PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 09 KEPAHIANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH:

AGNES RENIKA

NIM: 21591009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Sudi

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Surat Keterangan Ini, Kami Menyatakan Bahwa:

Nama	:	Agnes Renika
NIM	:	21591009
Fakultas	:	Tarbiyah
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 09 Kepahiang

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Curup sudah dapat diajukan munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 30 Juli 2025

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Wiwin Arbaini W, M.Pd	**Fevi Rahmadeni, M.Pd**
NIP. 197210042003122003	**NIP. 199402172019032016**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Agnes Renika
Nomor Induk Mahasiswa	:	21591009
Fakultas	:	Tarbiyah
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 09 Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 30 Juli 2025

Agnes Renika

NIM. 21591009

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email:admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1162 /In.34/FT/PP.00.9/08/2025

Nama	:	**Agnes Renika**
NIM	:	**21591009**
Fakultas	:	**Tarbiyah**
Prodi	:	**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul	:	**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 09 Kepahiang**

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal	:	**Senin, 11 Agustus 2025**
Pukul	:	**15.00-16.30 WIB**
Tempat	:	**Ruang 1 Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,	**Sekretaris,**
Wiwin Arbaini Wahyuningsih,, M.Pd	**Fevi Rahmadeni, M.Pd**
NIP. 197210042003122003	**NIP.199402172019032016**
Penguji I,	**Penguji II,**
Siti Zulaiha, M.Pd.I	**H.M Taufik Amrillah, M.Pd**
NIP. 198308202011012008	**NIP. 199005232019031006**

Mengetahui
Dekan

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahimm

Assalamuallaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidaya-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 09 Kepahiang".** Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Wakil Rektor I, Bapak Prof.Dr. Yusefri, M.Ag
3. Bapak Wakil Rektor II, Bapak Prof.Dr. Muhammad Istan, SE, M.Pd, Mm
4. Bapak Wakil Rektor III, Bapak Dr, Nelson, S.Ag, M.Pd,I

5. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak kurniawan, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
8. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd selaku pembimbing II.
9. Bapak dan ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Bapak Rohman Aidi, M.Pd selaku kepala sekolah MIN 03 Kepahiang yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkab kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 5 Agustus 2025

Penulis,

Agnes Renika

NIM. 21591009

MOTTO

; allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya

-Q.S. Al-Baqarah :286

; Mulailah Walaupun Jalannya Sulit, Mustahil Allah Membawamu Sejauh Ini Hanya Untuk Gagal"

-Agnes Renika

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta kekuatan yang telah diberikan, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sebagai ungkapan rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan secara khusus kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Reno Hariyanto dan Ibu Ema Yunita, yang telah mencurahkan kasih sayang tanpa batas, doa yang tak pernah terputus, serta dukungan di setiap langkah kehidupan penulis. Terimakasih atas cinta yang tak pernah padam, kehadiran yang selalu menjadi penenang di setiap masa sulit. Kalian adalah sumber kekuatan, ketulusan, dan inspirasi yang tak tergantikan. Berkat restu dan doa kalian, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Adiku tercinta, Khairah Nadhifa Annasya, dan Muhammad Farhan, yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkahku. Terimakasih atas canda tawamu yang menguatkanku di kalah lelah. Semoga keberhasilanku ini dapat menjadi motivasi dan teladan untuk kalian dalam meraih cita-cita.
4. Saudara dan keluarga besar, yang selalu menjadi sumber semangat dan motivasi.
5. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd selaku pembimbing 2, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang

mendalam atas segala bentuk bimbingan, pengarahan, dan ilmu yang telah Ibu berikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih sebesar besarnya atas waktu , kesabaran dan perhatian yang ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT Senantiasa melimpahkan kesehatan , keberkahan serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang ibu berikan.

6. Kepada Anisa sundari penulis berterimakasih atas waktu dan kesetian dari awal dalam proses bimbingan hingga sampai tahap akhir skripsi ini.
7. Teruntuk sahabat-sahabat penulis Syevia, Bila, Anjli terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis untuk tetap mengerjakan skripsi ini.
8. Teman KKN dan teman seperjuangan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, berbagi suka dan duka, serta saling menguatkan.
9. Anggi Pebriansyah, seseorang yang kehadirannya begitu berarti dalam setiap proses perjuangan menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi teman diskusi saat logika mulai buntu, menjadi penenang di tengah tekanan, dan menjadi penyemangat. Tanpamu, mungkin perjalanan ini akan terasa lebih berat.
10. Untuk diri sendiri terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini, yang telah bertahan dalam proses panjang, melalui lelah, ragu, dan berbagai keterbatasan, namun tetap memilih tidak menyerah. Terimakasih telah menempu perjalanan yang tidak selalu mudah, melewati hari hari penuh keraguan, ketegangan, dan pengorbanan yang terkadang terasa begitu berat.

ABSTRAK

Agnes Renika, NIM. 21591009 **"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 09 Kepahiang "**, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih cenderung monoton karena dominasi metode ceramah dan minimnya media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Untuk itu, diperlukan media yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif adalah media monopoli interaktif, yaitu permainan edukatif berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa.Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan media monopoli interaktif pada materi bilangan cacah di kelas IV SDN 09 Kepahiang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon guru serta siswa.

Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak, dengan persentase ahli materi 97,14%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 100%. Respon pengguna juga sangat positif, di mana 70% guru menyatakan sangat setuju dan 30% setuju, sementara siswa memberikan respon 83% sangat setuju dan 17% setuju. Media ini tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis diterima dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, media monopoli interaktif layak digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika di sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata Kunci: ***Media Pembelajaran, Monopoli Interaktif, Matematika, ADDIE*.**

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI ..... **Error! Bookmark not defined.**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **Error! Bookmark not defined.**
KATA PENGANTAR iv
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR BAGAN xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
LAMPIRAN xv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan masalah 9
C. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan dan kegunaan Pengembangan 9
E. Spesifikasi produk yang dikembangkan 11
F. Definisi istilah 11
BAB II 13
KAJIAN PUSTAKA 13
A. Landasan Teori 13
B. Kajian relevan 24
C. Kerangka berpikir 27
BAB III 29
METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29
A. Model pengembangan 29
B. Tempat dan waktu pengembangan 30
C. Prosedur Pengembangan 30
D. Uji coba produk 32

E. Analisis Data 37
BAB IV 44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44
A. Gambaran Ummum Objek Penelitin 44
B. Deskripsi Hasil Pengembangan 49
1. Penyajian data uji coba 49
2. Hasil analisis data 69
3. Revisi produk 70
4. Implementasi 75
5. Evaluasi 76
C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan 81
D. Keterbatasan Penelitian 88
BAB V 90
PENUTUP 90
A. Kesimpulan 90
B. Saran 92
DAFTAR PUSTAKA 94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi kisi instrumen penilaian untuk ahli materi 34
Tabel 3. 2 Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli media 35
Tabel 3. 3 Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli bahasa 36
Tabel 3. 4 Kisi kisi angket analisis kebutuhan guru 36
Tabel 3. 5 Kisi kisi angket analisis kebutuhan siswa.....36
Tabel 3. 6 Skala penilaian likert.....36

Tabel 4. 1 Keadaan guru SDN 09 Kepahiang.....46
Tabel 4. 2 Sarana dan prasarana SDN 09 Kepahiang 47
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....52
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 54
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Angket.....57
Tabel 4. 6 Standar Kompetensi Dan Tujuan Pembelajaran 58
Tabel 4. 7 Keterangan Penilaian Validator.....63
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Materi.....64
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Ahli Media 66
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 68
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli.....69
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Respon Guru 77
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Respon Siswa.....79

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka berpikir 28

Bagan 3. 1 Metode Penelitian Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE 30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Media monopoli interaktif 62
Gambar 4. 2 Bagian Tampilan Sebelum Direvisi 70
Gambar 4. 3 Bagian Tampilan sesudah Direvisi 71
Gambar 4. 4 Papan skor sebelum di revisi 74
Gambar 4. 5 Papan skor setelah di revisi.....74
Gambar 4. 6 Kartu pelanggaran sebelum di revisi.....74
Gambar 4. 7 Kartu pelanggaran sesudah di revisi 75
Gambar 4. 8 Penggunaan Media Pembelajaran 75
Gambar 4. 9 Media monopoli sebelum ada materi 86
Gambar 4. 10 Media monopoli sebelum ada materi 86
Gambar 4. 11 Media pembelajaran monopoli interaktif sebelum di revisi 87
Gambar 4. 12 Media pembelajaran monopoli interaktif sesudah di revisi 88

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing....98
Lampiran 2 SK Permohonan Izin Penelitian....99
Lampiran 3 surat Izin Penelitian....100
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian Di SDN 09 Kepahiang....101
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian....102
Lampiran 6 Pengisian Angket Kebutuhan Guru....103
Lampiran 7 Pengisisn Angket Kebutuhan Siswa....104
Lampiran 8 Instrumen Validasi Angket Kebutuhan Guru....105
Lampiran 9 Instrumen Validasu Angket Kebutuhan Siswa....108
Lampiran 10 Lembar Validasi Angket Ujikelayakan Ahli Materi....111
Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Uji Kelayakan Ahli Media....114
Lampiran 12 Lembar Validasi Angket Uji Kelayakan Ahli Bahasa....117
Lampiran 13 Lembar Angket Uji Kelayakan Materi....120
Lampiran 14 Lembar Angket Uji Kelayakan Media....122
Lampiran 15 Lembar Angket Uji Kelayakan Bahasa....124
Lampiran 16 Lembar Angket Anslisis Kebutuhan Guru....125
Lampiran 17 Lembar Angket Anslisis Kebutuhan Siswa....128
Lampiran 18 Lembar Angket Respon Guru....148
Lampiran 19 Lembar Angket Respon Siswa....150
Lampiran 20 Aplikasi Canva....151
Lampiran 21 Web Genially....151
Lampiran 22 Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Matematika....152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika diberikan kepada siswa sebagai bekal untuk dapat berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.[1] Kompetensi ini dibutuhkan agar peserta didik mampu memperoleh, mengelola, serta memanfaatkan informasi dalam kehidupan sosial yang terus mengalami perubahan. Saat ini, pembelajaran matematika di Indonesia menekankan pada partisipasi aktif siswa selama proses belajar, serta mengharuskan mereka memiliki kemampuan dalam mengolah data yang disampaikan oleh guru. Keterampilan dalam pembelajaran matematika tidak terbatas pada kemampuan berhitung semata, melainkan juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir secara logis dan kritis.

Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran pokok yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Jasmani. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Mata pelajaran matematika untuk SD diajarkan mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan

[1] Arfika Riestyan Rachmantika and Wardono, 'Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah', *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2.1 (2019), 441.

teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia, sehingga diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini untuk menciptakan teknologi yang akan meringankan kerja manusia.[2]

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan siswa pada satuan pendidikan. Proses pembelajaran diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, interaktif, memotivasi dan menantang siswa agar berpartisipasi aktif sesuai dengan minat, bakat, perkembangan psikologis dan fisik siswa. Pembelajaran dilakukan bertujuan untuk mengembangkan potensi dan perubahan tingkah laku siswa.[3]

Keberhasilan proses pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat didukung dengan strategi dan rancangan yang digunakan oleh guru dalam menyajikan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi dan nilai-nilai kehidupan yang terdapat di dalam setiap Tema, Subtema maupun Pembelajaran.

Adapun komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.[4] Dengan menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas, siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, biasanya dengan adanya media pembelajaran siswa dengan

---

[2] budi Adi Prayogo, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika', *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019), 228–33 <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>.

[3] Masturi Masturi, 'Pengelolaan Proses Pembelajaran Yang Menarik Mewujudkan Implementasi Kurikulum Merdeka Yang Berkualitas', *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Inovatif*, 1.1 (2023), 56–65 <https://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/view/2>.

[4] Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936. hal 3929

mudah menangkap materi pelajaran. Pada umumnya media pembelajaran dibuat dengan sekreatif mungkin agar supaya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam melakukan proses pembelajaran, apalagi jika media yang dipakai adalah media yang mengandung teknologi informasi. Sesuai dengan kemajuan perkembangan zaman disaat ini, peserta didik pun sangat bersemangat untuk belajar menggunakan teknologi informasi yang semakin berkembang.

Salah satu usaha yang dilakukan menteri pendidikan dalam mewujudkan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan adalah dengan cara mendorong guru untuk merancang media pembelajaran yang membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan.[5] Penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran Media sangat dibutuhkan karena mempunyai kemampuan yang bisa dimanfaatkan. Media efektif ialah media yangmampu mengomunisasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima.[6]

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV Ibu Nadia M.Pd di SD Negeri 09, beliau mengungkapkan bahwa saat pembelajaran berlangsung anak kurang fokus dan kurang minat belajar. Dan berdasarkan observasi belum ada media yang digunakan dalam pembelajaran matematika, guru masih

[5] Arianti, 'Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif', *Didaktika*, 11.1 (2019), 41 <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>.

[6] Yossita Wisman, 'Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Nomosleca*, 3.2 (2017), 646–54 <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2039>.

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta masih menggunakan sarana buku paket atau buku mata pelajaran.

Setelah membaca penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Pranoto Sukma pada tahun 2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Pop-up Book materi bangun ruang kelas V SD[7], diketahui bahwah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih sebatas mengajarkan konsep dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan mernanfaatkan buku paket yang ada serta memberikan contoh-contoh dengan menggambarkan di papan tulis Kemudian pada materi pengenalan sifat-sifat bangun ruang yang ada di kelas V guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti media gambar, media yang telah disiapkan di sekolah yaitu media yang berbentuk balok, kubus, prisma. Selain itu, guru juga memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kelas yang berbentuk bangun ruang seperti lemari, kotak pensil dan lain-lain. Hal ini dikarenakan guru belum terpikirkan untuk membuat subuah media pembelajaran sendiri karena membutuhkan waktu yang lumayan lama dan membutuhkan keterampilan dalam membuatnya. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang menarik dan membuat peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan.

Kemudia dalam penelitian yang di lakukan oleh Nurlisni Rahayu pada tahun 2024, dengan judul evektivitas media pohon literasi terhadap konsentrasi belajar siswa pembelajaran matematika di kelas 4 SDN 07 Rejang

[7] Sugeng Pranoto, *pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Pop-up Book materi bangun ruang kelas V SD*, 2023

Lebong,[8] menyatakan bahwa siswa kurang memahami materi dan kurangnya perhatian siswa pada pembelajaran matematika, hal tersebut di sebabkan kurangnya penggunaan media, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang efektif dan media media pembelajaran yang menarik.

Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini anak diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa adalah media pembelajaran monopoli interaktif. Media pembelajaran monopoli interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan konsep permainan monopoli dengan elemen interaktif , dimana peserta didik belajar melalui aktivitas yang melibatkan pengambilan keputusan, tantangan, atau pertanyaan dalam bentuk permainan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman atau keterampilan peserta didik melaluinpengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Media interaktif adalah media yang dilengkapi fitur pengendali, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung, memilih opsi, dan menavigasi informasi sesuai kebutuhan, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan dinamis. Sedangkan pembelajaran interaktif adalah cara mengajar di mana guru menciptakan suasana belajar

[8] Nurlisni Rahayu, *evektivitas media pohon literasi terhadap konsentrasi belajar siswa pembelajaran matematika di kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong*, 2024

yang aktif dan melibatkan siswa dalam berbagai bentuk interaksi.[9] Berdasarkan kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran interaktif,sangat efektif untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli interaktif ini bisa meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proseas belajar, yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Monopoli interaktif ini bukan seperti permainan monopoli biasa, tapi dibuat menggunakan aplikasi kemudian dimainkannya menggunakan komputer dan di tampilkan di infocus.adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media monopoli interaktif ini adalah menggunakan aplikasi *Genially* dan *canva*.

Pitadjeng menyatakan "permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar". Rasa senang yang ditimbulkan dalam permainan interaktif ini nantinya dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan oleh rasa senang yang didapatkan anak ketika mereka diajak untuk menggunakan permainan interaktif, saat proses pembelajaran sehingga anak – anak akan tumbuh rasa minat untuk belajarnya.[10]

---

[9] Mukhid, M. Pd. "*Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan.*" (2023). Hal 3

[10] K Khasanah, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Dengan Media Tangram Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Siswa …', 2019 <https://repository.uir.ac.id/9401/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/9401/1/156411117.pdf>.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, penelitian ini mengkaji mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa terhadap matematika. Dari hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 09 Kepahiang yang menunjukkan bahwa Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta hanya mengandalkan buku paket atau buku mata pelajaran sebagai media pembelajaran matematika. Belum ada media pembelajaran khusus yang digunakan dalam pelajaran matematika, sehingga siswa terlihat kurang fokus dan minat belajar rendah.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi ikut bermain, berdiskusi, menjawab soal, dan mengambil keputusan dalam permainan. Aktivitas ini membuat mereka lebih fokus, antusias, dan termotivasi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah. selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran berpusat pada siswa. Pada permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, serta keterampilan memecahkan masalah. Namun, hasil observasi dan wawancara

dengan guru kelas IV SDN 09 Kepahiang menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab, dengan sumber belajar terbatas pada buku paket. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton, siswa kurang fokus, dan minat belajar rendah.

Hasil angket analisis kebutuhan mempertegas kondisi ini. Dari pihak guru, 80% menyatakan sangat membutuhkan dan 20% membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif. Sementara itu, dari pihak siswa, 63,86% menyatakan sangat membutuhkan dan 36,14% membutuhkan media ini. Tidak ada guru maupun siswa yang menyatakan “tidak butuh” atau “kurang butuh”. Temuan ini menjadi bukti bahwa media monopoli interaktif benar-benar dibutuhkan sebagai sarana pembelajaran matematika.

Monopoli interaktif menggabungkan konsep permainan edukatif dengan unsur interaktif berbasis teknologi, sehingga siswa terlibat aktif dalam belajar. Berbeda dengan monopoli konvensional, versi interaktif ini memuat soal-soal matematika yang harus diselesaikan siswa sesuai petak yang ditempati. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Dari ulasan latar belakang, maka penelitian ini akan dikaji melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika kelas IV SDN 09 Kepahiang.

B. Batasan masalah

Dalam penelitian ini akan dibatasi masalah mengenai Pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, yang berdasarkan salah satu permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa.

1. Peneliti akan mengembangkan media permaianan monopoli agar media pembelajaran matematika lebih inovatif sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi bilangan cacah
3. Langkah penelitian ini menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu meliputi Menganalisis *(analisy*s), Mendesain (*desain*), Mengembangkan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Mengevaluasi (*eveluation*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 09 kepahiang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN 09 kepahiang?

