

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke unsur yang terdefiniskan dan akhirnya ke dalil. Oleh karena itu matematika membutuhkan penalaran dan penjelasan–penjelasan yang bisa menerjemahkan simbol-simbol matematika menjadi bermakna. Pelajaran matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah bilangan.<sup>1</sup> Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.<sup>2</sup> Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi peserta didik untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dari pembelajaran matematika tidak hanya sebatas ilmu secara teori saja, lebih dari itu peserta didik juga diharapkan memiliki pemikiran atau pola pikir yang sistematis dan strategis. Selain itu, menurut Herman Hudojo dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Kurikulum

---

<sup>1</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018),1.

<sup>2</sup> Rukmati, *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Matematika*, (Bandung:PT Remaja Rusda Karya, 2017) 86.

dan Pembelajaran Matematika, tujuan dari pembelajaran matematika yaitu agar peserta didik dapat memahami tentang matematika dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, begitu juga dengan semakin majunya IPTEK saat ini diharapkan pula peserta didik dapat menggunakan ilmu matematika untuk menghadapi kemajuan IPTEK tersebut. Peserta didik dapat memahami tentang matematika tentu haruslah melalui suatu proses pembelajaran.<sup>3</sup> Matematika sebagai disiplin ilmu memiliki beberapa predikat dalam jajaran ilmu-ilmu yang lain. Dikalangan pelajar matematika mendapat predikat tambahan yaitu sebagai suatu mata pelajaran yang tidak disukai, seperti yang dikatakan oleh E.T. Russefendi bahwa matematika bagi anak-anak merupakan pelajaran yang tidak disenangi. Namun menurut Ery Soekresno, Psi. dan Irwan Rinaldi, SS. Setiap orang dapat menikmati matematika. Sebab, matematika adalah ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari. Kalaupun menemui kesulitan banyak faktor yang menjadi penyebabnya. Seperti, faktor psikologis yang ada dalam benak bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.<sup>4</sup>

Kesulitan konsep dan keragaman rumus yang harus dihafalkan peserta didik membuat matematika menjadi pelajaran terberat dari pada mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton membuat peserta didik bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, untuk menunjang pembelajaran matematika di kelas, diperlukan adanya penggunaan media yang menarik dalam

---

<sup>3</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: UM Press, 2015), 35.

<sup>4</sup> E.T. Russefendi, *Pengajaran Matematika Modern*, (Bandung: Tarsito, 2013), 134

mengajarkan materi matematika kepada peserta didik agar tidak merasa jenuh dalam pembelajaran dan menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan. Sehingga, peserta didik akan dapat lebih mudah untuk memahami materi dan nantinya hasil belajar peserta didik pun meningkat.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI Miftahul Huda Ngreco, peneliti juga menemukan permasalahan pada pembelajaran matematika tersebut. Bahwa dari segi proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan pemberian contoh saja. Pembelajaran masih bersifat verbalistik, guru cenderung lebih banyak menjelaskan materi kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal. Selain itu, dalam menjelaskan materi pembelajaran matematika, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Peserta didik mendapatkan materi pembelajaran hanya melalui buku paket dan LKS, hal ini mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi pembelajaran dan tidak adanya minat belajar dalam diri peserta didik, khususnya pembelajaran matematika di kelas IV, peserta didik cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran serta pemilihan media yang tepat, tentu menjadi tugas penting bagi pendidik, karena dengan adanya media mampu memudahkan pemahaman materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain penggunaan media, konsep belajar dengan bermain juga mampu menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pitadjeng juga berpendapat bahwa

