materi pecahan. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, dan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran *monopoly mathematic (monomath)* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek validasi pada penelitian ini yaitu 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran dan 4 peserta didik pada pengguna kelompok kecil dan 26 peserta didik pada pengguna kelompok besar. Sedangkan subjek uji coba pada penelitian ini yaitu terdiri dari 26 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media *monomath* melalui 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. 2) Validitas media *monomath* dilihat dari hasil uji validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta uji pengguna. Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 75% dengan kategori valid, hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 92% dengan kategori sangat valid, hasil validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat valid. Kemudian untuk uji pengguna kelompok kecil mendapatkan persentase 97,08% dengan kategori sangat valid dan pada uji pengguna kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. 3) Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan dengan menggunakan media *monomath* dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,822 > 2,010$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain itu, didapatkan hasil rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,5 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol didapatkan hasil rata-rata *n-gain* sebesar 0,2 dengan kategori rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *monomath* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Huruf Transliterasi

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	'	ض	D{
ب	B	ط	T{
ت	T	ظ	Z{
ث	Th	ع	'
ج	J	غ	Gh
ح	H{	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	هـ	H
ص	S{	ي	Y

B. Konsonan Rangkap

Konsonan Rangkap (*shaddah*), yang bersumber dari *ya>' nisbat* (*ya>'* yang ditulis sebagai petunjuk sifat) ditulis coretan atasnya. Contoh:

أحمدية ditulis *Ah}madi>yah*

Konsonan rangkap yang berasal dari bukan *ya>' nisbat* ditulis dobel hurufnya. Contoh:

دَلّ ditulis *dalla*

C. Ta>' Marbut}ah

1. Bila dimatikan ditulis "ah". Contoh:

جماعة ditulis *jama>'ah*

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain (sebagai *Mud{a>f}*), maka ditulis “at”. Contoh:

نعمه الله ditulis *ni'mat Alla>h*

D. Vocal pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i dan dammah ditulis u, masing-masing dengan huruf tunggal.

E. Vocal panjang (*madd*)

A panjang ditulis a>, i panjang ditulis i> dan u panjang ditulis u>, masing-masing dengan coretan di atas huruf a,i dan u.

F. Bunyi huruf dobel

Bunyi huruf dobel (*diphthong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw”, masing-masing untuk أي dan أو.

G. Kata sandang *alif + la>m*

Jika terdapat huruf *alif + la>m* yang diikuti huruf *qamari>yah* maupun diikuti huruf *shamsi>yah*, maka huruf *alif + la>m* ditulis al-. Contoh:

الجامعة ditulis *al-Ja>mi'ah*

H. Huruf besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

I. Kata dalam rangkaian frase dan kalimat

Tetap konsisten dengan rumusan diatas, kata dalam rangkaian frase dan kalimat ditulis kata per kata. Contoh:

شيخ الإسلام ditulis *Shaikh al-Isla>m*

J. Lain-lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seperti kata ijmak, nash, hadis, dll, tidak mengikuti pedoman transliterasi ini dan ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini untuk mendapatkan gelar Sarjana atau Strata 1 (S-1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Penyelesaian karya skripsi ini tidak luput dari berbagai bantuan dari semua pihak yang memberikan masukan dan semangat kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah ikut dalam proses dari awal penulisan hingga skripsi dapat terselesaikan, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan ketulusannya memberikan arahan dan semangat dalam proses penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tuaku, Bapak Ali Nasihin, SH. dan Ibu Mutmaiyah, serta saudara-saudaraku yang selalu mendukung, memberikan semangat, serta yang tidak pernah berhenti mendoakan sehingga peneliti dapat melalui berbagai hambatan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PGMI IAIN Kediri, yang telah memberikan ilmu serta pengalaman dan juga motivasi kepada seluruh mahasiswa PGMI.
7. Ibu Umi Mukhlisah, S.Ag. selaku kepala madrasah MI Miftahul Huda Ngreco yang sudah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut
8. Ibu Tutik Dinur Rofiah, M.Pd selaku validator ahli media, Ibu Choirul Anisa, M.Pd selaku validator ahli media, kepada Ibu Maria Ulfa, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran sekaligus guru kelas IVA yang telah membantu memberikan

penilaian dan masukan pada instrumen terhadap penelitian pengembangan media *monomath* yang dikembangkan.