D. Tujuan dan kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli interaktif pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 09 Kepahiang Yang memenuhi krteria Valid
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN 09 kepahiang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan pengembangan secara teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

   Secara teoritis media Permainan Monopoli dapat meningkatkan kualitas hasil belajar sehingga dapat mendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika.

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi Guru

      Meningkatkan keterampilan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran monopoli sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Meningkatkan keberhasilan dalam mengajar

   b. Bagi siswa

      Menciptakan rasa senang Siswa dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran Matematika serta meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dapat meningkatkan hasil berlajar siswa.

   c. Bagi Sekolah

1) Meningkatkatkan profesionalisme guru di SDN 09 Kepahiang.
2) Meningkatkan mutu pendidikan guru di SDN 09 Kepahiang.

E. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Pengemban permainan monopoli, terdiri dari papan monopoli, kartu soal untuk membeli kota, gudang ilmu dan uang.

1. Produk dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN 09 Kepahiang dengan tujuan agar siswa lebih semangat dan minat dalam belajar.
2. Pada Muatan matematika materi bilangann cacah.

F. Definisi istilah

Berikut pemaparan tentang beberapa istilah dalam penelitian dan pengembangan ini

1. Media pembelajaran

   Menurut *Association for Educational and Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi atau pengetahuan. Penggunaan media dengan kreatif akan membuat pembelajaran kepada siswa semakin menarik dan juga akan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. [11]

   Pendapat ini berbeda dengan pernyataan yang disampaikan oleh National Educational Association (NEA) bahwa media adalah bentuk komunikası yang berupa cetak, audio, visual maupun alat. Media dapat

[11] Septy Nurfadhillah and others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 243–55 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

dımanipulası, didengarkan, dilihat, dan dibaca yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran.[12]

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitatan ini adalah media pembelajaran yang berupa media cetak yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh siswa. Media dalam penelitian ini termasuk dalam media permainan yaitu media pembelajaran monopoli interaktif.

2. Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan yang terdiri dari papan monopoli, bidak, dadu, kartu dana umum, kesempatan, uang-uangan dan sebagainya. Biasanya permainan ini dimainkan oleh 2 anak atau lebih.[13] Secara umum permainan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk belajar berbisnis dan mengetahui kegiatan perdagangan. Namun dalam media pembelajaran monopoli interakti ini lebih ditekankan pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan dapat berperan secara aktif sehingga minat belajar peserta didik akan bertambah.

[12] Nasruddin Hasibuan, 'Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4.1 (2016), 22–39 <http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423>.

[13] Nurhasanah Sihotang, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2022), 60–67.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran

   a. Pengertian Media Pembelajaran

      Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah dan merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.[14] Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mentransfer pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efesien. Media juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa dalam mentransfer pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi yang diberikan. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi berupa media cetak atau audiovisual dan perlengkapannya. Media juga dapat dimanipulasi, dilihat, didengarkan, dan dibaca.[15]

      Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yaitu alat yang digunakan sebagai perantara penunjang dalam proses pembelajaran untuk lebh mengefektifkan proses pembelajaran, merubah pembelajaran yang monoton menjadi aktif,

[14] Arsyad, 'Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16 (2015), 44.

[15] Muhammad Asrul Sultan and Alfianti Akhmad, 'Media Podcast Terhadap Kemampuan Menyimak', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4.1 (2020), 40 <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>.

mempermudah dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa serta dapat mempersingkat waktu dari lama menjadi lebih efektif dan efesien.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *"intruction"* yang berarti menyampaikan fikiran atau pendapat, dengan demikian arti intruksional yaitu menyampaikan fikiran atau ide yang telah diubah secara bermakna melalui pembelajaran.[16] Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, sumber belajar baik media yang akan digunakan dalam terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh sebab itu agar kegiatan pembelajaran lebih berarti dan lebih menarik bagi siswa, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang bertujuan sebagai meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat juga untuk membangkitkan minat dan motivasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang media dan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang bisa digunakan sebagai transformasi antara guru dan siswa dalam mengefektifkan suatu pembelajaran serta dapat

[16] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hal 121

menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.[17] Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.[18] Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa)

[17] Pahlevi, Maulana Reza, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Mekdi (Maket Diorama Interaktif) Bagi Relawan Komunitas Laskar Belajar Untuk Peningkatan Pendidikan Pancasila Bagi Anak-Anak Jalanan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2.10 (2024): 4529-4537.

[18] Rahma, Nur, and Sri Yuliani. "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 6.2 (2023): 159-167.

yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif.[19]

c. Pengertian media monopoli

Permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi individunya. Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar.[20] Dalam kelompok, permainan bukan hanya didominasi oleh hiburan semata akan tetapi juga sebagai alat dalam membantu pembelajaran atau edukasi.[21]

Monopoli merupakan permainan papan yang sangat terkenal di dunia, Sasaran permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui pembelian atau pertukaran properti.[22]

Dalam belajar sambil bermain tidak hanya fokus bermain saja akan tetapi media yang dipakai oleh pengajar dirancang untuk membantu pemahaman dan keefektivitasan peserta didik.

Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran Monopoli. Setiap permainan tentu saja memiliki kelemahan dan kelebihan,

---

[19] Fitriani, Purba Devi. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 5 LUMBAN PINGGOL TP 2024/2025*. Diss. Universitas Quality, 2025.

[20] Pupung puspa Ardini dan anik lestariningsih. *Bermain & permainan*. (Nganjuk: Penerbit adjie Nusantara,2018). Hal. 7-8

[21] Suci Rahmadani, 'Mahasiswa Dan Akademisi Volume 1 Nomor 1 Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IPA Sebagai Strategi Menumukan Minat Dan Pemahaman Sains Di Sekolah Dasar', 1, 106–15.

[22] Wikipedia:"*Monopoli(permainan)*" https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli (permainan) diakses 28 Juni 2021.

Kelemahan dan kelebihan dalam permainan monopoli sebagai media pembelajaran yaitu:

1) Kelemahan Memungkinkan jumlah permainan berjumlah lebih dari satu atau dua. Materi harus lebih menjelaskan sebelum menjawab soal. Butuh konsentrasi tinggi.
2) Kelebihan Peserta didik bisa lebih aktif. Materi yang disampaikan lebih singkat, padat dan jelas. Meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Melatih kemampuan sosial dan kerja sama team. Melatih siswa menjawab soal menggunakan waktu singkat. Suasana kelas menjadi menyenangkan. Mengasah kemampuan berpikir dan strategi nya secara bersamaan.

d. Monopoli interaktif

Media pembelajaran monopoli interaktif adalah sebuah alat atau metode yang menggabungkan permainan Monopoli dengan elemen interaktif untuk tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, Monopoli digunakan sebagai media untuk membantu siswa mempelajari berbagai konsep atau materi pembelajaran, seperti matematika, pada materi bilangan cacah sambil bermain. Monopoli interaktif ini berbeda dengan monopoli pada umumnya, karena monopoli interaktif yang akan di kembangkan oleh peneliti ini adalah media monopoli yang menggunakan teknologi.

e. Pembelajaran matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pengajaran matematika adalah suatu bentuk interaksi peserat didik dengan pendidik matematika dalam proses pembelajaran untuk membantuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan peserta didik. Menurut Andi Hakim Nasution etimologis, matematika berasal dari kata latin mathematica yang diambil dari kata yunani mathematike yang artinya bertalian dengan pengetahuan. Kata Yunani itu mempunyai akar kata mathema yang berarti ilmu pengetahuan *(Sciense, knowledge).* Jadi menurut kata asalnya istilah matematika adalah bidang pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan belajar.

Secara terminologis matematika adalah bidang pengetahuan yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan pasti dan menelaah secara matik berbagai hubungan dan sifat dari pengertian-pengertian mujarad dengan menggunakan aneka angka dan lambang-lambang.[23]

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak mudah bagi atematika adalah studi tentang bentuk atau struktur yang abstrak dan hubungan di antara mereka. Memahami

[23] Lambok Simamora, 'Pengaruh Persepsi Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4.1 (2015), 21–30 <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i1.136>.

struktur dan hubungan membutuhkan memahami konsep yang terlibat dalam matematika. [24]

Berdasarkan berbagai definisi di atas, kesimpulannya yaitu matematika merupakan ilmu yang menggabungkan struktur abstrak dengan argumen logis dalam pernyataan berbasis bukti kegiatan eksplorasi belajar seperti angka, perhitungan dan pengetahuan serta keterampilan.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Matematika

Kementerian Pendidikan Umum Herumani mengatakan bahwa matematika bertugas dalam mengembangkan penalaran melalui penyelidikan, eksolorasi dan eksperimen, sebagai alat untuk memecahkan masalah masalah dengan menggunakan pemikiran dan model matematika, dan sebagai alat komunikasi untuk menjelaskan simbol, tabel, dan diagram.[25]

Selain dari itu, satuan SD dan MI pada kurikulum KTSP dalam standar isi mata pelajaran matematika menyatakan bahwa tujuan matematika supaya siswa:

1. Paham akan konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan menerapkan konsep algoritma, fleksibel, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.

---

[24] Fahrurrozi and Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika, Universitas Hamzanwadi Press*, 2017 <https://febriliaanjarsari.wordpress.com/2013/01/21/metode-pembelajaran-matematika-inovatif/>.

[25] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 4

2. Menggunakan rumus dan penalaran karakteristik, melakukan manipulasi matematis dalam generalisasi, menyusun bukti-bukti serta menjelaskan gagasan dan pernyataan matematis.
3. Memecahkan permasalahan yang melingkupi kemampuan memahami dalam permasalahan, membuat model matematika, merakit model dan menginterpretasikan solusi yang diperoleh. Mengkomunikasikan ide menggunakan simbol, tabel, diagram, atau cara lain untuk menjelaskan situasi atau masalah.
4. Mempunyai sikap yang menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian dan minat belajar matematika dan sikap gigih dan percaya diri dalam memecahkan masalah. Satu diantara aspek yang penting dalam pengajaran matematika ialah supaya siswa mengetahui. [26]

3. Prinsip Pembelajaran Matematika

Prinsip Pembelajaran Matematika Belajar matematika bukan hanya tentang berhitung, tetapi tentang mengembangkan pemikiran logis. Perhitungan dapat dilakukan dengan latihan bantu atau alat bantu pengajaran seperti kalkulator atau komputer, tetapi pemecahan masalah membutuhkan pemikiran

[26] Dian Novitasari, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, Vol. 1, No.1 desember 2016, hlm 8

dan analisis yang logis. Oleh karena itu, siswa yang belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai tahapannya dengan cara yang menyenangkan. [27]

f. Cara pembuatan media monopoli interaktif

1. Persiapan Bahan dan Perangkat

   Perangkat keras (hardware):Laptop/komputer. Perangkat lunak (software): Genially: untuk membuat papan monopoli interaktif dan mengatur soal Canva: untuk mendesain elemen grafis (papan, kartu, ikon, dan lain-lain.) Bahan ajar:Materi bilangan cacah sesuai kompetensi dasar kelas IV Soal-soal penjumlahan dan pengurangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa

2. Perencanaan konsep permainan

   Menentukan tema permainan, menyusun aturan permainan, meliputi: jumlah pemain atau kelompok, cara memulai permainan, tata cara menjawab soal dan sistem skor. Membuat kerangka papan monopoli yang berisi: Petak-petak kota/properti Petak Kesempatan, Tantangan, hukuman,dan kartu pelanggaran, Petak mulai (*start*) dan penjara

3. Desain visual

   Membuat papan monopoli di Canva: Mengatur komposisi warna yang kontras namun nyaman dilihat. Menambahkan teks

[27] Wati Susilawati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*, *Cv. Insan Mandiri*, 2020.

dan ikon sesuai tema. Mendesain kartu soal dan kartu hukuman: Kartu soal berisi pertanyaan matematika (penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah).

4. Pembuatan media interaktif

   Mengunggah desain papan monopoli ke Genially. Menambahkan titik interaktif pada setiap petak. Menghubungkan titik interaktif pada Halaman soal dan jawaban.

5. Penyusunan soal

   Menyusun soal sesuai petak yang ditempati. Soal disesuaikan dengan tingkat kesulitan bertahap. Menyediakan pilihan jawaban atau kolom jawaban singkat

g. Cara penggunaan media monopoli interaktif

Penggunaan media pembelajaran monopoli interaktif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan Sebelum Pembelajaran

   Guru memastikan laptop/komputer dan proyektor (infocus) berfungsi dengan baik. Membuka file monopoli interaktif yang telah dibuat di aplikasi Genially.

2) Penjelasan aturan permainan

   Guru menjelaskan aturan permainan, antara lain:

   a) Guru akan menjadi moderator dalam menjalankan alur permainan

b) Kelompok akan diberikan kesempatan mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu
c) Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan nilai sesuai denga nilai yang tertera pada kartu soal, sebaliknya jika salah tidak akan mendapatkan nilai
d) Jika pemain mendapat posisi yaitu kesempatan dan tantangan pemain wajib menjawab soal yang telah tersedia. jika pemain mendatkan soal tantangan maka pemain akan mendapat nilai 50 dan jika pemain mendapat soal kesempatan bernilai 30.
e) Bintang hitam bernilai 10, bintang abu bernilai 20, bintang kuning bernilai 50
f) Jika pemain masuk ke dalam penjara maka pemain wajib menjawab soal hukuman agar bisa melanjutkan permainan
g) Apabila salah satu kelompok memasuki kolom yang sudah di tempati kelompok lain maka akan diberikan kartu pelanggaran yang berisi instruksi
h) Kelompok tidak akan mendapatkan pertanyaan apabila memasuki kolom "PARKIR BEBAS" Serta tidak akan mendapatkan nlai

3) Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok Setiap kelompok diberi pion dengan warna berbeda.

4) Peran Guru Selama Permainan

Mengatur jalannya permainan dan memastikan semua kelompok mengikuti aturan. Dan memberikan penjelasan singkat jika ada soal yang sulit dipahami.

5) Penentuan Pemenang

Permainan berakhir jika waktu pembelajaran habis atau seluruh petak sudah terlewati. Kelompok dengan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang. Guru memberikan apresiasi kepada pemenang, misalnya pujian atau hadiah kecil

6) Penutup

Guru memberikan refleksi pembelajaran dan mengulas kembali materi bilangan cacah yang telah dipelajari melalui permainan.

B. Kajian relevan

1. Anggraheni, Nilam Sri dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 93% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 92% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil

memperoleh rata-rata 96% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik.[28]

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media monopoli. Sedangkan perbedaannya Anggraheni, Nilam Sri menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Kelas penelitian nya juga berbeda penelitian Anggraheni, Nilam Sri kelas V sedangakan penelitian ini kelas IV.

2. Risma, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema 5 Ekosistem Sub tema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Kelas V-B SD Negeri 007 Nunukan. Pada penelitian tersebut menunjukan bahwa Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran Monopoli pada tematik tema 5 Ekosistem sub tema 2 hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem ditinjau dari validasi ahli, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi serta

[28] Nilam sri Anggraheni, ‘Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018’, *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7.5 (2018), 1–2 <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgeyx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~/media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>.

ditinjau dari respon guru dan respon siswa. Media pembelajaran monopoli termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini berdasarkan dari keseluruhan validasi ahli dengan presentase 82%, respon guru 86%, dan respon siswa 98%. [29]

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pertama, sama-sama mengembangkan media pembelajaran monopoli. Sedangkan perbedaannya , risma penelitian nya pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran matematika

3. Prayogo, Budi dengan judul pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN langensari 02 kecamatan ungaran barat. Hasil Penelitian menunjukan bahwa, 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.

   Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pertama, sama-sama menggunakan media monopoli. Kedua, penelitian sama-sama dilakukan pada mata pelajaran matematika. Sedangkan

[29] Risma, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema 5 Ekosistem Sub Tema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup Dalam Ekosistem', 2018.

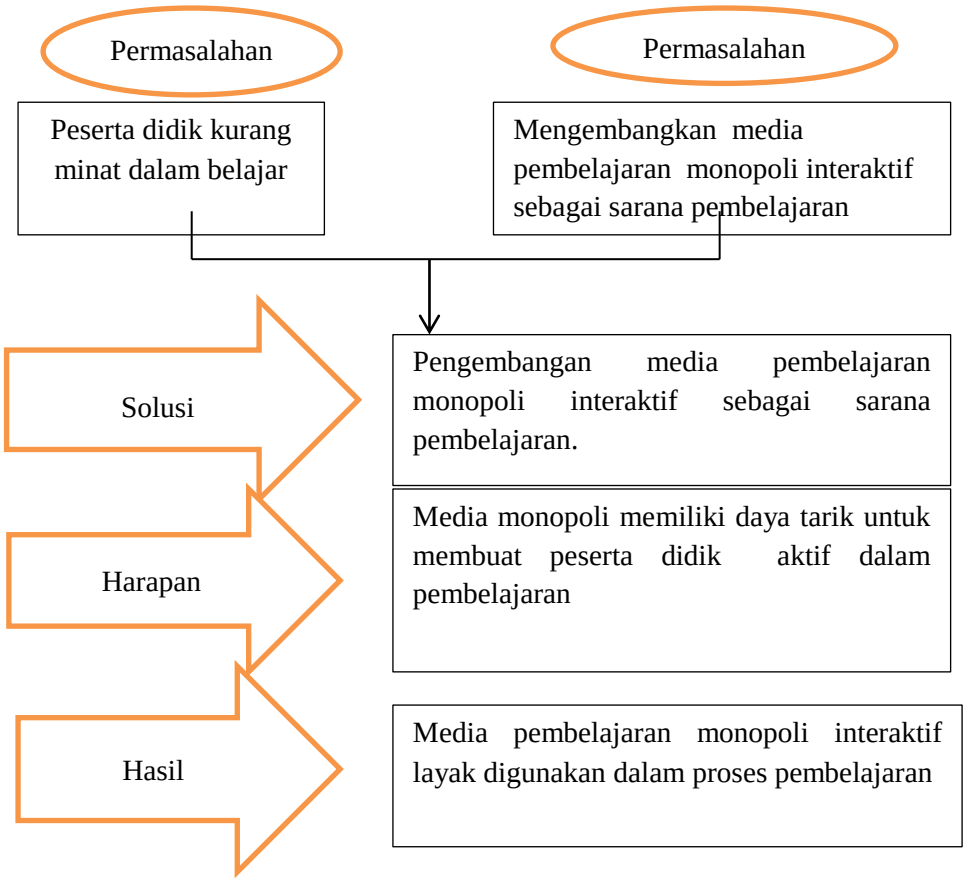
perbedaannya , penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian Prayogo, Budi tidak menggunakan model ADDIE.[30]

C. Kerangka berpikir

Dalam proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung secara efektif maka guru dituntut agar kreatif dan inovatif dalam membuat atau menyediakan media saat pelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Masalah yang seringkali dialami guru adalah kurang semangat dari peserta didik mengenai pelajaran sehingga menimbulkan kurangnya hasrat untuk menggali ilmu pengetahuan dan masih banyak guru menerapkan sistem belajar konvensional.