“Permainan yang dikemas dalam pembelajaran, akan mengakibatkan peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang ini nanti dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.<sup>5</sup> Pembelajaran matematika yang dikombinasikan dengan permainan dapat memberikan dampak yang menyenangkan bagi siswa, mengurangi tingkat kejenuhan materi, serta secara tidak langsung peserta didik telah belajar banyak hal baru ketika sedang bermain.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas IV yang diperoleh peneliti, pembelajaran matematika di MI Miftahul Huda Ngreco secara umum merupakan mata pelajaran yang dirasa rumit dan sulit oleh peserta didik, terutama pada materi pecahan. Menurut guru pengampu matematika kelas IV di MI Miftahul Huda Ngreco tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan sangat rendah jika dibandingkan dengan materi pelajaran matematika lainnya yang terdapat di kelas IV, hal itu dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik pada materi pecahan yang rendah. Rendahnya kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan jika dibandingkan dengan materi matematika lain yang terdapat di kelas IV dapat dilihat dari persentase pencapaian kemampuan penguasaan materi yang dilakukan oleh guru seperti pada tabel dibawah ini.

---

<sup>5</sup> Pitadieng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, (Jakarta: Depdiknas RI, 2016), 96.

<sup>6</sup> Kristian Tantra Sidarta dan Tri Nova Hasti Yuniarta, “Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Trigonometri”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(Januari,2019),63.

**Tabel I.1**  
**Tabel Gambaran Penguasaan Kemampuan Materi Matematika Kelas**  
**IV Semester II**

No.	Materi	Tingkat Penguasaan Peserta Didik	Keterangan
1.	Bilangan Bulat	70%	Tinggi
2.	Pecahan	40%	Rendah
3.	Bilangan Romawi	75%	Tinggi
4.	Bangun Ruang	80%	Tinggi

Dalam hal ini, perhatian guru yang ekstra sangat dibutuhkan dalam mengajarkan konsep pecahan kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam penyajian konsep materi pecahan, terkadang guru hanya menggunakan media berupa gambar. Proses pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar matematika terutama pada materi pecahan yang sangat rendah. Peserta didik tidak memahami konsep tentang pecahan, sehingga dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan pecahan peserta didik mengalami kendala.

Berdasarkan paparan di atas menjelaskan bahwa perlu adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika pada materi pecahan. Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.<sup>7</sup> Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar. Media pembelajaran dapat berupa benda-benda, alat-alat, model, atau mekanisme

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2019), 3.

yang dapat digunakan guru untuk membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran maupun pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik dalam pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep-konsep yang sulit atau sukar, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi lebih nyata serta menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkrit.<sup>8</sup> Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media permainan berbasis monopoli pada materi pecahan. Alasan peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media permainan monopoli karena permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada.<sup>9</sup> Permainan monopoli adalah permainan yang telah banyak dikenal oleh anak-anak. Peraturan ataupun tata cara permainan monopoli telah familiar di kalangan mereka, sehingga penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran sangat bagus karena tidak terlalu sulit dan mereka telah mengenal permainan tersebut sebelumnya.

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa *monopoly mathematic* yang dinamakan dengan *monomath*. *Monomath* yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pecahan dengan ukuran 50x50 cm. Dimana di dalam *monomath* tersebut berisi 34 petak pecahan yang mana biasanya petak properti berupa nama negara di seluruh dunia, disini petak tersebut berubah menjadi gambar yang menunjukkan

---

<sup>8</sup> Nia Wahyu Damayanti, dkk. "Konstruksi Rumus Luas Lingkaran Berbasis Media Manipulatif Dalam Setting Pembelajaran Kooperatif", Jurnal Ilmiah Edutic, 2(Mei,2017),118

<sup>9</sup> Nevile Bennett dkk, "Teaching Through Play Teacher's Thinking and Classroom Practice, (Jakarta: Grasindo, 2015), 16.