9. Sahabat-sahabatku Dinda Wulandari, Nur Afifatul Ummah, dan Qiara Anadhia Balqis yang sudah memberikan support dan menjadi tempat keluh kesah dalam penyusunan skripsi ini.
10. Navida Aini Rohman teman seperjuanganku mulai awal perkuliahan sampai saat ini yang sudah menjalani suka duka bersama di kota ini.
11. Teman-teman seangkatan 2019, khususnya PGMI dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu per satu, telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, 14 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Penelitian Terdahulu	12
H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Konsep Pembelajaran Matematika	24
B. Konsep Media Pembelajaran	35
C. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran Pada Penelitian Ini	44
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
B. Model Penelitian Dan Pengembangan	53
C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	55
D. Validasi Produk	59
E. Uji Coba Produk	67
BAB IV PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	75
A. Paparan Data	75
B. Validasi Media Pembelajaran <i>Monopoly Mathematic</i>	97
C. Uji Coba Media Pembelajaran <i>Monopoly Mathematic</i>	103
D. Pembahasan	112
BAB V KAJIAN DAN SARAN	123
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	123
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	

Lebih Lanjut	125
DAFTAR RUJUKAN	128
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	131
RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Gambaran Penguasaan Kemampuan Materi Matematika Kelas IV	5
Tabel 1.2 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian	19
Tabel 3.1 Langkah-Langkah Penerapan Model Pengembangan ADDIE	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran	65
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Uji Pengguna.....	66
Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentasi.....	67
Tabel 3.7 Desain <i>Experiment Control Group</i>	69
Tabel 3.6 Pembagian Skor <i>N-Gain Score</i>	75
Tabel 4.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.....	78
Tabel 4.2 Penilaian dari Setiap Validator	98
Tabel 4.3 Komentar dan Saran dari Validator	99
Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran <i>Monomath</i> oleh Validator	100
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Media oleh Uji Pengguna.....	103
Tabel 4.6 Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	104
Tabel 4.7 Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.8 Tabel Uji Normalitas Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	106
Tabel 4.9 Tabel Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
Tabel 4.10 Tabel Independent Sample T Test (<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)	109
Tabel 4.11 Rekapitulasi <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	111
Tabel 4.12 Rekapitulasi <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Pecahan Senilai	28
Gambar 2.2 Ilustrasi Permainan Monopoli	44
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	54
Gambar 4.1 Papan Permainan Monopoli	81
Gambar 4.2 Kartu Kesempatan dan Dana Umum Monopoli.....	82
Gambar 4.3 Kartu Sertifikat Daerah Monopoli.....	82
Gambar 4.4 Bidak Permainan Monopoli	83
Gambar 4.5 Uang Monopoli	83
Gambar 4.6 Papapn <i>Monomath</i>	85
Gambar 4.7 Sampul Depan Buku Panduan <i>Monomath</i>	86
Gambar 4.8 Sampul Depan Buku Panduan <i>Monomath</i>	87
Gambar 4.9 Pengantar Media <i>Monomath</i>	87
Gambar 4.10 KI, KD dan Indikator Pencapaian Siswa.....	88
Gambar 4.11 Materi Pecahan	89
Gambar 4.12 Kunci Jawaban Soal	90
Gambar 4.13 Daftar Pustaka Buku Panduan.....	90
Gambar 4.14 Kartu Soal <i>Monomath</i>	91
Gambar 4.15 Kartu Hak Milik <i>Monomath</i>	92
Gambar 4.16 Kartu Dana BOS dan Kesempatan	92
Gambar 4.17 Kartu Informasi Umum	93
Gambar 4.18 Uang Poin <i>Monomath</i>	93
Gambar 4.19 Pion <i>Monomath</i>	94
Gambar 4.20 Kelengkapan <i>Monomath</i>	94
Gambar 4.21 Kotak Kemasan <i>Monomath</i>	95
Gambar 4.22 Bentuk Fisik Media Pembelajaran <i>Monomath</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Ijin Penelitian.....	131
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	132
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan	133
Lampiran 4. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media.....	135
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media.....	137
Lampiran 6. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	138
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi	140
Lampiran 8. Lembar Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	142
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	146
Lampiran 10. Lembar Instrumen Uji Pengguna.....	149
Lampiran 11. Hasil Validasi Uji Pengguna Kelompok Kecil.....	151
Lampiran 12. Hasil Validasi Uji Pengguna Kelompok Besar	152
Lampiran 13. Soal <i>Pre-Test</i>	153
Lampiran 14. Soal <i>Post-Test</i>	155
Lampiran 15. Data Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	157
Lampiran 16. Data Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 17. Nota Konsultasi Bimbingan (Pembimbing I)	159
Lampiran 18. Nota Konsultasi Bimbingan (Pembimbing II).....	161