Dari permasalahan diatas, mulai dikembangkannya suatu media pembelajaran sehingga menambah minat belajar anak. Salah satunya adalah media pembelajaran monopoli. Berdasarkan penelitian relevan diatas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :

[30] Prayogo, *Budi pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN langensari 02 kecamatan ungaran barat*, 2 oktober 2017, hlm 6.



Bagan 2. 1 Kerangka berpikir

BAB III

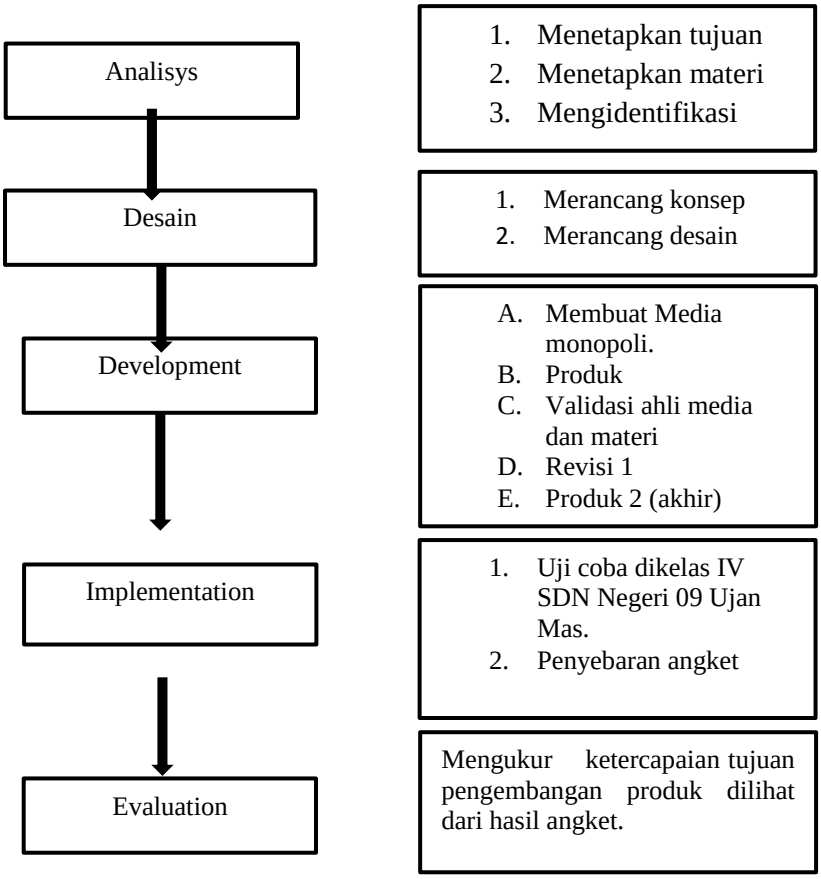
METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Model pengembangan

Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan *(Research dan Development).* Menurut amile and reesnes seperti yang dikutif dalam bukunya Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Research dan Developmenta* adalah suatu proses pengembangan suatu prangakat pendidikan yang dilaksanakan dengan melewati berbagai tahapan dala suatu riset tertentu.[31] Prosedur dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli sejarah yang akan dilakukan peneliti menerapkan model ADDIE. Model Pengembangan yang diadaptasi oleh Lee dan Owens ini terdiri dari lima tahapan, yaitu meliputi Menganalisis *(analisy*s), Mendesain (*desain*), Mengembangkan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Mengevaluasi (*eveluation*).

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khususnya pada mata pelajaran matematika. Penyajian permainan ini diharapkan memberi kesan materi yang menarik.

[31] Muhammad Ali Dan Muhammad Asrori, Metodologi dan aplikasi riset pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hlm. 105



Bagan 3. 1 Metode Penelitian Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE

B. Tempat dan waktu pengembangan

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 kepahiang yang beralamat di Jl. Ki Agus Hasan, Pasar Ujung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas IV di sekolah sdn 09 kepahiang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei2025.

C. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah dalam pengembangan media monopoli akan dipaparkan sebagai berikut :

a. Tahap Analisis

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Menganalisis permasalahan, di antaranya keterbatasan media yang digunakan, rendahnya minat belajar siswa, serta dominasi metode ceramah. Mengkaji materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu bilangan cacah, sebagai fokus pengembangan media.

b. Tahap Desain

Menentukan konsep permainan monopoli interaktif, mencakup aturan main, tata letak papan, kartu soal, dan elemen grafis. Menyusun rancangan visual dengan memperhatikan kombinasi warna, keterbacaan teks, serta kelengkapan komponen permainan. Menyiapkan daftar soal matematika yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan bertahap.

c. Tahapan Pengembangan

Membuat desain papan monopoli dan kartu permainan menggunakan aplikasi Canva. Mengintegrasikan desain ke dalam aplikasi Genially untuk menambahkan fitur interaktif. Melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi, desain, dan bahasa. Melaksanakan revisi berdasarkan masukan para validator.

d. Tahap implementasi

Menerapkan media monopoli interaktif di kelas IV SDN 09 Kepahiang. Guru menjelaskan aturan permainan, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan memandu jalannya permainan. Siswa memainkan monopoli sambil menjawab soal matematika pada petak yang ditempati.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi formatif dilakukan selama uji coba untuk mencatat kendala seperti waktu permainan atau ukuran teks. Evaluasi sumatif dilakukan melalui angket respon siswa dan guru untuk mengukur efektivitas media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum digunakan secara luas.

D. Uji coba produk

1. Desain Uji Coba

Desain awal yaitu rancangan media pembelajaran monopoli yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran monopoli sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran monopoli dari dosen pembimbing dan nantinya akan dilakukan tahap validasi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-D SD Negeri 09 kepahiang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025, semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu data kuantitaif dan data kualitatif. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

a. Data kuantitatif

1) Evaluasi dari Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi disajikan dalam bentuk persentase, mencakup aspek ketepatan isi, keluasan cakupan, serta kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

2) Evaluasi dari Ahli Media

Persentase hasil penilaian ahli media diperoleh berdasarkan kualitas desain media, yang meliputi ilustrasi, cara pengemasan, daya tarik, serta kelengkapan komponen yang mendukung efektivitas media.

3) Evaluasi dari Ahli Bahasa

Persentase penilaian ahli bahasa mencakup aspek perancangan dan kelayakan media dari sudut pandang kebahasaan.

b. Data kualitatif

1) Hasil pengisian angket yang dilalukan oleh guru dan siswa di SD Negeri 09 Kepahiang.
2) Hasil tanggapan, kritik, saran, dan masukan dari ahli materi, ahli media dan bahasa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen penelitian ini, digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Acuan penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan peserta didik SDN 09 kepahiang.

Tabel 3. 1 Kisi kisi instrumen penilaian untuk ahli materi

No	Aspek	No item	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Materi	1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		2	Materi sesuai dengan Standar kompetensi					
		3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran					
		4	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan					
		5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
		6	Materi yang di sajikan sistematis					
		7	Kejelasan uraian materi bilangan cacah					
		8	Materi sesuai dengan yang dirumuskan					
2	Bahasa	9	Bahasa yang digunakan sederhana dan muda dipahami					
		10	Bahasa menggunakan EYD yang disempurnakan					
		11	Bahasa yang digunakan tidak menggunakan makna ambigu					
		12	Kejelasan informasi yang di sampaikan					
		13	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
		14	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD					

Tabel 3. 2 Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli media

No	Aspek	No item	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Tampilan media	1	Tampilan media menarik					
		2	Apakah media mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran					
		3	Apakah tata letak elemen media (teks, gambar, tombol) memudahkan siswa dalam memahami mediaa					
2	Penggunaan	4	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
		5	Kemudahan pemggunaan media					
		6	Kesesuaian media dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran.					
3	Warna	7	Komposisi warna, gambar dan tulisan jelas					
		8	Keselarasan pemilihan warna media					
		9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai					
4	Gambar	10	Kejelasan gambar					
		11	Kesesuaian gambar dengan materi					
		12	Posisi gambar tidak mengganggu teks dan warna					
5	Huruf	13	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
		14	Kesesuaian ukuran huruf					
		15	Kejelasan tulisan dalam permainan					

Tabel 3. 3 Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli bahasa

No	Aspek	No Item	Kriteria	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa	1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
		2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik					
		3	Ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa					
		4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa					
		6	Kejelasan informasi yang disampaikan					
		7	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD					
		8	Bahasa muda dipahami oleh siswa					

Tabel 3. 4 Kisi kisi angket analisis kebutuhan guru

Kriteria	Indikator penilaian	Soal
Analisis kebutuhan siswa	1. Materi	Terlampir
	2. Media pembelajaran	Terlampir
	3. Pencapaian siswa	Terlampir

Tabel 3. 5 Kisi kisi angket analisis kebutuhan siswa

Kriteria	Indikator penilaian	Soal
Analisis kebutuhan Guru	1. Materi	Terlampir
	2. Media pembelajaran	Terlampir
	3. Pencapaian siswa	Terlampir

Instrumen pengumpulan data berupa angket dengan 5 alternatif jawaban

Tabel 3. 6 Skala penilaian likert

Skala penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Sangat setuju
2	Setuju
3	Kurang setuju
4	Tidak setuju
5	Sangat tidak setuju

E. Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Penelitian in menggunakan metode *Researceh and Development*(R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli interaktif dalam pembelajaran matematika kela IV SDN 09 Kepahiang.

a. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran berdasarkan :1) analisis siswa 2) analisis kebutuhan guru

b. Perancangan (Design)

Tahap ini meliputi perancangan konsep monopoli interaktif dengan langkah-langkah berikut: 1) menentukan materi yang akan di masukkan dalam monopoli interaktid sesuai dengan kompetensai dasar. 2) menentukan design dengan memperhatikan keterbacaan , warna dan ilustrasi yang menarik. 3) membuat sketsa awal tampilan media monopoli interaktif.

c. Pengembangan (Development)

Setelah desain awal selesai, produk mulai dikembangakan dengan tahapan :

1) Pembuatan media monopoli
2) Validasi ahli

d. Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas IV SDN 09 Kepahiang. Langkah-langkah: Guru memberikan penjelasan singkat tentang aturan permainan monopoli interaktif. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk bermain. Siswa menjawab soal matematika bilangan cacah sesuai petak yang ditempati. Guru mengamati keaktifan, antusiasme, dan interaksi siswa selama permainan.

e. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif Evaluasi formatif Dilakukan saat proses implementasi, dengan mencatat kendala seperti waktu permainan yang perlu disesuaikan dan ukuran teks pada kartu yang harus diperbesar. Evaluasi sumatif: Berdasarkan angket respon siswa dan Berdasarkan angket respon guru.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh data untuk keperluan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi/pengamatan, wawancara , lembar validasi, dan angket.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran awal tentang kondisi pembelajaran di kelas IV SDN 09 Kepahiang.

Aspek yang diamati meliputi metode pembelajaran yang digunakan guru, keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran, serta respon siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Observasi ini membantu peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru, sehingga dapat menjadi dasar perancangan media yang sesuai kebutuhan.[32]

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru kelas IV untuk menggali informasi lebih mendalam terkait: Kendala dalam mengajar matematika. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran.Harapan guru terhadap media pembelajaran baru yang akan dikembangkan. Hasil wawancara digunakan sebagai acuan untuk memastikan media yang dibuat benar-benar relevan dan bermanfaat bagi proses pembelajaran.[33]

c. Lembar validasi

Lembar validasi diberikan kepada tiga kelompok ahli, yaitu: Ahli Materi menilai kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar, kelengkapan, keakuratan, dan tingkat kesulitan soal. Ahli Media menilai aspek desain, tata letak, ilustrasi, warna, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan

[32] Atsilah, Fithri Dinah. *Strategi pemberdayaan dalam upaya mengurangi Buta Huruf Hijaiyah di Yayasan Al-Hikmah: Partisipatory Action Research di RW 04 Desa Cijagra Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung*. Diss. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025. hal 17

[33] Santoso, Thomas. "Metodologi penelitian kualitatif." *Metodologi Penelitian Kualitatif* (2022).

media. Ahli Bahasa menilai kejelasan bahasa, kesesuaian kaidah EYD, serta tingkat keterbacaan bagi siswa kelas IV. Hasil penilaian ahli digunakan sebagai dasar revisi media sebelum uji coba di lapangan.[34]

d. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan pendapat dan respon dari guru serta siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket analisis kebutuhan diberikan sebelum media dibuat, untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap media pembelajaran monopoli interaktif. Angket respon diberikan setelah media digunakan dalam pembelajaran, untuk menilai keefektifan, kemenarikan, dan kemudahan media. Angket menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, mulai dari “Sangat Setuju” hingga “Sangat Tidak Setuju”.[35]

3. Teknik Analisis Data

Proses analisis data sangat penting dalam penelitian dan pengembangan, dalam proses ini akan terlihat hasil penelitian dari angket dan observasi. Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data yang

[34] Rahmawati, Ika. "PENGEMBANGAN MEDIA JAM DAN PUZZLE (JAMP) MATERI PENGUKURAN WAKTU KELAS II SEKOLAH DASAR." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12.10 (2024).

[35] MANURUNG, ERVINA AULIA. "Pengaruh Persepsi Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Es Teh Indonesia Di Universitas Hkbp Nommensen Medan." (2024).

digunakan disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Masing-masing dianalisis dengan metode yang sesuai.

a. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian para ahli (materi, media, dan bahasa) serta angket respon guru dan siswa. Langkah Analisis:

1) Menghitung skor total yang diperoleh dari setiap butir penilaian pada angket.
2) Mengubah skor menjadi persentase dengan rumus:

$$p = \frac{\sum \times}{\sum \times 1} X\ 100\%$$

Keterangan

P : Presentase skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

3) Menginterpretasikan persentase berdasarkan kriteria kelayakan berikut:[36]

[36] Aldi, Suhardi, et al. "Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 7.1 (2022): 128-143.

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

b. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik, dan saran para ahli serta tanggapan terbuka dari guru dan siswa.

Langkah Analisis:

1. Mengumpulkan seluruh masukan dari lembar validasi, angket terbuka, atau hasil wawancara.
2. Mengelompokkan masukan ke dalam tema, misalnya: perbaikan desain, penyesuaian soal, perbaikan bahasa.
3. Menganalisis secara deskriptif untuk menemukan poin-poin yang perlu diperbaiki.
4. Merevisi media berdasarkan hasil analisis tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.[37]

c. Penggabungan hasil analisis

Data kuantitatif memberikan gambaran tingkat kelayakan media secara objektif berdasarkan skor. Data kualitatif memberikan

[37] Gumilang, Galang Surya. "Metode penelitian kualitatif dalam bidang bimbingan dan konseling." *Jurnal fokus konseling* 2.2 (2016).

masukan perbaikan yang sifatnya deskriptif dan mendalam. Kedua jenis data ini saling melengkapi untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, menarik, dan efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Ummum Objek Penelitin

1. Sejarah sekolah

Pada tahun 1963, terdapat sebuah sekolah yang bernama SDN 03 Pasar Ujung yang berlokasi di Jl. Ki Agus Hasan, Kelurahan Pasar Ujung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Rejang Lebong. Pada tahun 1974, dilokasi yang sama, didirikan juga sekolah yang lain dengan nama SDN 37 Pasar Ujung. Pada saat itu kondisi bangunan masih berupa rumah warga dengan arsitektur bergaya Cina yang berdinding bidai (susunan bilah bambu yang dijalin menggunakan kawat dan dilapisi adukan semen dan pasir). Pada tahun 1979, SDN 03 Pasar Ujung dipindahkan ke lingkungan Sidodadi yang masih dalam satu kelurahan.

Pada tanggal 7 Januari 2004, Kepahiang memisahkan diri dari Kabupaten Rejang Lebong dan berdiri sendiri sebagai Kabupaten Kepahiang dengan Caretaker Ir. Hidayatullah Syahid, MM. Sehingga imbasnya pada nomor-nomor sekolah di Kepahiang juga berubah. Pada tahun 2005, nama SDN 37 Pasar Ujung berganti dengan SDN 10 Kepahiang. Karena seiring dengan perkembangan Kabupaten Kepahiang, terjadi pemekaran beberapa kecamatan sehingga nomor-nomor sekolah di Kabupaten kembali berubah. SDN 10 Kepahiang,

pada tahun 2009 berganti menjadi SD Negeri 09 Kepahiang hingga sekarang.

2. Visi/Misi Sekolah

   1) Visi

      Bermutu, kompetitif, unggul, dan dibanggakan

   2) Misi

      a. Melaksanakan pembelajaran yang berbasis pengintegrasian antara iman dan taqwa (imtaq) dan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek).
      b. Membentuk peserta didik menjadi manusia berkualitas seutuhnya yang mampu bersaing dan sekaligus bersanding dalam menjawab tantangan zaman.
      c. Mewujudkan peningkatan profeisonalitas pendidik dan tenaga kependidikan.
      d. Memberi pelayanan pendidikan kepada peserta didik secara optimal tanpa diskriminasi.
      e. Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar.
      f. Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial dan menyadari pentingnya kelestarian lingkungan.
      g. Meningkatkan keterlibatan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan.

h. Melaksanakan penguatan pendidikan karakter dan gerakan literasi nasional.