pecahan, di setiap petak pecahannya terdapat kartu soal yang harus didiskusikan oleh kelompok tersebut untuk dapat dipecahkan soalnya lalu mempresentasikan hasilnya di depan kelas, jika mampu menjawab soal pada petak pecahan maka guru akan memberikan poin dan menawarkan kelompok tersebut untuk membeli petak pecahan tersebut atau tidak, selain itu komponen lainnya yaitu kartu informasi yang berisi materi pecahan yang nantinya materi tersebut akan dijelaskan oleh kelompok tersebut di depan kelas, kartu kesempatan, kartu dana BOS, uang poin, dua buah dadu, bidak yang berupa miniatur tokoh islam dalam bidang matematika, dan kartu sertifikat atau hak milik daerah serta miniatur rumah dan sekolah. Permainan *monomath* nantinya akan didesain dengan semenarik mungkin dengan menggunakan jenis huruf, warna serta gambar yang bervariasi.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *monomath* akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media *monomath* peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran berpusat pada peserta didik. Media *monomath* nantinya akan menciptakan suasana yang menggembirakan, materi yang diterima oleh peserta didik tidak hanya sekedar sekumpulan konsep tetapi lebih lama diingat oleh peserta didik dan dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika. Oleh karena itu pada permainan monopoli yang bermuatan materi pelajaran matematika akan menjadikan peserta didik dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga sambil

bermain mereka tanpa sadar akan mempelajari sesuatu dan memahaminya. Tidak hanya mempelajari materi, melalui media *monomath* peserta didik juga akan dapat mengembangkan berbagai hal, yakni belajar membuat taktik dan strategi, menguji kemampuan fisik, mengasah keterampilan berhitung, berbicara, dan juga menguji kreativitas anak dalam mengolah dan berinovasi dalam permainan *monomath* yang dilakukannya. Dari permainan *monomath* inilah diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan media *monomath* pada pembelajaran matematika materi pecahan. Oleh karena itu, dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti mengangkat sebuah 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”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang. diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *monomath* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kediri?
2. Bagaimana validitas media *monomath* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kediri?

3. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media *monomath* dan tidak menggunakan media *monomath* di kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kediri?.

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pengembangan media *Monomath* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV MI Miftahul Huda
2. Mengetahui kevaliditasan media *Monomath* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media *monomath* dan tidak menggunakan media *monomath* di kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan berupa permainan monopoli yang dimodifikasidan dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika yang disertai buku dengan spesifikasi sebagai berikut

1. Kotak kemasan *monomath* yang terbuat dari kayu. Sampul depan kotak *monomath* digunakan sebagai papan untuk memainkan permainan *monomath*, sedangkan isi kotak nantinya akan digunakan untuk tempat segala perlengkapannya.

2. Permainan monopoli yang dikembangkan berupa satu set permainan “*Monomath*” terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, kartu informasi umum, kartu dana bos, uang poin, dadu, bidak, kartu sertifikat atau hak milik daerah serta miniatur rumah dan sekolah.
3. Bentuk fisik *monomath* berbentuk persegi dengan ukuran 50x50 cm.
4. Permainan *monomath* didesain dengan semenarik mungkin dengan menggunakan jenis dan ukuran huruf yang bervariasi, gambar-gambar yang beragam sesuai dengan materi pecahan, serta warna yang beragam.
5. Media *monomath* yang dikembangkan berisi materi pecahan yang memerlukan pemahaman konsep, kecerdasan, ketepatan dan ketangkasan pemain untuk menjawab soal-soal yang tersedia dalam petak-petak permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
6. Buku panduan (*guide books*) yang diperuntukkan untuk guru berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran *monomath*, KI, KD dan tujuan pembelajaran, materi bahasan hingga soal-soal dan kunci jawaban yang ada pada kartu soal *monomath*.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dalam pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu menguasai konsep materi terutama pada materi pokok pecahan, namun dengan kondisi konkrit yang ada, pembelajarannya tidak monoton dan membosankan dengan hanya mengerjakan soal-soal latihan secara terus menerus. Karena itu dibutuhkan adanya penelitian dan pengembangan, supaya guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan

pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik maka pencapaian tujuan pembelajaran juga akan lebih maksimal. Salah satunya yaitu dengan melakukan pengembangan media permainan *Monomath* untuk peserta didik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

Penelitian dan pengembangan media *monomath* ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif pada materi pecahan untuk kelas IV SD/MI. Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media *monomath* materi pecahan secara khusus antara lain:

1. Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan.
2. Membantu peserta didik berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam mengerjakan soal-soal pecahan baik secara individual maupun kelompok.
3. Memberi peluang kepada peserta didik untuk lebih aktif mengembangkan potensi dirinya terutama dalam memberi pendapat-pendapat yang konstruktif positif untuk memecahkan masalah dalam soal-soal pecahan.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media pembelajaran monopoli antara lain:

1. Pengembangan media *Monomath* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pecahan.

2. Pengembangan media *Monomath* didesain semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari matematika materi pecahan.
3. Pengembangan media *Monomath* memudahkan peserta didik dalam memahami materi pecahan melalui media secara konkret dan kontekstual berdasarkan pengalaman peserta didik, sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Media permainan *Monomath* yang dikembangkan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, antara lain:

1. Media *Monomath* hanya bisa dipergunakan oleh guru mata pelajaran matematika.
2. Media *Monomath* hanya dapat dipergunakan oleh peserta didik kelas IV pada materi pecahan

### **G. Penelitian Terdahulu**

Terkait penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran monopoli maupun pembelajaran matematika, diantaranya:

1. “*Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*”<sup>10</sup> Oleh Ma’ani. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa monopoli. Subyek uji coba pengembangan ini adalah peserta didik kelas III SDN 38 Mataram. Metode penelitian ini

---

<sup>10</sup> Ma’ani, *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.

adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 32 peserta didik terdiri dari 16 peserta didik kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen sample t-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis dimana  $t_{test} > t_{table}$  was  $7,277 > 2.043$ ,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 38 Mataram.

2. *“Pengembangan Media Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Dan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD”*.<sup>11</sup> Oleh Ndaru Aptin Ismiarlita. Subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba terbatas yaitu enam peserta didik kelas I SD yang berada di sekitaran Desa Kadilajo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan mengadopsi lima langkah dalam tahapan ADDIE, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga validator, yaitu dua ahli media dan satu ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes (soal pilihan ganda) dan

---

<sup>11</sup> Ndaru Aptin Ismiarlita, *Pengembangan Media Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Dan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD*, Skripsi: Universitas Sanata Dharma, 2021.

non tes (kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) dikembangkan dengan menggunakan lima tahapan dalam ADDIE, (2) Skor kelayakan yang di dapat dari ahli media sebesar 3,73 dan ahli materi sebesar 3,87, sehingga keduanya masuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Pengembangan media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) ini juga memiliki dampak terhadap variabel motivasi belajar dan membaca permulaan siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji efektivitas pada data skor tes dan kuesioner. Uji efektivitas tersebut menunjukkan hasil bahwa variabel motivasi belajar memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76 dan variabel membaca permulaan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,8371, sehingga kedua skor tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Tinggi”.

3. *“Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas IV”*<sup>12</sup> Oleh Fatin Zafitri. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung. Jenisnya yaitu penelitian dan pengembangan Research and Development (R & D ) yang mengacu pada model Borg and Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh ada pun langkah-langkah tersebut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh

---

<sup>12</sup> Fatin Zafitri, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas Iv*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

presentase kelayakan Ahli materi memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat layak serta penilaian pendidik memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat menarik. Presentase respon peserta didik pada uji uji skala kecil yaitu 89% dengan kategori sangat menarik dan uji coba skala besar dengan presentase 84% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis menyimpulkan bahwa media permainan monopoli bernuansa islami berbantu ice breaking pada peserta didik kelas IV layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. *“Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat”*<sup>13</sup> Oleh Budi Adi Prayogo. Subyek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDN Langensari 02 Ungaran Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode Research and Development. Langkah-langkah pengembangan sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, dan (9) produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan uji validitas, Reliabilitas, Normalitas, Homogenitas, Uji z, gain dan N-gain, dan T-test. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa,

---

<sup>13</sup> Budi Adi Prayogo, *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sdn Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*, Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2017.

penilaian pakar ahli materi sebesar 92,64% (sangat layak) dan ahli media sebesar 91,66%, (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu mencapai ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal lebih dari 75%. Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,08 termasuk dalam kriteria tinggi.