3. Keadaan Guru Dan Siswa Di Sdn 09 Kepahiang Kepahiang

a) Keadaan guru

Tabel 4. 1 Keadaan guru SDN 09 Kepahiang

NO	NAMA GURU	JABATAN
1	ROHMAN AIDI, M.Pd	Kepala Sekolah
2	SISWANTO, S.Pd	Wakil kurikulum
3	RAFIATUN NISA S.Pd	Bendahara
4	AGUSTINA S.Pd	Wali kelas 1A
5	ELMI SUSILA S.Pd	Wali kelas 1B
6	ROSDA FATINI S.PdI	Wali kelas 1C
7	SEPTI NOVITASARI S.Pd	Wali kelas 1D
8	ARUM ULTANITIKA S.Pd	Wali kelas 2A
8	EEN APRIKA NENGSIH ,S.Pd	Wali kelas 2B
9	ELI KURNIATI S.Pd SD	Wali kelas 2C
10	MELAN RAFIKA PUTRI UTAMI M..Pd	Wali kelas 2D
11	LENI HARIANI S.Pd.I	Wali kelas 3A
12	INDAH RANI NUR KURNIA S.Pd	Wali kelas 3B
13	DESIMAH SARAGI S.Pd SD	Wali kelas 3C
14	MISTIYA NINGSIH S.Pd	Wali kelas 4A
15	LESI OKTAFIA, S.Pd	Wali kelas 4B
16	NETI HERAWATI S.Pd SD	Wali kelas 4C
17	NADIA S. Pd	Wali kelas 4D
18	APRILLIA KASIH UGIATRI S.Si	Wali kelas 5A
19	RAFIATUN NISA S.Pd	Wali kelas 5B
20	JULIAN MUSDALIFAH S.Pd	Wali kelas 5C
21	WIJIANTI S.Pd SD	Wali kelas 6A
22	SISWANTO S.Pd	Wali kelas 6B
23	HERI ISWAHYUDI S.Pd	Wali kelas 6C

b) Keadaan Siswa

Adapun jumlah siswa SD NEGERI 09 KEPAHIANG yaitu kurang lebih 511 orang siswa yang mana tidak diketahui berapa jumlah masing-masing laki-laki maupun perempuan, dengan

demikian keadaaan siswa disekolah tersebut su dah terbilang dengan sangat baik, dengan pelayanan guru disekolah

4. Sarana/prasarana

Tabel 4. 2 Sarana dan prasarana SDN 09 Kepahiang

No	Jenis sarana dan prasarana	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang guru	1
3	Perpustakaan	1
4	TU	-
5	Ruang kelas	10
7	Wc guru	2
8	Wc siswa	8
9	Lab	1
10	Computer	2
11	Printer	
12	Lapangan	1
13	Meja korsi guru	61
14	Meja siswa	300
15	Kursi siswa	300
16	Papan tulis	11
17	Lemari	18
18	Kotak sampah	11
19	Alat olah raga	-
20	Meja TU	-
21	Kursi TU	-
22	Meja kepala sekolah	1
23	Kursi kepala sekolah	1

5. Program kerja sekola

Sekolah dasar negeri 09 kepahiang memadukan program kerja yaitu:

1. Kurikulum darurat yang mana akan diadakan peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Dengan memuat seluruh mata pelajaran yang ada disekolah tersebut

2. Kurikulum unggul terdiri dari: belajar dan membaca al-quran,tahfiz, al-quran hadis, tahsin, akidah akhlak, serta keislaman yang membuat siswa-siswi menjadi sholeh dan sholehah
3. Life skillAkhlak mulia
    - Kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan hidup
    - Kemandirian
    - Potensi keislaman
4. Kompetensi Diniyah
    - Tahfiz Al-quran dan Hadist
    - Bimbingan akidah dan akhlak
5. Kompetensi bahasa dan sains
    - Bahasa arab dan bahasa inggris
    - Social dan natural sains
    - Outdoor activity
    - Matematika dan computer
6. Kegiatan penunjang
    - System belajar yang proaktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyennangkan
7. Kegiatan penunjang
    - Tahfiz al-quran dan hadist
    - Shalat dhuha
    - Pramuka
    - Kegiatan idul adha dan hari besar lainnya

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Penyajian data uji coba

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam proses ini adalah model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, dalam pelaksanaannya, penelitian ini hanya sampai pada tahap Pengembangan.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif, yakni media monopoli interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini diterapkan pada siswa kelas IV SDN 09 Kepahiang dalam mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi bilangan cacah. Adapun hasil dari pengembangan media monopoli interaktif dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 09 Kepahiang adalah sebagai berikut:

a. Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan guru maupun siswa. Proses analisis ini diawali dengan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

1) Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk memperoleh informasi terkait ketersediaan sumber belajar, bahan ajar, serta sarana pendukung pembelajaran. Selain itu, analisis ini juga

mencakup pengamatan terhadap metode pengajaran yang digunakan oleh guru, gaya belajar siswa, serta berbagai kesulitan yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahapan ini dilaksanakan melalui observasi langsung saat proses belajar mengajar serta melalui wawancara dengan guru kelas IV di SDN 09 Kepahiang.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan guru kelas IV pada tanggal 9 Januari 2025, ditemukan bahwa sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru hanya memanfaatkan buku paket, papan tulis, spidol, serta sarana seadanya. Penggunaan media pembelajaran modern hanya dilakukan sesekali dan belum menjadi bagian yang konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal yang sama. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak kurang antusias, mudah bosan, tidak fokus, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi ini berdampak pada suasana kelas yang kurang kondusif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang terhadap media pembelajaran monopoli interaktif dalam mata pelajaran Matematika yang akan dikembangkan, peneliti menyebarkan angket kepada 1 orang guru dan 22 siswa kelas IV D SD Negeri 09 Kepahiang pada tanggal 6 Mei 2025. Instrumen angket untuk guru terdiri dari 20 butir pertanyaan, begitu pula dengan angket untuk siswa yang terdiri atas 20 butir pertanyaan. Setiap pertanyaan disertai dengan pilihan jawaban dalam skala Likert lima tingkat, yaitu: STB (Sangat Tidak Butuh), TB (Tidak Butuh), KB (Kurang Butuh), B (Butuh), dan SB (Sangat Butuh).

Berikut ini disajikan hasil analisis data terkait kebutuhan guru terhadap media pembelajaran monopoli interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV yang dikembangkan oleh peneliti, sebagaimana ditampilkan dalam tabel di bawah:

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Banyaknya Guru Menjawab Dalam Skala				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika?					1
2	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih muda dan menarik?					1
3	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran berbentuk monopoli interaktif pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah?					1
4	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran selain buku paket dan lembar kerja biasa pada pelajaran matematika?					1
5	Apakah Bapak/Ibu, membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan?				1	
6	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif saat proses pembelajaran ?					1
7	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang mudah di pahami dan sesuai dengan kemampuan siswa?					1
8	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?					1
9	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar yang efektif umtuk pembelajaran matematika materi bilangan cacah?					1
10	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang bisa diterapkan pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?				1	
11	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa yang sulit memahami materi bilangan cacah?					1
12	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV?				1	
13	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran?					1
14	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu Bapak/Ibu untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika secara lebih efektif?					1
15	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi					1

	dalam pembelajaran matematika?					
16	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk mengajar matematika?				1	
17	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang terdapat permainan matematika dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan?					1
18	Seberapa butuh Bpak/Ibu media pembelajaran monopoli interaktif yang sesuai dengan kompetensi dasar matematika kelas IV?					1
19	Seberapa butuh Bapak/ media pembelajaran monopoli interaktif sebagai media pendamping dalam pembelajaran matematika?					1
20	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan pelatihan atau panduan dalam menggunakan media pembelajaran monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?					1
Total		0	0	0	4	16
Persentase (%)		0%	0%	0%	20,00%	80,00%

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, guru tersebut menyatakan bahwa dirinya tidak memilih kategori sangat tidak butuh, tidak butuh, maupun kurang butuh terhadap media pembelajaran monopoli interaktif. Guru hanya memberikan jawaban pada kategori butuh sebanyak 20% dan pada kategori sangat butuh sebesar 80%. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa guru kelas IV sangat membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif untuk mendukung proses pembelajaran Matematika di kelas.

Sementara itu, hasil angket mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran monopoli interaktif yang dikembangkan dalam mata pelajaran Matematika diperoleh dari

22 orang siswa kelas IV. Berdasarkan data yang dikumpulkan, berikut adalah hasil analisis yang menunjukkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut:

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Banyaknya Siswa Menjawab Dalam Skala				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?				5	17
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?				11	11
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?				9	13
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?				5	17
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?				12	10
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?				9	13
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?				8	14
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?				7	15
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?				10	12
10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?				8	14
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?				8	14
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?				7	15

13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?				11	11
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?				6	16
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?				6	16
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?				7	15
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?				8	14
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?				6	16
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?				10	12
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?				6	16
Total		0	0	0	159	281
Persentase (%)		0%	0%	0%	36,14%	63,86%

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 22 siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, diperoleh data total sebanyak 440 tanggapan terhadap 20 butir pertanyaan. Jumlah skor untuk kategori “Butuh” adalah 159, sedangkan skor untuk kategori “Sangat Butuh” mencapai 281. Tidak terdapat tanggapan dalam kategori “Sangat Tidak Butuh”, “Tidak Butuh”, maupun “Kurang Butuh”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebanyak **36,14%** siswa menunjukkan bahwa mereka membutuhkan

media pembelajaran monopoli interaktif, sementara mayoritas siswa, yaitu **63,86%**, menyatakan sangat membutuhkan media tersebut dalam pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, baik dari pihak guru maupun siswa terhadap media pembelajaran monopoli interaktif dalam mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV, diperoleh temuan sebagai berikut: tidak ada guru maupun siswa (0%) yang menyatakan sangat tidak membutuhkan, tidak membutuhkan, maupun kurang membutuhkan media tersebut. Sebanyak **20% guru** dan **36,14% siswa** menyatakan membutuhkan, sedangkan **80% guru** dan **63,86% siswa** menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar Matematika di kelas IV.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli interaktif pada materi Bilangan Cacah dalam mata pelajaran Matematika. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana penunjang dalam proses pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, serta mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik secara lebih luas, tanpa terbatas oleh lokasi atau latar belakang pendidik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan yang telah dijelaskan sebelumnya, data tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Angket

Kategori Tanggapan	Guru (%)	Siswa (%)
Sangat Tidak Butuh (STB)	0%	0%
Tidak Butuh (TB)	0%	0%
Kurang Butuh (KB)	0%	0%
Butuh (B)	20%	36,14%
Sangat Butuh (SB)	80%	63,86%

Keterangan:

a. Jumlah guru responden: 1 orang
b. Jumlah siswa responden: 22 orang
c. Total butir angket: 20 pertanyaan per responden
d. Skala penilaian menggunakan lima kategori (STB, TB, KB, B, SB)

2) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan konten yang paling relevan dan sesuai untuk dikembangkan dalam media monopoli interaktif. Proses ini mencakup identifikasi materi yang mendukung penggunaan media tersebut, yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV D SD Negeri 09 Kepahiang, yaitu Ibu Nadia, M.Pd. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa konsep materi yang dipilih tepat dan sejalan dengan tujuan pembelajaran, serta

mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun materi yang dijadikan dasar dalam pengembangan media ini adalah bilangan cacah, khususnya pada topik penjumlahan dan pengurangan sampai 1.000 dalam mata pelajaran Matematika.

Materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah hingga 1.000 merupakan salah satu konsep fundamental dalam pembelajaran Matematika yang harus dikuasai oleh siswa sebagai landasan untuk memahami materi-materi berikutnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti menetapkan materi ini sebagai fokus pengembangan, karena dinilai sesuai dengan standar kompetensi peserta didik serta sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 4. 6 Standar Kompetensi Dan Tujuan Pembelajaran

Standar kompetensi	Tujuan pembelajaran
1. Peserta didik harus sudah mampu membaca bilangan cacah sampai 1.000 2. Peserta didik mampu menulis bilangan cacah sampai 1.000	1. Menentukan hasil penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000 2. Menentukan hasil pengurangan bilangan cacah sampai 1.000

b. Perencanaan (Design)

Setelah tahap analisis dilaksanakan, langkah berikutnya adalah tahap perencanaan (*Design*), yang mencakup kegiatan sebagai berikut:

1) Menyesuaikan materi dengan media

Pada tahap perencanaan, salah satu langkah penting yang dilakukan adalah menyesuaikan materi pembelajaran dengan bentuk dan karakteristik media yang akan dikembangkan. Materi bilangan cacah—khususnya penjumlahan dan pengurangan hingga 1.000—diolah sedemikian rupa agar selaras dengan konsep permainan monopoli interaktif. Penyesuaian ini mencakup penyusunan soal-soal yang dapat diintegrasikan ke dalam permainan, pemilihan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV, serta pengemasan konten yang menarik dan mudah dipahami. Tujuannya adalah agar media tidak hanya menyampaikan materi secara tepat, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Pembuatan Media monopoli interaktif

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan menyusun komponen media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan media disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan serta rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang

dikembangkan berupa permainan monopoli interaktif, yang diadaptasi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV D SD Negeri 09 Kepahiang dan materi bilangan cacah.

Proses pembuatan meliputi desain papan permainan, kartu soal, instruksi permainan, pion, dan elemen pendukung lainnya. Seluruh elemen tersebut dirancang tidak hanya untuk menarik secara visual, tetapi juga memiliki muatan edukatif yang selaras dengan kompetensi dasar mata pelajaran Matematika. Dalam pembuatan media ini, digunakan prinsip desain instruksional agar media dapat berfungsi optimal sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa maupun guru.

Cara Pembuatan Media Monopoli Interaktif

Pembuatan media pembelajaran monopoli interaktif dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan materi bilangan cacah, khususnya penjumlahan dan pengurangan sampai 1.000. Langkah-langkah pembuatan media ini meliputi:

1) Menentukan Konsep Permainan

   Peneliti menentukan format dasar permainan monopoli yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Permainan dirancang agar mengandung unsur edukatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

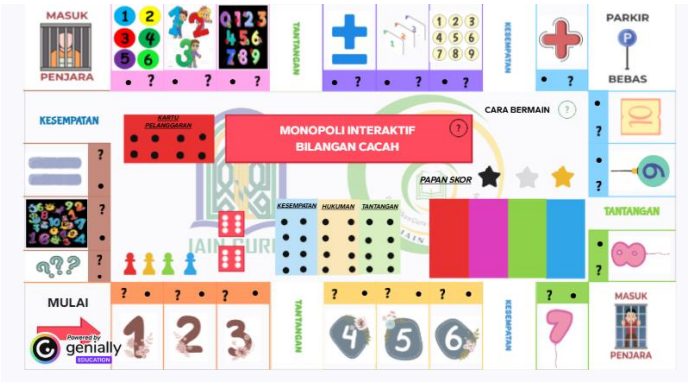
2) Menyusun Soal dan Materi

Soal-soal Matematika disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Materi diklasifikasikan sesuai tingkat kesulitan dan disisipkan ke dalam kartu-kartu soal dalam permainan.

3) Mendesain kartu permainan

Media dirancang menggunakan laptop dan menggunakan aplikasi *canva* dan *genially*. Komponen yang dirancang meliputi:

a) Papan permainan
b) Kartu soal (berisi pertanyaan penjumlahan dan pengurangan)
c) Kartu jawaban
d) Kartu kesempatan
e) Kartu hukuman
f) Kartu tantangan
g) Kartu pelanggaran
h) Pion dan dadu
i) Papan skor
j) Cara bermain



Gambar 4. 1 Media monopoli interaktif

c. Hasil Pengembangan (Development)

Tahap berikutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (Development), yang merupakan implementasi dari hasil rancangan pada tahap perencanaan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan media monopoli interaktif secara menyeluruh berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya.

Untuk memastikan kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli, meliputi:

a) **Validasi ahli media**, untuk menilai aspek visual, tampilan, dan teknis penggunaan media;
b) **Validasi ahli materi**, untuk menilai kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran;
c) **Validasi ahli bahasa**, untuk memastikan penggunaan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Hasil validasi dari ketiga validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi media. Revisi dilakukan berdasarkan masukan, kritik, dan

saran yang diberikan, sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi bilangan cacah.

Tabel 4. 7 Keterangan Penilaian Validator

Penilaian	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
CS	Cukup Setuju	3
S	Setuju	4
SS	Sangat Setuju	5

Berikut penyajian hasil data berupa angket dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran monopoli interaktif:

a. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh Ibu Anisya Septian, M.Pd, dosen Program Studi Tadris Matematika di IAIN Curup. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam media monopoli interaktif dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Matematika pada materi bilangan cacah. Instrumen yang digunakan berupa angket penilaian yang mencakup beberapa aspek materi, dan hasil penilaiannya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Skor
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2	Materi sesuai dengan Standar kompetensi	5
3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran	5
4	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	4
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
6	Materi yang di sajikan sistematis	5
7	Kejelasan uraian materi bilangan cacah	5
8	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	5
9	Bahasa yang digunakan sederhana dan muda dipahami	5
10	Bahasa menggunakan EYD yang disempurnakan	5
11	Bahasa yang digunakan tidak menggunakan makna ambigu	5
12	Kejelasan informasi yang di sampaikan	5
13	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	5
14	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD	5
Jumlah		**68**
Skor Maksimal		**70**
Presentase		**97,14%**

Rumus :

$$p = \frac{\sum \times}{\sum \times 1} X\ 100\%$$

Keterangan

P : Presentase skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$P = \frac{68}{70} X\ 100$

P = 97, 14%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian validator ahli materi, diketahui bahwa rata-rata persentase mencapai 97,14%. Persentase ini termasuk dalam kategori "sangat baik" sesuai dengan kualifikasi kelayakan, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi terhadap media dilakukan oleh Ibu Anisya Septian, M.Pd., yang merupakan dosen pada Program Studi Tadris Matematika IAIN Curup. Instrumen angket untuk validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Skor
1	Tampilan media menarik	4
2	Media mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran	5
3	Tata letak elemen media (teks, gambar, tombol) memudahkan siswa dalam memahami mediaa	5
4	petunjuk penggunaan media jelas	5
5	Media dapat digunakan dengan mudah	5
6	Media sesuai dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran.	4
7	Komposisi warna, gambar dan tulisan jelas	5
8	Pemilihan warna media selaras	5
9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai	4
10	Gambar Jelas	5
11	Gambar sesuai dengan materi	5
12	Posisi gambar tidak mengganggu teks dan warna	5
13	Pemilihan jenis huruf sudah tepat	5
14	Ukuran huruf sesuai	5
15	Tulisan dalam permainan jelas	5
Jumlah		**72**
Skor Maksimal		**75**
Presentase		**96,00%**

Rumus :

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$P = \frac{72}{75} X\ 100$

P = 96%

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,00%. Jika merujuk pada kualifikasi tingkat kelayakan yang tercantum dalam tabel, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi media telah dilakukan oleh Bapak Murni Yanto, M.Pd., dosen Program Studi Tadris Bahasa Indonesia di IAIN Curup. Instrumen angket untuk validasi oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria	Skor
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik	4
3	Ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
6	Kejelasan informasi yang disampaikan	4
7	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD	4
8	Bahasa muda dipahami oleh siswa	4
Jumlah		**32**
Skor maksimal		**32**
Presentase		**100,00%**

Rumus :

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$P = \frac{32}{32} X\ 100$

P = 100%

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli bahasa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 100%. Jika mengacu

pada kriteria tingkat kelayakan dalam tabel, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Hasil analisis data

Analisis kelayakan didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Adapun ahli yang terlibat dalam validasi ini meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi materi dan media dilakukan oleh Ibu Anisya Septian, M.Pd., dosen Program Studi Tadris Matematika, sedangkan validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Murni Yanto, M.Pd., dosen Program Studi Tadris Bahasa Indonesia. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli

NO	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator Ahli Materi	97,14%	Sangat Baik
2	Validator Ahli Media	96,00%	Sangat Baik
3	Validator Ahli Bahasa	100,00%	Sangat Baik
Rata – Rata		**97,71%**	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel, validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli menghasilkan rata-rata persentase sebesar 97,71%. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli interaktif telah memenuhi kriteria valid atau sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, media tersebut dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, disertai beberapa revisi sesuai dengan saran dari para validator.

3. Revisi produk

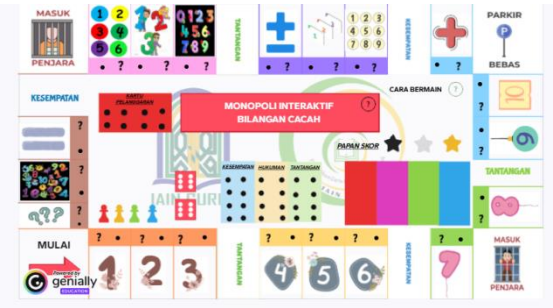
Revisi produk dilakukan setelah peneliti menganalisis data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, revisi juga dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, saran, serta tanggapan yang diberikan oleh para ahli tersebut. Beberapa revisi awal yang telah diselesaikan disajikan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

a. Tampilan Pada Media Monopoli Interaktif

Pada bagian tampilan awal papan media monopoli sebelum direvisi yaitu seperti yang digambar di bawah ini :

Gambar 4. 2 Bagian Tampilan Sebelum Direvisi

Tampilan awal ini dianggap tidak sesuai dengan filosofi permainan monopoli pada umumnya. Setelah direvisi tampilannya di ubah seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 3 Bagian Tampilan sesudah Direvisi

b. Cara bermain dan aturan permainan media monopoli interaktif

Cara bermain dan aturan permainan sebelum di revisi

1. Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok akan diberikan pion berbeda warna
3. Guru akan menjadi moderator dalam menjalankan alur permainan
4. Kelompok akan diberikan kesempatan mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu
5. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan nilai sesuai denga nilai yang tertera pada tempat pionnya berada, sebaliknya jika salah tidak akan mendapatkan nilai
6. Apabila salah satu kelompok memasuki kolom yang sudah di tempati kelompok lain maka akan diberikan kartu pelanggaran yang berisi instruksi

7. Kelompok tidak akan mendapatkan pertanyaan apabila memasuki kolom”bebas pertannyan, Hanya Lewat, dan kolom bebas parkir” serta tidak akan mendapatkan nilai
8. Apabila kelompok memasuki kolom “Dilarng parkir” maka kelompok tersebut akan kehilangan 5 poin.
9. Kelompok yang memenangkan permainan dihitung berdasarkan jumlah nilai terbanyak.

Cara bermain dan aturan permainan sesudah di revisi

i) Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok
j) Masing-masing kelompok akan diberikan pion berbeda warna
k) Guru akan menjadi moderator dalam menjalankan alur permainan
l) Kelompok akan diberikan kesempatan mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu
m) Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan nilai sesuai denga nilai yang tertera pada kartu soal, sebaliknya jika salah tidak akan mendapatkan nilai
n) Jika pemain mendapat posisi yaitu kesempatan dan tantangan pemain wajib menjawab soal yang telah tersedia. jika pemain mendatkan soal tantangan maka pemain akan

mendapat nilai 50 dan jika pemain mendapat soal kesempatan bernilai 30.

o) Bintang hitam bernilai 10, bintang abu bernilai 20, bintang kuning bernilai 50

p) Jika pemain masuk ke dalam penjara maka pemain wajib menjawab soal hukuman agar bisa melanjutkan permainan

q) Apabila salah satu kelompok memasuki kolom yang sudah di tempati kelompok lain maka akan diberikan kartu pelanggaran yang berisi instruksi

r) Kelompok tidak akan mendapatkan pertanyaan apabila memasuki kolom "PARKIR BEBAS" Serta tidak akan mendapatkan nlai

s) kelompok yang memenangkan permainan akan dihitung berdasarkan jumlah nilai terbanyak

c. Papan skor

Pada saat media belum di revisi, papan skor nya berbentuk angka, sedangkan setelah di revisi papan skor nya berbentuk binang, bintang hitam bernilai 10, bintang abu bernilai 20, dan bintang kuning bernilai 50.

Gambar 4. 4 Papan skor sebelum di revisi

Gambar 4. 5 Papan skor setelah di revisi

d. Kartu pelanggaran

Pada kartu pelanggaran yang belum di revisi terdapat 6 soal yang tertera pada kartu pelanggaran, dan intrusksinya hannya hukuman yang di luar materi. Kemudia setelah di revisi pada kartu pelanggaran terdapat 8 pertanyaan, dan instuksinya direvisi menjadi pertanyaan yang berhubungan dengan materi.

Gambar 4. 6 Kartu pelanggaran sebelum di revisi

Gambar 4. 7 Kartu pelanggaran sesudah di revisi

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran monopoli interaktif selesai dikembangkan. Media tersebut diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang untuk melihat sejauh mana efektivitas dan keterpakaian media dalam pembelajaran matematika. Guru diberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan media, termasuk aturan permainan, materi yang terkandung, serta teknik pengelolaan kelas saat permainan berlangsung. Pelaksanaan dilakukan di SD Negeri 09 Kepahiang pada peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Matematika. Tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2025, dengan peserta didik yang berjumlah 22 orang.

Gambar 4. 8 Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif saat pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, serta antusias mengikuti setiap aturan permainan monopoli interaktif yang diterapkan. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar, kerjasama dalam kelompok, serta suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Dengan demikian, uji coba produk membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli interaktif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar Matematika. Media ini tidak hanya menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dinilai layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran di kelas IV SDN 09 Kepahiang.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran monopoli interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini menggunakan dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses implementasi dengan mengamati keterlibatan siswa, kesesuaian alur permainan dengan materi, serta respon guru terhadap media. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi selesai, dengan mengukur peningkatan pemahaman konsep matematika siswa melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa

media pembelajaran monopoli interaktif dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berikut ini disajikan hasil analisis data terkait respon guru terhadap media pembelajaran monopoli interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV yang dikembangkan oleh peneliti, sebagaimana ditampilkan dalam tabel di bawah:

Tabel 4. 12 Hasil Analisis Respon Guru

No	Pertanyaan	Banyaknya Guru Menjawab Dalam Skala				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.					1
2	Soal dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran.				1	
3	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.					1
4	Warna dan gambar yang digunakan jelas dan proporsional.					1
5	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.					1
6	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.				1	
7	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi.				1	
8	Media meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.					1
9	Media membantu siswa lebih cepat memahami materi.					1
10	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.					1
Total		0	0	0	3	7
Persentase (%)		0%	0%	0%	30,00%	70,00%

Rumus :

$$\boldsymbol{p} = \frac{\sum \times}{\sum \times \mathbf{1}} \boldsymbol{X}\ \mathbf{100}\%$$

Keterangan

P : Presentase skor

$\sum \boldsymbol{X}$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum \boldsymbol{X1}$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan hasil angket analisis respon yang diberikan kepada guru kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, guru tersebut menyatakan bahwa dirinya tidak memilih kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, maupun kurang setuju terhadap media pembelajaran monopoli interaktif. Guru memberika n jawaban pada kategori setuju sebanyak 30% dan pada kategori sangat setuju sebesar 70%. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa guru kelas IV sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran monopoli interaktif dalam mata pelajaran Matematika, karena dinilai mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu meningkatkan keaktifan siswa.

Sementara itu, hasil angket mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran monopoli interaktif yang dikembangkan dalam mata pelajaran Matematika diperoleh dari 22 orang siswa kelas IV. Berdasarkan data yang dikumpulkan, berikut adalah hasil analisis yang menunjukkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut:

Tabel 4. 13 Hasil Analisis Respon Siswa

No	Pertanyaan	Banyaknya Siswa Menjawab Dalam Skala				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Media monopoli interaktif menarik dan menyenangkan.				6	16
2	Warna, gambar, dan desain papan monopoli membuat saya tertarik belajar.				2	20
3	Aturan permainan mudah dipahami.				6	16
4	Cara bermain monopoli interaktif tidak membingungkan.				3	19
5	Media ini membuat saya lebih semangat belajar matematika.				4	18
6	Media ini membantu saya memahami materi bilangan cacah.				6	16
7	Media membuat pelajaran menjadi tidak membosankan.				3	19
8	Media membuat saya aktif saat pembelajaran.				2	22
9	Media membuat saya mau bekerja sama dengan teman.				3	19
10	Media membantu saya menjawab soal matematika lebih cepat.				4	18
Total		0	0	0	39	183
Persentase (%)		0%	0%	0%	17,73%	83,27%

Rumus :

$$p = \frac{\sum \times}{\sum \times 1} X\ 100\%$$

Keterangan

P : Presentase skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 22 siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, diperoleh skor sebanyak **39** pada kategori Setuju dan **183** pada kategori Sangat Setuju. Tidak ada siswa yang memberikan jawaban pada kategori Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, maupun Kurang Setuju.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa **17,73%** siswa menyatakan setuju terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli interaktif, sedangkan sebagian besar siswa, yakni **83,27%**, menyatakan sangat setuju penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tanggapan guru dan siswa mengenai penerapan media pembelajaran monopoli interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV, diperoleh data bahwa tidak terdapat responden (0%) yang memilih kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, maupun kurang setuju. Dari sisi guru, 30% memberikan penilaian setuju dan 70% menyatakan sangat setuju. Adapun dari peserta didik, sebanyak 17,73% menyatakan setuju, sedangkan mayoritas sebesar 83,27% memberikan respon sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki persepsi positif serta dukungan yang kuat terhadap penggunaan media monopoli interaktif dalam proses pembelajaran Matematika di kelas IV. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

1. Desain Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang.

Pada bagian ini dibahas mengenai proses perancangan media pembelajaran **Monopoli Interaktif** untuk mata pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kepahiang. Pengembangan media ini mengikuti tiga tahap awal dari model ADDIE, yaitu **Analisis (Analyze), Perancangan (Design), dan Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation)** [38]. Oleh karena itu, langkah-langkah pengembangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan guru dan siswa, perancangan konsep media monopoli interaktif yang sesuai dengan materi bilangan cacah, hingga tahap pengembangan media berdasarkan materi penjumlahan dan pengurangan.

Langkah-langkah yang ditempuh peneliti meliputi:

1. **Analisis (Analyze)**: Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan guru dan peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif, sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan lebih baik oleh siswa. Media yang dikembangkan berupa media Monopoli Interaktif untuk pelajaran matematika.

[38] Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9.4 (2021): 433-438.hal 434

2. **Perancangan (Design)**: Dalam tahap ini, dilakukan perancangan elemen-elemen penting dari media pembelajaran, seperti desain tampilan, pemilihan tema dan warna yang menarik bagi siswa, serta format bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. **Pengembangan (Development)**: Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menyempurnakan isi media, mengembangkan media pendukung, serta melakukan validasi terhadap media yang telah dirancang. Proses ini mencakup revisi berdasarkan masukan dari para validator.

Setelah media Monopoli Interaktif dikembangkan, langkah berikutnya adalah validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi ini disertai dengan revisi produk berdasarkan masukan yang diberikan, sehingga dihasilkan media pembelajaran Monopoli Interaktif yang telah disesuaikan dengan standar kelayakan menurut para validator.

Media pembelajaran monopoli interaktif adalah suatu media yang di kembangkan dari permainan monopoli dan dibuat secara digital, deangan kata lain media ini adalah versi digita dari permainan monopoli yang sudah mengalami modifikasi pada bagian isi, dan beberapa aturannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.[39] Perancangan media moopoli ini menggunkan aplikasi canva untuk

[39] Ridwan, Natalia, Ning Nathan, and Yulianti Hendra. *Home Learning: Belajar Seru Tanpa Batas*. Gramedia Pustaka Utama, 2023. Hal 13

pembuatan desai monopoli, kemudia menggunakan website Genially untuk pengngembangan fitur permainan berbasis digital.

Komponen penyusu monopoli interaktif bilangan cacah meliputi :

1. Papan permainan monopoli digital
2. Dadu digital
3. Panduan Permainan
4. Pion berwarna yang mewakili kelompok
5. Papan skor bintang
6. Ada tombol pertanyaan dan kunci jawabannya
7. Kartu pelanggaran
8. Kartu kesempatan
9. Kartu hukuman
10. Kartu tantangan

Media pembelajaran ini dapat di akses pada link berikut ini:

https://view.genially.com/685269450079f99f1bc2624e/interactive-content-monopoli-interaktif

Media ini dirancang dengan cara yang menarik guna membantu peserta didik dalam memahami konsep bilangan cacah, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, media monopoli interaktif yang telah dikembangkan diuji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 09

Kepahiang. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan penjelasan singkat mengenai aturan permainan, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, serta memandu jalannya permainan. Siswa memainkan monopoli interaktif dengan cara melempar dadu, melangkah pion, dan menjawab soal matematika bilangan cacah sesuai dengan petak yang ditempati.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi turut terlibat dalam menjawab soal, berdiskusi, serta berkolaborasi dengan anggota kelompok. Suasana kelas pun lebih hidup dan berpusat pada siswa (student centered). Data ini diperkuat oleh hasil angket respon guru dan siswa yang menunjukkan bahwa 83,27% siswa menyatakan sangat setuju dan 17,73% setuju terhadap penggunaan media ini, sedangkan dari guru sebanyak 70% sangat setuju dan 30% setuju. Tidak ada responden yang memberikan penilaian negatif.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

1. **Evaluasi formatif** dilakukan selama proses uji coba berlangsung, dengan mencatat kendala yang muncul di lapangan, seperti durasi permainan yang perlu disesuaikan dengan alokasi waktu

pembelajaran, serta ukuran teks pada kartu soal yang harus diperbesar agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Hasil evaluasi formatif ini menjadi dasar revisi terhadap media agar lebih efektif digunakan.

2. **Evaluasi sumatif** dilaksanakan melalui analisis angket respon siswa dan guru setelah penggunaan media. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa dan guru memberikan respon sangat positif terhadap media monopoli interaktif, baik dari segi kemenarikan, kemudahan penggunaan, maupun kebermanfaatannya dalam membantu pemahaman konsep Matematika.

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli interaktif layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang. Evaluasi ini sekaligus memperkuat bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan model ADDIE, yakni menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

2. Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang

Kelayakan media monopoli interaktif diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan para ahli. Menurut Sugiyono, validasi dapat dilakukan dengan meminta penilaian dari pakar atau ahli yang memiliki pengalaman di bidangnya terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh tiga kategori ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Ibu Anisya Septian, M.Pd., yang merupakan dosen pada program studi Tadris Matematika.

Proses penilaian oleh ahli materi menggunakan 14 indikator pertanyaan. Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap angket media pembelajaran monopoli interaktif memperoleh persentase sebesar 97,14%, yang termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat baik.

Berikut adalah beberapa revisi produk yang telah divalidasi oleh ahli materi yaitu materi yang awalnya tidak ada di media pembelajaran monopoli, setelah direvisi materi disisipkan berdekatan dengan judul media.

Gambar 4. 9 Media monopoli sebelum ada materi

Gambar 4. 10 Media monopoli sebelum ada materi

Proses validasi oleh ahli media turut dilakukan oleh Ibu Anisya Septian, M.Pd. Penilaian terhadap media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan 15 indikator pertanyaan. Hasil rata-rata yang diperoleh dari validasi media pembelajaran monopoli interaktif adalah sebesar 96,00%, yang dikategorikan sebagai sangat layak atau sangat baik, dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa revisi produk yang telah divalidasi oleh ahli media yaitu

1. Pada tampilan awal papan monopolinya hanya angka, kemudian di revisi menjadi ada gambar bilangan cacah di papan monopolinya.
2. Pion pada media monopoli interaktif hanya ada satu, setelah di revisi di ubah menjadi dua.

3. Jumlah nilai yang awalnya menggunakan angka, di revisi menjadi bintang, bintang hitam bernilai 10, bintang abu bernilai 20, bintang kuning bernilai 50.
4. Kartu pelanggaran yang awalnya berisi 6 intruksi, Setelah direvisi menjadi 8 intuksi
5. Sebelum dilakukan revisi, media pembelajaran belum dilengkapi dengan kartu kesempatan, kartu hukuman, dan kartu tantangan. Setelah direvisi, ketiga jenis kartu tersebut ditambahkan ke dalam media pembelajaran monopoli interaktif.
6. Dadu yang awalnya hanya satu, setelah di revisi menjadi dua.
7. Kemudian sebelum direvisi tidak ada logo IAIN curup dan logo PGMI, setelah di revisi di letakan logonya.

Gambar 4. 11

Media pembelajaran monopoli interaktif sebelum di revisi

Gambar 4. 12

Media pembelajaran monopoli interaktif sesudah di revisi

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Murni Yanto, M.Pd., yang merupakan dosen pada Program Studi Tadris Bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa didasarkan pada 8 indikator pertanyaan. Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap angket media pembelajaran monopoli interaktif menunjukkan persentase sebesar 100,00%, yang termasuk dalam kategori layak atau sangat baik.

Penggunaan media pembelajaran monopoli interaktif dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini membantu peserta didik dalam memahami materi bilangan cacah, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan, secara lebih mudah, tepat, dan menyenangkan. Kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dikembangkan dengan tampilan menarik adalah monopoli interaktif. Media ini didesain sedemikian rupa agar pembelajaran tidak terasa membosankan, lebih mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matapelajaran matematika.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan tersebut di antaranya:

1. Media pembelajaran monopoli interaktif yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi bilangan cacah, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan.