5. *“Pengembangan Media Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu Untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah”*<sup>14</sup> Oleh Natalia Desmi Swastantri. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik berkebutuhan khusus tunarungu di SLB B Karnnamanohara kelas rendah. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Langkah-langkah dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan enam langkah dari sepuluh langkah R&D menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono). Langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi enam langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) ujicoba produk. Akan tetapi, penelitian ini berhenti pada langkah kelima dikarenakan pandemi virus corona (Covid-19) yang menyebabkan tidak terlaksananya ujicoba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Mobar (monopoli bangun ruang) memiliki kualitas yang sangat baik menurut skala 4. Rata-rata hasil validasi media

---

<sup>14</sup> Natalia Desmi Swastantri, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu Untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah*, Skripsi: Universitas Sanata Dharma, 2020.

pembelajaran Mobar (monopoli bangun ruang) 3,33, modul penggunaan media 3,35, dan video tutorial penggunaan media 3,3.

6. *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen”*<sup>15</sup> Oleh Maidatul Amalia. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun Banda Aceh. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan pre experimental dengan model one group pretest posttest Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan angket. Hasil analisis motivasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 86% tergolong dalam kategori sangat tinggi. Hasil penelitian ini yaitu analisis hasil belajar peserta didik diperoleh thitung 10,12 dan ttabel 1,74 sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.
7. *“Pengembangan Buku Ajar Matematika Dan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Nurul Huda Sukun Malang”*<sup>16</sup> Oleh Novita Zahiroh. Subyek penelitian adalah peserta didik

---

<sup>15</sup> Maidatul Amalia, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020.

<sup>16</sup> Novita Zahiroh, *Pengembangan Buku Ajar Matematika Dan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Nurul Huda Sukun Malang*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017.

kelas V MI Nurul Huda Sukun Malang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan desain pengembangan Walter Dick & Lou Carrey yang memiliki 10 tahapan dalam prosuder rancangan dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan buku ajar matematika materi bangun datar dan bangun ruang memenuhi kriteri sangat valid dengan ahli ujicoba materi mencapai tingkat kevalitan 91,67%, ahli desain mencapai 85,7%, ahli pembelajaran matematika kelas V, 90% , hasil uji perorangan mencapai 95,3 %, hasil uji coba kelompok kecil, 95,3 % dan hasil uji coba lapangan mencapai 98,2%. Hasil belajar peserta didik kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan produk buku ajar menunjukkan perbedaan hasil belajar menjadi lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata post kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu  $73 < 83$ , maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan produk buku ajar. Hasil uji-t pada perhitungan *spss* dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.711 > 2.042$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas yang tidak menggunakan dan yang menggunakan buku ajar yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga buku ajar layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, belum

terdapat penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran monopoli pada kompetensi pecahan kelas IV. Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri, dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan adalah menggunakan buku paket dan LKS. Penggunaan media tersebut masih kurang efektif dalam memberikan pemahaman materi kompetensi pecahan pada peserta didik. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *monomath* ini dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi tersebut.

Berikut peneliti sertakan tabel persamaan, perbedaan dan originalitas penelitian pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.2**  
**Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian**

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Originalitas Penelitian ini</b>
Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis penelitian kuantitatif</li> <li>Tidak menghasilkan produk media permainan monopoli</li> <li>Subyek penelitiannya yaitu peserta didik kelas III</li> <li>Tempat penelitiannya di SDN 38 Mataram</li> <li>Bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik</li> </ul>	Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D) dengan mata pelajaran yang dikembangkan yaitu mata pelajaran matematika pada materi pecahan. Model pengembanganyang digunakan yaitu model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media yang
Pengembangan Media Monopoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subyek yang diteliti yaitu</li> </ul>	

Bahasa Indonesia (Monohasa) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Dan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD	<p>pembelajaran berupa monopoli</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli</li> <li>• Jenis penelitian yang digunakan yaitu Reseach and Development (R&amp;D)</li> </ul>	<p>peserta didik kelas 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran yang diteliti Bahasa Indonesia</li> <li>• Tempat penelitian di sekitaran Desa Kadilajo</li> <li>• Bertujuan menumbuhkan motivasi belajar dan membaca</li> </ul>	dikembangkan ini. Media ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri Kelas IV semester 2 yang juga menjadi subjek penelitian dan pengembangan. Produk media yang
Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli</li> <li>• Subyek penelitiannya pada kelas I peserta didik V</li> <li>• Jenis penelitian yang digunakan yaitu Reseach and Development (R&amp;D).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dihasilkan berupa monopoli bernuansa islami</li> <li>• Tempat penelitian di MIN 1 Bandar Lampung</li> </ul>	dikembangkan pada penelitian ini berupa <i>game</i> edukatif yang dikolaborasikan dengan materi pecahan dan didesain secara menarik dengan gambar berwarna-warni dengan disertai buku petunjuk permainan <i>monomath</i> tersebut.
Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli</li> <li>• Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli</li> <li>• Mata pelajaran yang digunakan matematika</li> <li>• Jenis penelitiannya Reseach and Development (R&amp;D)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikembangkan adalah penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500</li> <li>• Subyek penelitiannya yaitu kelas II</li> <li>• Tempat penelitian di SDN Langensari 02 Ungaran Barat</li> </ul>	
Pengembangan Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikembangkan</li> </ul>	

<p>Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu Untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah</p>	<p>pembelajaran berupa monopoli</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli</li> <li>• Mata pelajaran matematika</li> <li>• Jenis penelitian</li> </ul>	<p>adalah bangun ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subyek penelitiannya peserta didik berkebutuhan khusus tunarungu</li> <li>• Tempat penelitiannya di SLB B Karnamanohara</li> </ul>	
<p>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli</li> <li>• Bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menghasilkan produk monopoli</li> <li>• Jenis penelitian kuantitatif</li> <li>• Mata pelajarannya IPS</li> <li>• Subyek penelitian kelas V</li> <li>• Tempat penelitian di MIN 29 Kabupaten Bireun</li> </ul>	
<p>Pengembangan Buku Ajar Matematika Dan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Nurul Huda Sukun Malang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli</li> <li>• Jenis penelitian Reseach and Development (R&amp;D)</li> <li>• Mata pelajaran matematika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dihasilkan berupa media monopoli dan buku ajar</li> <li>• Materi yang dikembangkan yaitu bangun datar dan bangun ruang</li> <li>• Subyek penelitiannya kelas V</li> <li>• Tempat penelitiannya di MI Nurul Huda Sukun Malang.</li> </ul>	

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahami, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain :

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.<sup>17</sup>

### 2. Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, dan (3) sumber belajar. Di sisi lain media juga ada yang wujudnya konkret seperti kebendaan (papan tulis, buku, dan lain-lain) dan bersifat abstrak, seperti suara guru, muatan isi, dan lain-lain.<sup>18</sup>

### 3. Permainan *Monomath*

*Monomath* merupakan singkatan dari *monopoly mathematic*, pada penelitian ini, media *monomath* berbeda segi konten permainan dengan permainan monopoli pada umumnya. Media ini dimodifikasi dan dikembangkan berisi materi pecahan, media ini merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dimainkan secara berkelompok dan

---

<sup>17</sup> Punari Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Mediagroup, 2016), 223.

<sup>18</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin:IAIN Antasari Press, 2017), 1.

berbasis aktif serta kreatif. Aktif karena dalam permainan monopoli ini peserta didik dituntut memainkan permainan monopoli secara bergantian dengan lawan mainnya. Kreatif dikarenakan dalam *monomath* ini terdapat perintah, pertanyaan serta soal-soal yang bertujuan untuk membangun pengetahuan serta pemahamannya.

#### 4. Materi Pecahan

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang disebut pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.<sup>19</sup>

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya menurut Supratik mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses sistem pendidikan nasional yang mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Heruman. *Model Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017),43.

<sup>20</sup> <sup>20</sup> Widodo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII A 2012/2013*, (Yogyakarta: Jurnal Fisika Indoensia No:49, Vol XVII, Edisi April 2013), 35