2. Ketergantungan pada fasilitas teknologi Media memerlukan komputer/laptop dan proyektor (infocus) untuk menampilkannya. Sekolah dengan keterbatasan perangkat mungkin akan mengalami kendala dalam penerapan.
3. Lingkup materi dan bahasa media hanya tersedia dalam bahasa Indonesia, sehingga belum mengakomodasi sekolah yang menggunakan bahasa daerah.
4. Pengembangan media memerlukan perangkat komputer/laptop, koneksi internet, dan akses aplikasi tertentu yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Kepahiang, serta sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah diajukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian desain pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 09 kepahiang. Desain pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 09 Kepahiang dilakukan dengan mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada tahap desain, media dirancang dengan memuat materi bilangan cacah yang dikemas dalam bentuk permainan monopoli interaktif. Media ini terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu hukuman, tantangan, kesempatan, papan skor, serta aturan main yang mendukung pembelajaran aktif. Proses pengembangan memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembuatan elemen visual dan Genially untuk integrasi interaktif. Hasilnya, media monopoli interaktif memiliki tampilan

menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

2. Hasil dari penelitian kelayakan media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN 09 kepahiang. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media monopoli interaktif termasuk kategori sangat layak digunakan, dengan skor dari ahli materi sebesar 97,14%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 100%. Respon Guru: Berdasarkan angket, guru memberikan penilaian positif terhadap media yang dikembangkan. Guru memberikan jawaban pada kategori setuju sebanyak 30% dan pada kategori sangat setuju sebesar 70%, sehingga dapat disimpulkan guru menilai media ini menarik, sesuai kebutuhan, serta dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika. Respon Siswa: Hasil angket menunjukkan bahwa 17,73% siswa menyatakan setuju dan 83,27% siswa menyatakan sangat setuju, yang berarti mayoritas siswa merasa media monopoli interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli interaktif tidak hanya layak secara validasi ahli, tetapi juga mendapat respon sangat positif dari guru dan siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa kelas IV SDN 09 Kepahiang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif, serta merujuk pada kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran monopoli interaktif sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan cacah. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pendekatan permainan yang menyenangkan.
2. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara aktif dan antusias dalam proses belajar. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti monopoli interaktif dalam proses pembelajaran. Bentuk dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas pendukung serta pelatihan kepada pendidik
4. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli interaktif dengan cakupan materi yang berbeda dari penelitian ini, sehingga dapat memperluas penerapan media tersebut dalam berbagai topik pembelajaran.
5. Penelitian ini hanya mencakup tiga tahap dalam model ADDIE (Analysis, Design, dan Development). Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan ke tahap Implementation

dan Evaluation agar pengembangan media lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan juga dapat diperluas pada materi matematika lainnya atau untuk jenjang kelas berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9.4 (2021): 433-438.

Anggraheni, Nilam sri, 'Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018', *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7.5 (2018),1–2 <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgeyx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~/media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>

Aldi, Suhardi, et al. "Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 7.1 (2022): 128-143.

Arianti, 'Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif', *Didaktika*, 11.1 (2019), 41 <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>

Arsyad, 'Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16 (2015), 44

Atsilah, Fithri Dinah. *Strategi pemberdayaan dalam upaya mengurangi Buta Huruf Hijaiyah di Yayasan Al-Hikmah: Partisipatory Action Research di RW 04 Desa Cijagra Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung*. Diss. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.

Fahrurrozi, and Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika, Universitas Hamzanwadi Press*, 2017 <https://febriliaanjarsari.wordpress.com/2013/01/21/metode-pembelajaran-matematika-inovatif/>

Fitriani, Purba Devi. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 5 LUMBAN PINGGOL TP 2024/2025*. Diss. Universitas Quality, 2025.

Gumilang, Galang Surya. "Metode penelitian kualitatif dalam bidang bimbingan dan konseling." *Jurnal fokus konseling* 2.2 (2016).

Hasibuan, Nasruddin, 'Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4.1 (2016), 22–39 <http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423>

Khasanah, K, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Dengan Media Tangram Pada Materi

Segiempat Dan Segitiga Siswa …', 2019 <https://repository.uir.ac.id/9401/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/9401/1/156411117.pdf>

Masturi, Masturi, 'Pengelolaan Proses Pembelajaran Yang Menarik Mewujudkan Implementasi Kurikulum Merdeka Yang Berkualitas', *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Inovatif*, 1.1 (2023), 56–65 <https://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/view/2>

Muhammad Ali Dan Muhammad Asrori, Metodologi dan aplikasi riset pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara, 2014

Mukhid, M. Pd. "Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan." (2023).

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 243–55 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Nurlisni Rahayu, *evektivitas media pohon literasi terhadap konsentrasi belajar siswa pembelajaran matematika di kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong*, 2024

Pahlevi, Maulana Reza, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Mekdi (Maket Diorama Interaktif) Bagi Relawan Komunitas Laskar Belajar Untuk Peningkatan Pendidikan Pancasila Bagi Anak-Anak Jalanan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2.10 (2024): 4529-4537.

Prayogo, Budi Adi, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika', *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019), 228–33 <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>

Rahma, Nur, and Sri Yuliani. "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 6.2 (2023): 159-167.

Rachmantika, Arfika Riestyan, and Wardono, 'Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah', *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2.1 (2019), 441

Rahmadani, Suci, 'MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor 1 *Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IPA Sebagai Strategi Menumukan Minat Dan Pemahaman Sains Di Sekolah Dasar*', 1, 106–15

Risma, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema 5 Ekosistem Sub Tema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup Dalam Ekosistem', 2018

Ridwan, Natalia, Ning Nathan, and Yulianti Hendra. *Home Learning: Belajar Seru Tanpa Batas*. Gramedia Pustaka Utama, 2023.

Sihotang, Nurhasanah, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2.1

(2022), 60–67

Simamora, Lambok, ‘Pengaruh Persepsi Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4.1 (2015), 21–30 <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i1.136>

Sultan, Muhammad Asrul, and Alfianti Akhmad, ‘Media Podcast Terhadap Kemampuan Menyimak’, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4.1 (2020), 40 <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>

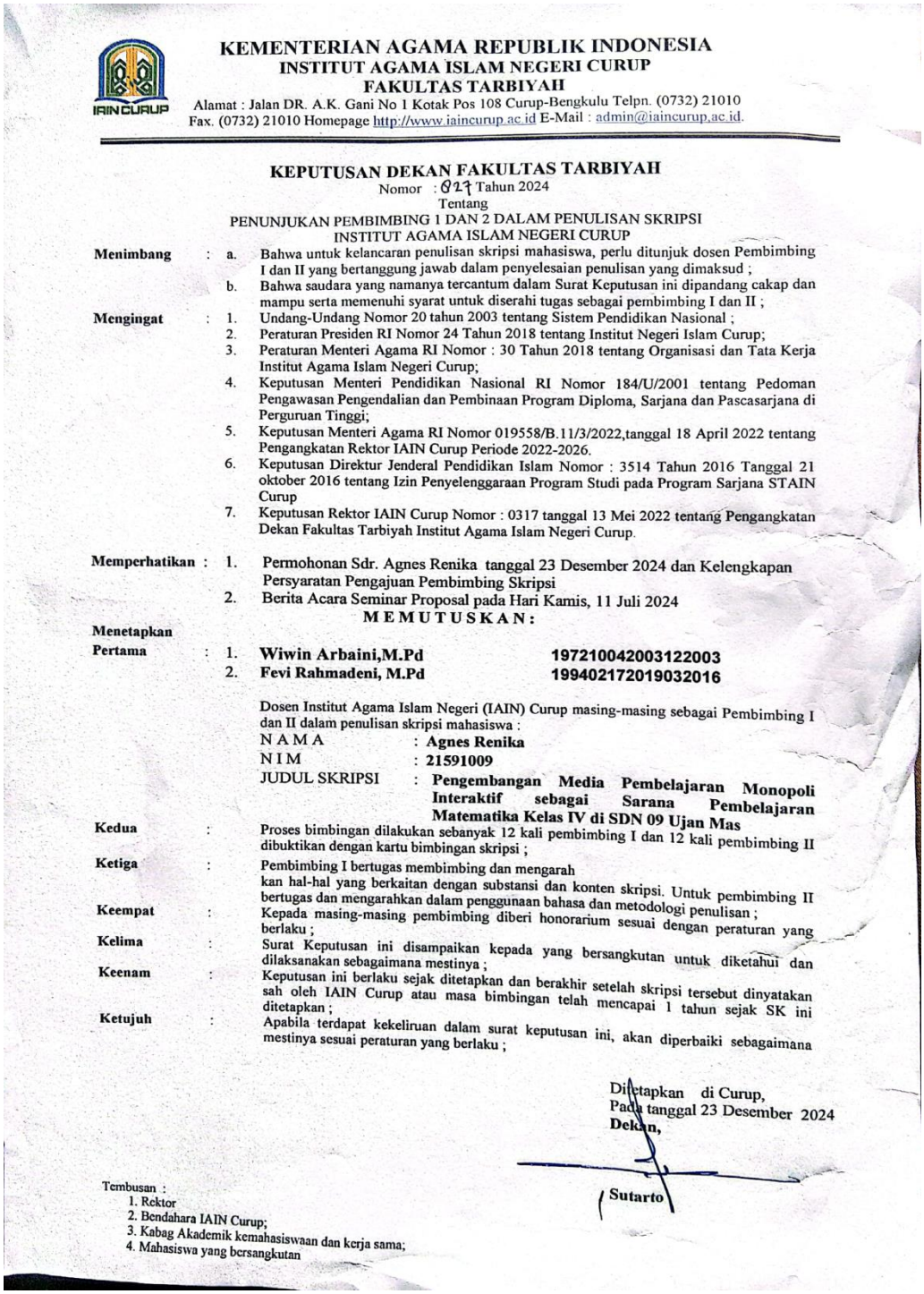
Susilawati, Wati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*, *Cv. Insan Mandiri*, 2020

Wisman, Yossita, ‘Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan’, *Jurnal Nomosleca*, 3.2 (2017), 646–54 <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2039>

Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936.

L A M P I R A N

Lampiran 1 SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 827 Tahun 2024
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan :
1. Permohonan Sdr. Agnes Renika tanggal 23 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

M E M U T U S K A N :

Menetapkan

Pertama :
1. **Wiwin Arbaini,M.Pd** **197210042003122003**
2. **Fevi Rahmadeni, M.Pd** **199402172019032016**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Agnes Renika**
N I M : **21591009**
JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Ujan Mas**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarah
kan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 23 Desember 2024
Dekan,

Sutarto

Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 SK Permohonan Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 445 /In.34/FT/PP.00.9/04/2025 28 April 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan**
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Agnes Renika
NIM	: 21591009
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 28 April s.d 28 Juli 2025
Tempat Penelitian	: SDN 09 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :
1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 3 surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372
Website: www.dpmptsp.kepahiangkab.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7/055/I-Pen/DPMPTSP/V/2025

DASAR :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 445/In.34/FT/PP.00.9/04/2025 Tanggal 28 April 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

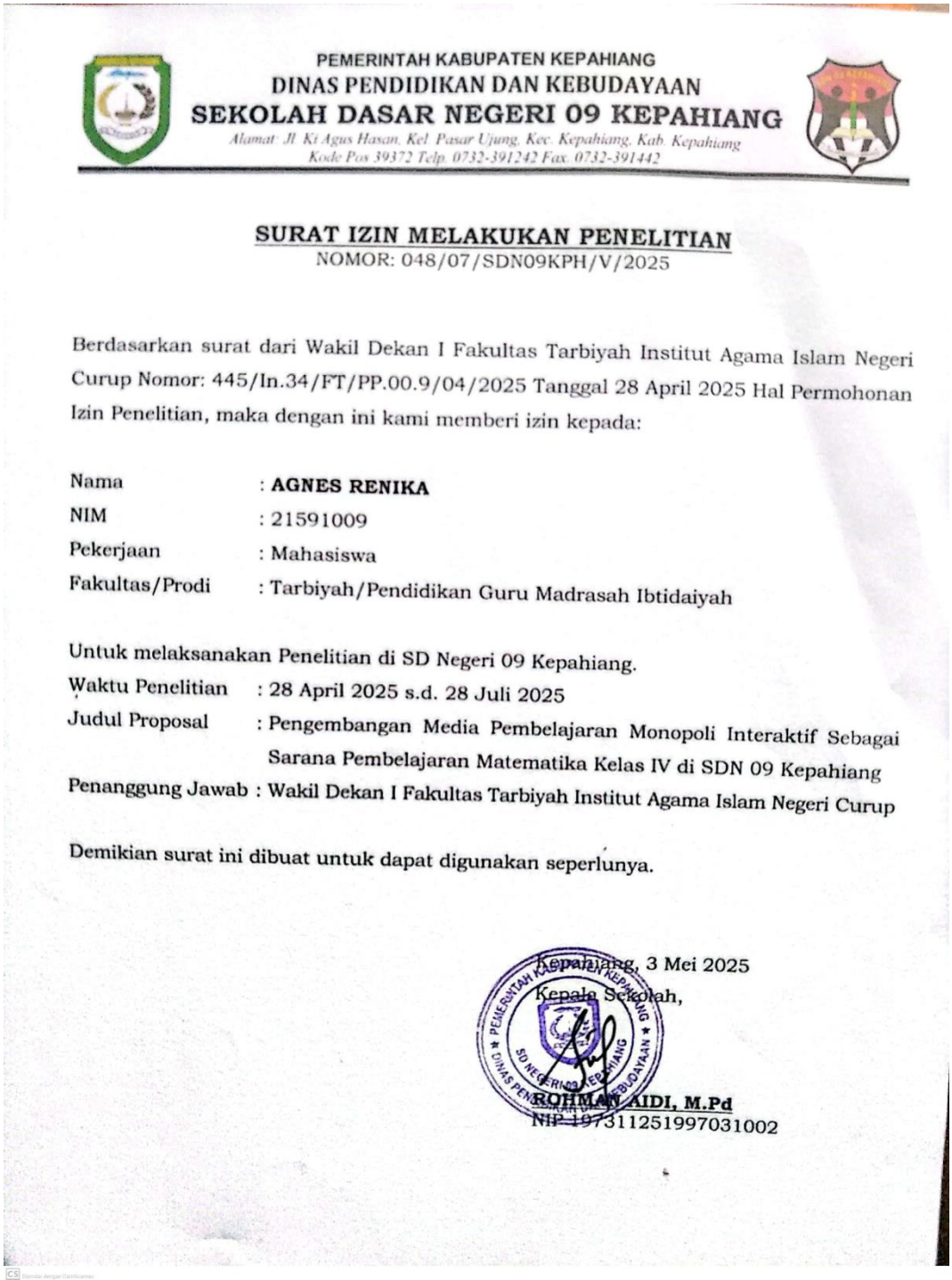
Nama	:	AGNES RENIKA
NPM	:	21591009
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Lokasi Penelitian	:	SDN 09 Kepahiang
Waktu Penelitian	:	28 April 2025 s.d 28 Juli 2025
Tujuan	:	Melakukan Penelitian
Judul Proposal	:	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Kepahiang
Penanggung Jawab	:	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	:	1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
Pada Tanggal : 2 Mei 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:
1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian Di SDN 09 Kepahiang



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 09 KEPAHIANG
Alamat: Jl. Ki Agus Hasan, Kel. Pasar Ujung, Kec. Kepahiang, Kab. Kepahiang
Kode Pos 39372 Telp. 0732-391242 Fax. 0732-391442

SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR: 048/07/SDN09KPH/V/2025

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor: 445/In.34/FT/PP.00.9/04/2025 Tanggal 28 April 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian, maka dengan ini kami memberi izin kepada:

Nama : **AGNES RENIKA**
NIM : 21591009
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

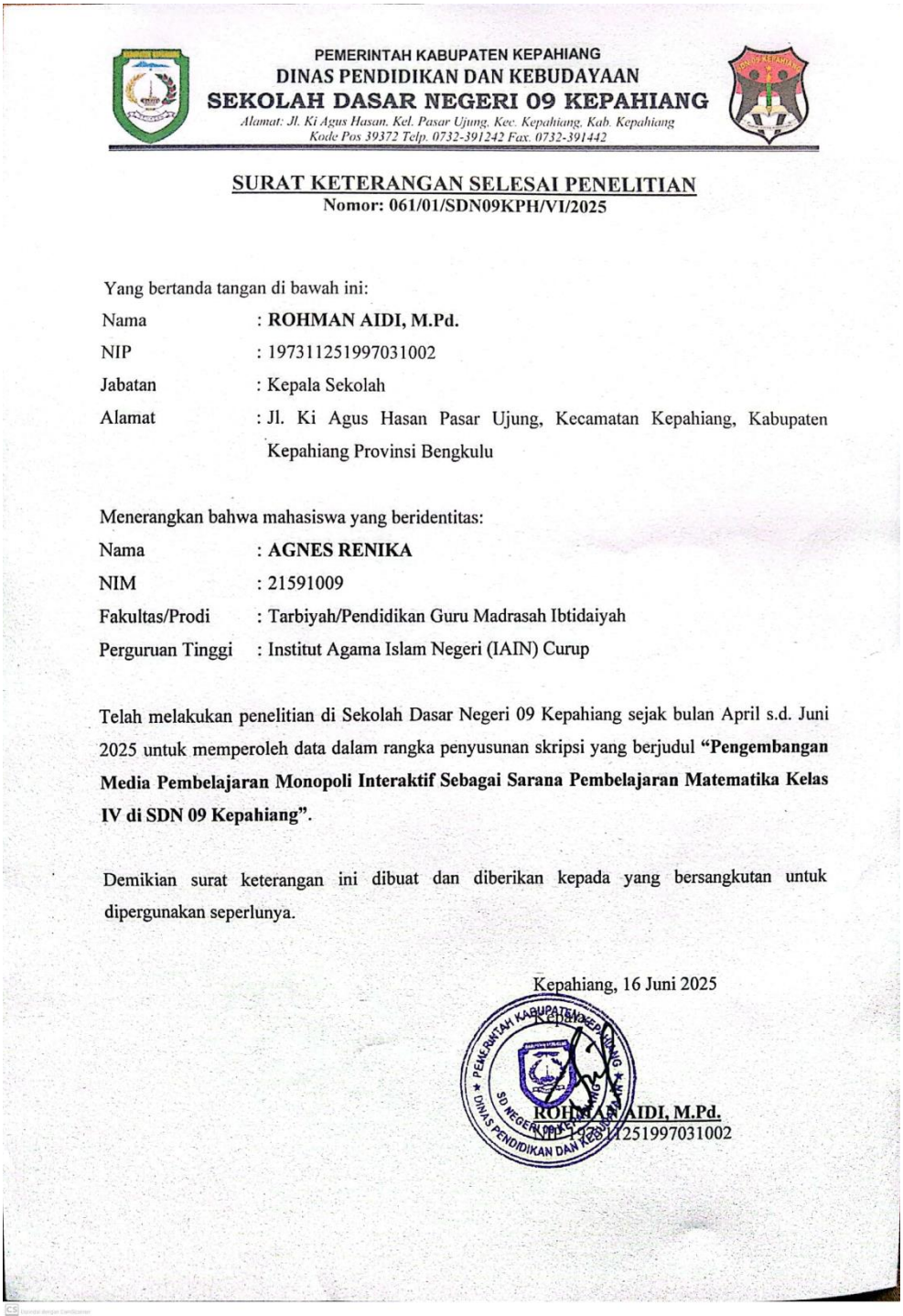
Untuk melaksanakan Penelitian di SD Negeri 09 Kepahiang.
Waktu Penelitian : 28 April 2025 s.d. 28 Juli 2025
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Kepahiang
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Kepahiang, 3 Mei 2025
Kepala Sekolah,

ROHMAN AIDI, M.Pd
NIP 197311251997031002

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 09 KEPAHIANG
Alamat: Jl. Ki Agus Hasan, Kel. Pasar Ujung, Kec. Kepahiang, Kab. Kepahiang
Kode Pos 39372 Telp. 0732-391242 Fax. 0732-391442

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 061/01/SDN09KPH/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **ROHMAN AIDI, M.Pd.**
NIP	: 197311251997031002
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl. Ki Agus Hasan Pasar Ujung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama	: **AGNES RENIKA**
NIM	: 21591009
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 09 Kepahiang sejak bulan April s.d. Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Kepahiang".**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Kepahiang, 16 Juni 2025
Kepala Sekolah

ROHMAN AIDI, M.Pd.
NIP. 197311251997031002

Lampiran 6 Pengisian Angket Kebutuhan Guru

Lampiran 7 Pengisisn Angket Kebutuhan Siswa

Lampiran 8 Instrumen Validasi Angket Kebutuhan Guru

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET KEBUTUHAN GURU

Lembar Validasi Angket Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Peneliti

Nama : Agnes Renika

Nim : 21591009

Instasi : Institut Agama Islam Negeri Iain Curup

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Validator

Nama : Raudya Tuzzahra

Instasi :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penilaian produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu simohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   5 = Sangat Valid
   4 = Valid
   3 = Cukup Valid
   2 = Kurang Valid
   1 = Tidak Valid
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Komponen	Skor				
		SV	V	CV	KV	TV
Kelayakan isi						
1	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen	✓				
2	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen	✓				
Ketercapaian tujuan						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat	✓				
2	Kesesuain pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrumen	✓				
Format						
1	Kessesuaian pertanyaan pada instrumen	✓				
2	Tata letak penulisan dalam instrumen	✓				
3	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓				
Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai dengan EYD		✓			
2	Bahasa yang digunakan dalam instumen sesuai dengan tingkat perkembangan inelektual		✓			
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
Kegrafisan						
1	Penggunaan huruf (jenis/ukuran) dalam instrumen		✓			
2	Penggunaan tanda baca dalam instrumen		✓			
3	Kalimat dalam instrumen sesuai dengan unsur unsur fungsional penulisan		✓			
JUMLAH						
TOTAL SKOR						

D. KOMENTAR DAN SARAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi (✓)
2. Layak digunakan dengan revisi ( )
3. Tidak layak digunakan ( )

Beri tanda *check list* (√) pada jawaban yang sesuai

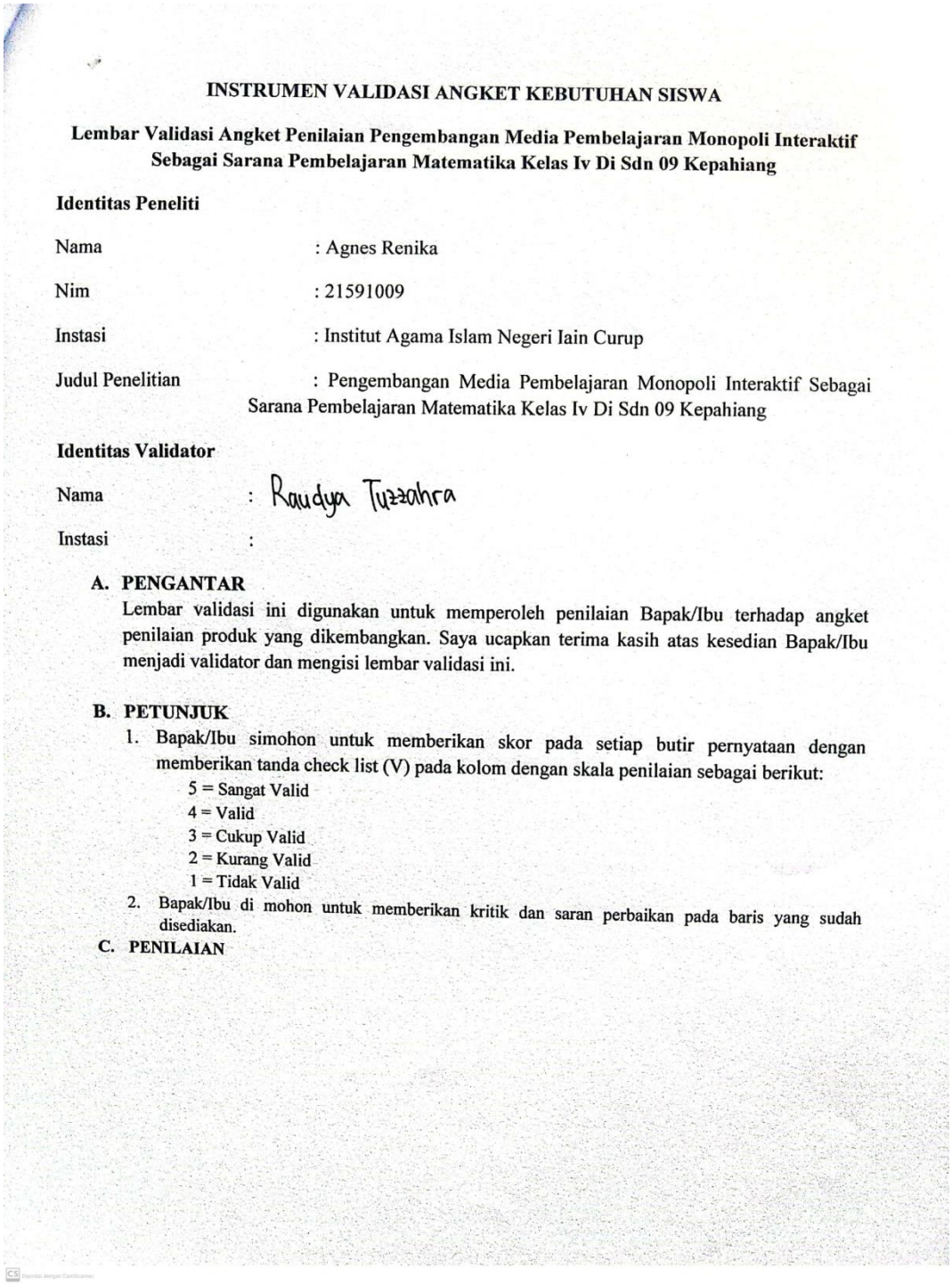
Curup, 24-01-2025

Validasi

Raudya Tuzzahra

NIP.

Lampiran 9 Instrumen Validasu Angket Kebutuhan Siswa



INSTRUMEN VALIDASI ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Lembar Validasi Angket Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Peneliti

Nama : Agnes Renika

Nim : 21591009

Instasi : Institut Agama Islam Negeri Iain Curup

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Validator

Nama : Raudya Tuzzahra

Instasi :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penilaian produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu simohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   - 5 = Sangat Valid
   - 4 = Valid
   - 3 = Cukup Valid
   - 2 = Kurang Valid
   - 1 = Tidak Valid
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Komponen	Skor				
		SV	V	CV	KV	TV
Kelayakan isi						
1	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen	✓				
2	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen	✓				
Ketercapaian tujuan						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat	✓				
2	Kesesuain pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrumen	✓				
Format						
1	Kessesuaian pertanyaan pada instrumen	✓				
2	Tata letak penulisan dalam instrumen		✓			
3	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓				
Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai dengan EYD	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam instumen sesuai dengan tingkat perkembangan inelektual siswa sekolah dasar	✓				
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
Kegrafisan						
1	Penggunaan huruf (jenis/ukuran) dalam instrumen		✓			
2	Penggunaan tanda baca dalam instrumen	✓				
3	Kalimat dalam instrumen sesuai dengan unsur unsur fungsional penulisan	✓				
JUMLAH						
TOTAL SKOR						

D. KOMENTAR DAN SARAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi ( )
2. Layak digunakan dengan revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan ( )

Beri tanda *check list* (√) pada jawaban yang sesuai

Curup, 29-01-2025

Mengetahui

Validai

Raudya Tuzzahra

NIP.

Lampiran 10 Lembar Validasi Angket Ujikelayakan Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

Lembar Validasi Angket Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Peneliti

Nama : Agnes Renika

Nim : 21591009

Instasi : Institut Agama Islam Negeri Iain Curup

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Validator

Nama : Raudya Tuzzahra

Instasi :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penilaian produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu simohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   5 = Sangat Valid
   4 = Valid
   3 = Cukup Valid
   2 = Kurang Valid
   1 = Tidak Valid
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Komponen	Skor				
		SV	V	CV	KV	TV
Kelayakan isi						
1	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen	✓				
2	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen	✓				
Ketercapaian tujuan						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat		✓			
2	Kesesuain pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrumen		✓			
Format						
1	Kessesuaian pertanyaan pada instrumen	✓				
2	Tata letak penulisan dalam instrumen	✓				
3	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓				
Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai dengan EYD	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam instumen sesuai dengan tingkat perkembangan inelektual	✓				
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
Kegrafisan						
1	Penggunaan huruf (jenis/ukuran) dalam instrumen		✓			
2	Penggunaan tanda baca dalam instrumen		✓			
3	Kalimat dalam instrumen sesuai dengan unsur unsur fungsional penulisan		✓			
JUMLAH						
TOTAL SKOR						

D. KOMENTAR DAN SARAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi (✓)
2. Layak digunakan dengan revisi ( )
3. Tidak layak digunakan ( )

Beri tanda *check list* (√) pada jawaban yang sesuai

Curup, 24-01-2025

Validator

Raudya Tuzzahra

NIP.

Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Uji Kelayakan Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA

Lembar Validasi Angket Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Peneliti

Nama : Agnes Renika

Nim : 21591009

Instasi : Institut Agama Islam Negeri Iain Curup

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Validator

Nama : Raudya Tuzzahra

Instasi :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penilaian produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu simohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   - 5 = Sangat Valid
   - 4 = Valid
   - 3 = Cukup Valid
   - 2 = Kurang Valid
   - 1 = Tidak Valid
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Komponen	Skor				
		SV	V	CV	KV	TV
Kelayakan isi						
1	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen	✓				
2	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen	✓				
Ketercapaian tujuan						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat		✓			
2	Kesesuain pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrumen		✓			
Format						
1	Kessesuaian pertanyaan pada instrumen		✓			
2	Tata letak penulisan dalam instrumen		✓			
3	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓				
Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai dengan EYD	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam instumen sesuai dengan tingkat perkembangan inelektual	✓				
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
Kegrafisan						
1	Penggunaan huruf (jenis/ukuran) dalam instrumen		✓			
2	Penggunaan tanda baca dalam instrumen		✓			
3	Kalimat dalam instrumen sesuai dengan unsur unsur fungsional penulisan		✓			
JUMLAH						
TOTAL SKOR						

D. KOMENTAR DAN SARAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian ini dinyatakan:

7. Layak digunakan tanpa revisi ( )
8. Layak digunakan dengan revisi (✓)
9. Tidak layak digunakan ( )

Beri tanda *check list* (√) pada jawaban yang sesuai

Curup, 24-09 2025

Validasi

Rowdya Tuzzahra

NIP.

Lampiran 12 Lembar Validasi Angket Uji Kelayakan Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI BAHASA

Lembar Validasi Angket Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Peneliti

Nama : Agnes Renika

Nim : 21591009

Instasi : Institut Agama Islam Negeri Iain Curup

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn 09 Kepahiang

Identitas Validator

Nama : Raudya Tuzzahra

Instasi :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penilaian produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu simohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   - 5 = Sangat Valid
   - 4 = Valid
   - 3 = Cukup Valid
   - 2 = Kurang Valid
   - 1 = Tidak Valid
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Komponen	Skor				
		SV	V	CV	KV	TV
Kelayakan isi						
1	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen	✓				
2	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen	✓				
Ketercapaian tujuan						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat	✓				
2	Kesesuain pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrumen	✓				
Format						
1	Kessesuaian pertanyaan pada instrumen	✓				
2	Tata letak penulisan dalam instrumen	✓				
3	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓				
Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sesuai dengan EYD		✓			
2	Bahasa yang digunakan dalam instumen sesuai dengan tingkat perkembangan inelektual siswa sekolah dasar		✓			
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
Kegrafisan						
1	Penggunaan huruf (jenis/ukuran) dalam instrumen	✓				
2	Penggunaan tanda baca dalam instrumen	✓				
3	Kalimat dalam instrumen sesuai dengan unsur unsur fungsional penulisan	✓				
JUMLAH						
TOTAL SKOR						

D. KOMENTAR DAN SARAN

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi (✓)
2. Layak digunakan dengan revisi ( )
3. Tidak layak digunakan ( )

Beri tanda *check list (√)* pada jawaban yang sesuai

Curup, 21-01-2025

Mengetahui

Validai

Raudya Tuzzahra

NIP.

Lampiran 13 Lembar Angket Uji Kelayakan Materi

ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

Nama : Angga Septiana, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dan mengetahui kelayakan media *monopoli interaktif* pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Sejutu
2 = Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju
4 = Setuju
5 = Sangat setuju

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi sesuai dengan Standar kompetensi					✓
3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran					✓
4	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
6	Materi yang di sajikan sistematis					✓
7	Kejelasan uraian materi bilangan cacah					✓
8	Materi sesuai dengan yang dirumuskan					✓
9	Bahasa yang digunakan sederhana dan muda dipahami					✓
10	Bahasa menggunakan EYD yang disempurnakan					✓
11	Bahasa yang digunakan tidak menggunakan makna ambigu					✓
12	Kejelasan informasi yang di sampaikan					✓
13	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓
14	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD					✓

Komentar/Saran:

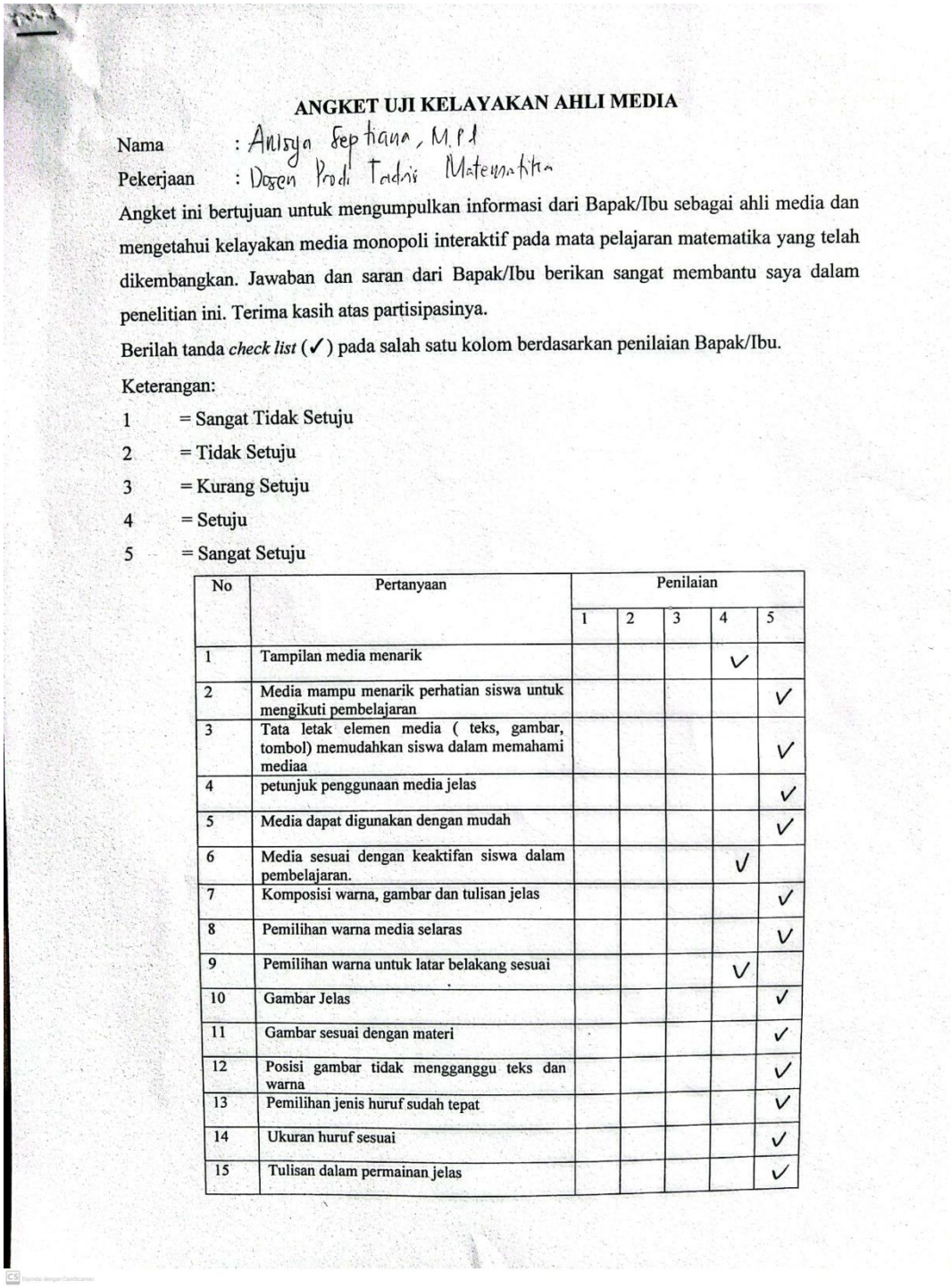
Materi baiknya juga disisipkan di media yg dikembangkan

Ahli Materi,

Anisya Septiana, M.Pd

NIP. 199009202023212037

Lampiran 14 Lembar Angket Uji Kelayakan Media



ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA

Nama : Anisya Septiana, M.Pd

Pekerjaan : Dosen Prodi Tadris Matematika

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dan mengetahui kelayakan media monopoli interaktif pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

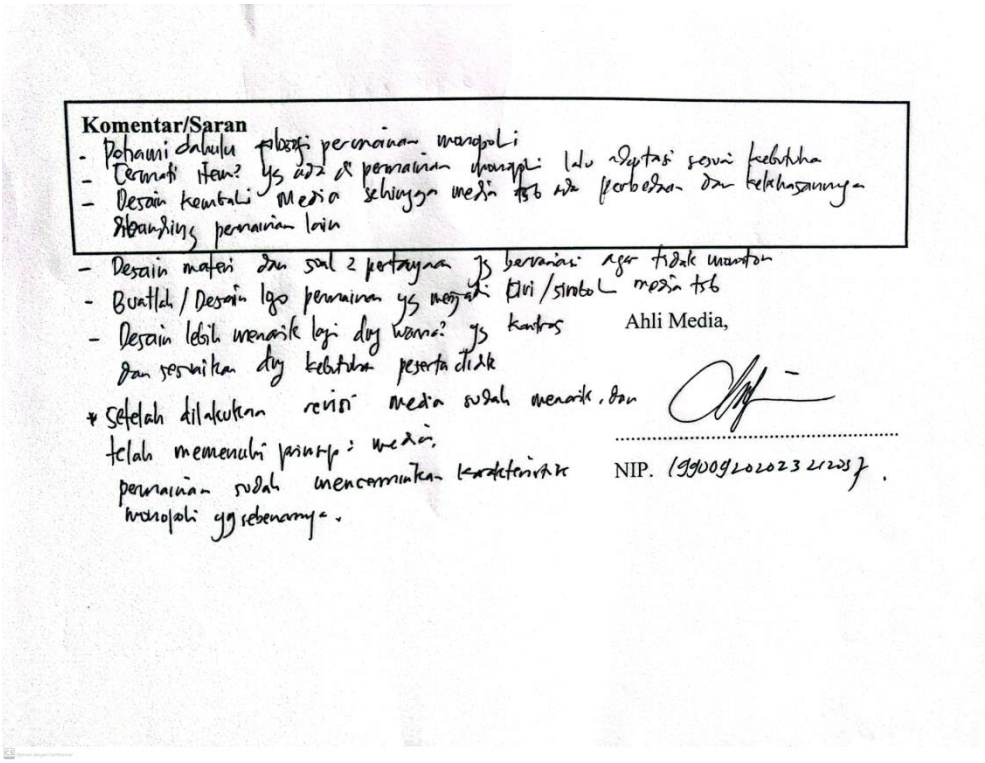
2 = Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media menarik				✓	
2	Media mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran					✓
3	Tata letak elemen media (teks, gambar, tombol) memudahkan siswa dalam memahami mediaa					✓
4	petunjuk penggunaan media jelas					✓
5	Media dapat digunakan dengan mudah					✓
6	Media sesuai dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran.				✓	
7	Komposisi warna, gambar dan tulisan jelas					✓
8	Pemilihan warna media selaras					✓
9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai				✓	
10	Gambar Jelas					✓
11	Gambar sesuai dengan materi					✓
12	Posisi gambar tidak mengganggu teks dan warna					✓
13	Pemilihan jenis huruf sudah tepat					✓
14	Ukuran huruf sesuai					✓
15	Tulisan dalam permainan jelas					✓



Komentar/Saran
- Pahami dahulu filosofi permainan monopoli
- Cermati item2 yg ada di permainan monopoli lalu adaptasi sesuai kebutuhan
- Desain kembali media sehingga media tsb ada perbedaan dan kelebihannya dibandingkan permainan lain
- Desain materi dan soal2 pertanyaan yg bervariasi agar tidak membosankan
- Buatlah / Desain logo permainan yg menjadi ciri / simbol media tsb
- Desain lebih menarik lagi dgn warna2 yg kontras dan sesuaikan dgn kebutuhan peserta didik

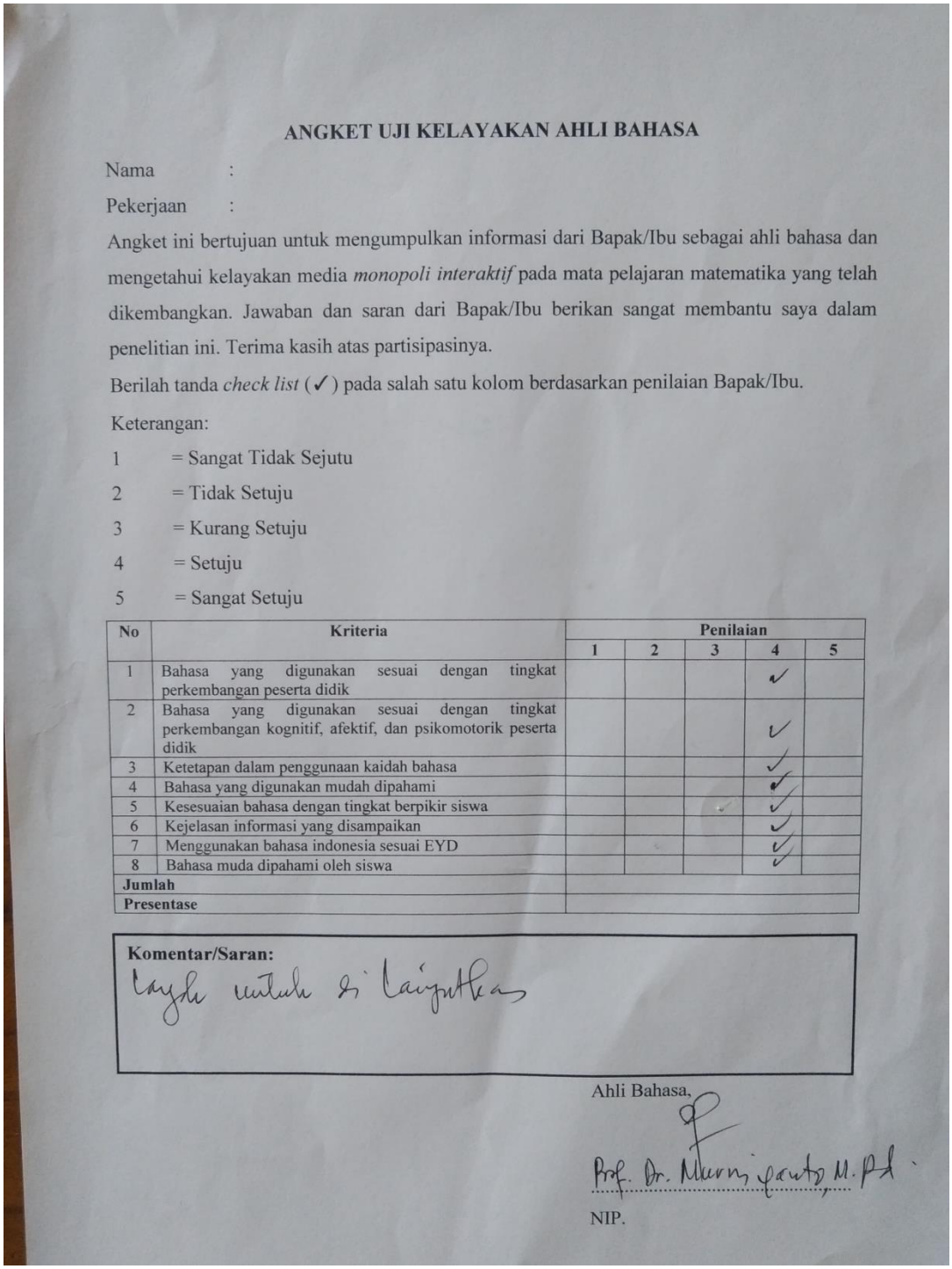
* Setelah dilakukan revisi media sudah menarik, dan telah memenuhi prinsip2 media, permainan sudah mencerminkan karakteristik monopoli yg sebenarnya.

Ahli Media,

.....

NIP. (19909202023 21205).

Lampiran 15 Lembar Angket Uji Kelayakan Bahasa



ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI BAHASA

Nama :

Pekerjaan :

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa dan mengetahui kelayakan media *monopoli interaktif* pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Sejutu

2 = Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik				✓	
3	Ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa				✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓	
6	Kejelasan informasi yang disampaikan				✓	
7	Menggunakan bahasa indonesia sesuai EYD				✓	
8	Bahasa muda dipahami oleh siswa				✓	
Jumlah						
Presentase						

Komentar/Saran:

Layak untuk di lanjutkan

Ahli Bahasa,

Prof. Dr. Murni Sapta, M.Pd.

NIP.

Lampiran 16 Lembar Angket Anslisis Kebutuhan Guru

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 09 KEPAHIANG

Peneliti

AGNES RENIKA

NIM : 21591009

	Pengisi Angket
Nama	: Nadia, M.Pd
NIP	: 199924202421 2021
Pengajar Kelas	: 4 D
Asal Sekolah	: SDN 09 Kph

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan cara memberi tanda *check list* (√) pada kolom berdasarkan jawaban jawaban Bapak/Ibu untuk jawaban yang di anggap paling tepat dan bila Bapak/Ibu memiliki keterangan khusus mengenai jawaban yang dipilih, silahkan tuliskan pada kolom yang ada disebelahnya.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh
2. Informasi yang Bapak/Guru berikan tidak ada kaitanya dengan prestasi mengajar Bapak/Ibu sebagai guru pelajaran matematika di SD/MI. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu sekalian.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika?	√					
2	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih muda dan menarik?	√					
3	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran berbentuk monopoli interaktif pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah?	√					
4	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran selain buku paket dan lembar kerja biasa pada pelajaran matematika?	√					
5	Apakah Bapak/Ibu, membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan?		√				
6	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif saat proses pembelajaran ?	√					
7	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang mudah di pahami dan sesuai dengan kemampuan siswa?	√					
8	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?	√					
9	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar yang efektif umtuk pembelajaran matematika materi bilangan cacah?	√					
10	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang bisa diterapkan pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
11	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa yang sulit memahami materi bilangan cacah?	√					

12	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV?		✓				
13	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran?	✓					
14	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu Bapak/Ibu untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika secara lebih efektif?	✓					
15	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran matematika?	✓					
16	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk mengajar matematika?		✓				
17	Apakah Bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang terdapat permainan matematika dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan?	✓					
18	Seberapa butuh Bpak/Ibu media pembelajaran monopoli interaktif yang sesuai dengan kompetensi dasar matematika kelas IV?	✓					
19	Seberapa butuh Bapak/ media pembelajaran monopoli interaktif sebagai media pendamping dalam pembelajaran matematika?	✓					
20	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan pelatihan atau panduan dalam menggunakan media pembelajaran monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total							
Persentase (%)							

Kepahiang, 2025

Mengetahui

Guru Kelas

Nadia, M.Pd

NIP. 19990724 202421 2024

Lampiran 17 Lembar Angket Anslisis Kebutuhan Siswa

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : zio

Kelas : 9D

Sekolah : SDPeng 09 Kepahiyang

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list (√)* pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?		√				
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	✓					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	✓					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	✓					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?		✓				
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	✓					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	✓					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	✓					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	✓					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?		✓				
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total							
Persentase (%)							

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : zaskia aisyah R

Kelas : IVD

Sekolah : SD 09 kph

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?		√				
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?		√				
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?		√				
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	✓					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	✓					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?		✓				
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?		✓				
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?		✓				
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		✓				
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	✓					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?		✓				
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?		✓				
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total		1					
Persentase (%)							

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Bintang angga aprian

Kelas : 4 D

Sekolah : SDN 09 Kepahiang

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikan tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?	√					
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	✓					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	✓					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	✓					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?	✓					
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	✓					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	✓					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	✓					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	✓					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	✓					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total							
Persentase (%)							

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : al azka pratama

Kelas : 4 D

Sekolah : sdn 09 kepahiang

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?	√					
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	V					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	V					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	V					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?	V					
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	V					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	V					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	V					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	V					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	V					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	V					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	V					
Total							
Persentase (%)							

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Jusen Unesa Simare-Mare

Kelas : 4D

Sekolah : SDN 09 Kepahiang

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikan tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?		√				
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?		√				
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?		√				
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?		✓				
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?		✓				
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?		✓				
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?	✓					
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	✓					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		✓				
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?		✓				
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?		✓				
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	✓					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total							
Persentase (%)							

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Elzika Rima Dwi

Kelas : 4D

Sekolah : SD09

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?		√				
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?		√				
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				

CS Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?		V				
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	V					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	V					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?		V				
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		V				
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	V					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	V					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?		V				
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?		V				
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	V					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	V					
Total							
Persentase (%)							

CS Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Nadin

Kelas : 4D

Sekolah : SD 09 Kepahiang

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikan tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?		√				
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?	√					
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?		√				
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	✓					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?		✓				
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	✓					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?	✓					
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	✓					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		✓				
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	✓					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	✓					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	✓					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?		✓				
Total							
Persentase (%)							

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Dela faicia

Kelas : 90

Sekolah : SDN09

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikan tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?		√				
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?	√					
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?	√					
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?		√				
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	√					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	√					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?		√				
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	√					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	√					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	√					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	√					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	√					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?		√				
Total							
Persentase (%)							

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Putri Chalrifa Putri Ramadhani

Kelas : 4D

Sekolah : SDN 09 KPH

Petunjuk pengisian angket

1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?		√				
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				

Dipindai dengan CamScanner

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?		✓				
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	✓					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?	✓					
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?		✓				
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		✓				
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?	✓					
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?	✓					
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?		✓				
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?		✓				
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?	✓					
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?		✓				
Total							
Persentase (%)							

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Zhrir alfikri

Kelas : 4d

Sekolah : [illegible] 5 pde 9 KPh

Petunjuk pengisian angket

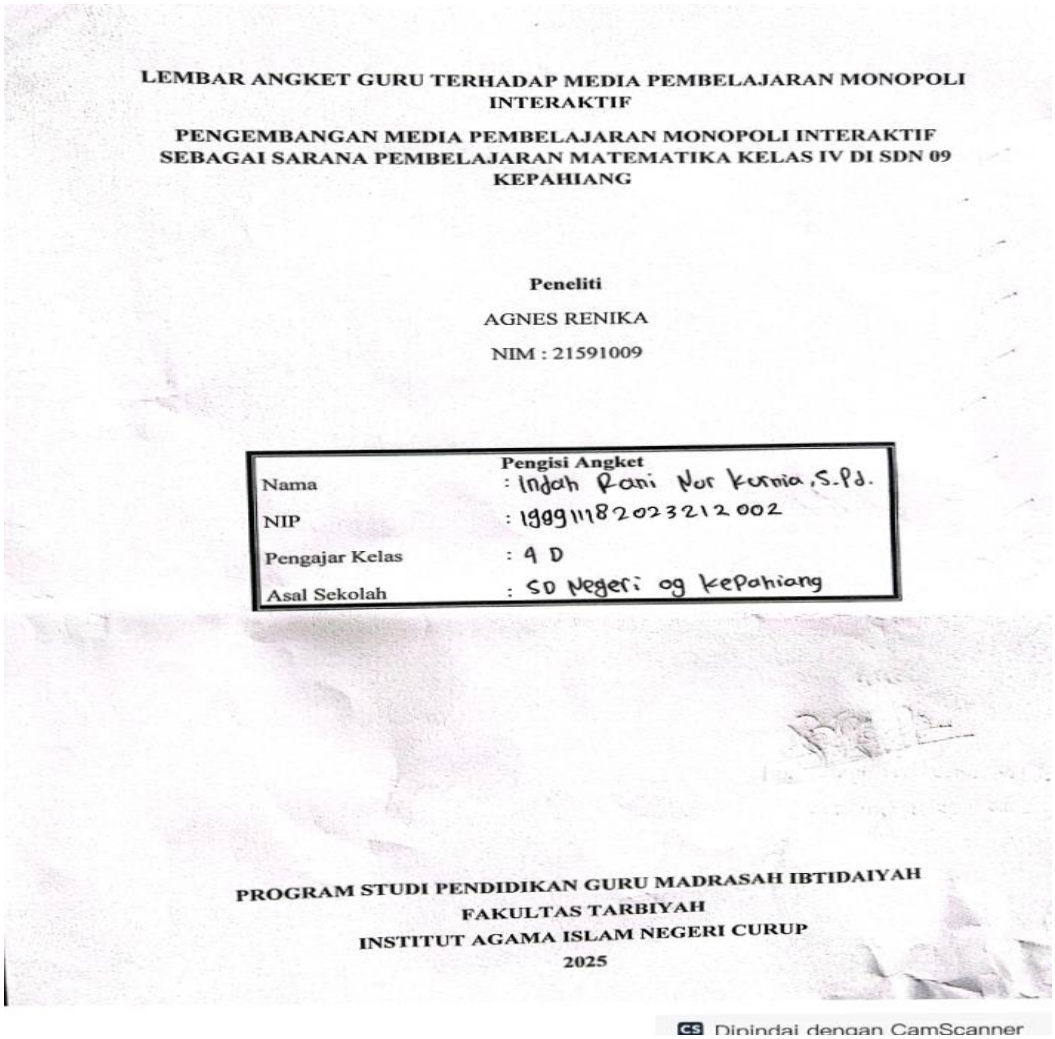
1. Mohon Siswa/i memilih satu jawaban dengan memberi tanda *check list (√)* pada kolom yang disediakan.
   Keterangan :
   SB : Sangat Butuh
   B : Butuh
   KB : Kurang Butuh
   TB : Tidak Butuh
   STB : Sangat tidak Butuh

2. Informasi yang anda berikañ tidak ada kaitanya dengan prestasi belajar anda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat anda sendiri.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Keterangan
		SB	B	KB	TB	STB	
1	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bilangan cacah secara lebih mudah dan menarik?	√					
2	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika?		√				
3	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif saat belajar matematika?	√					
4	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang menyenangkan supaya kamu merasa lebih semangat belajar matematika?	√					
5	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
6	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yangan akan membuat kamu lebih mudah memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	√					
7	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang tidak membosankan?		√				
8	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk memahami soal matematika?	√					
9	Apakah kamu butuh media pembelajaran berbasis teknologi, pada materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?		√				

10	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan?	✓					
11	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang terdapat permainan matematika didalamnya?	✓					
12	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran monopoli interaktif yang akan menambah minat belajar matematika?		✓				
13	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi kamu dalam kesulitan mempelajari materi bilangan cacah?	✓					
14	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang bisa membantu dalam memahami materi bilangan cacah penjumlahan dan pengurangan?	✓					
15	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang yang mudah di akses?		✓				
16	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		✓				
17	Apakah Siswa/i butuh media pembelajaran yang penuh warna dan menarik?	✓					
18	Apakah Siswa/i membutuhkan media pembelajaran monopoli interaktif yang akan membuat kamu aktif mengikuti proses pembelajaran?	✓					
19	Apakah Siswa/i butuh tantangan yang akan membuat kamu berpikir seperti menyelesaikan soal matematika?		✓				
20	Apakah Siswa/i buruh cara dalam menggunakan media monopoli interaktif sebagai media pembelajaran matematika?	✓					
Total							
Persentase (%)							

Lampiran 18 Lembar Angket Respon Guru



LEMBAR ANGKET GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 09 KEPAHIANG

Peneliti

AGNES RENIKA

NIM : 21591009

Pengisi Angket	
Nama	: Indah Rani Nur Kumia, S.Pd.
NIP	: 199911182023212002
Pengajar Kelas	: 4 D
Asal Sekolah	: SD Negeri 09 Kepahiang

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025

Dipindai dengan CamScanner

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Kesesuaian Materi	Materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.					✓
2	Kesesuaian Materi	Soal dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
3	Desain Media	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
4	Desain Media	Warna dan gambar yang digunakan jelas dan proporsional.					✓
5	Kemudahan Penggunaan	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.					✓
6	Kemudahan Penggunaan	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.				✓	
7	Manfaat	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi.				✓	
8	Manfaat	Media meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.					✓
9	Efektivitas	Media membantu siswa lebih cepat memahami materi.					✓
10	Efektivitas	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.					✓

Kepahiang, Agustus 2025

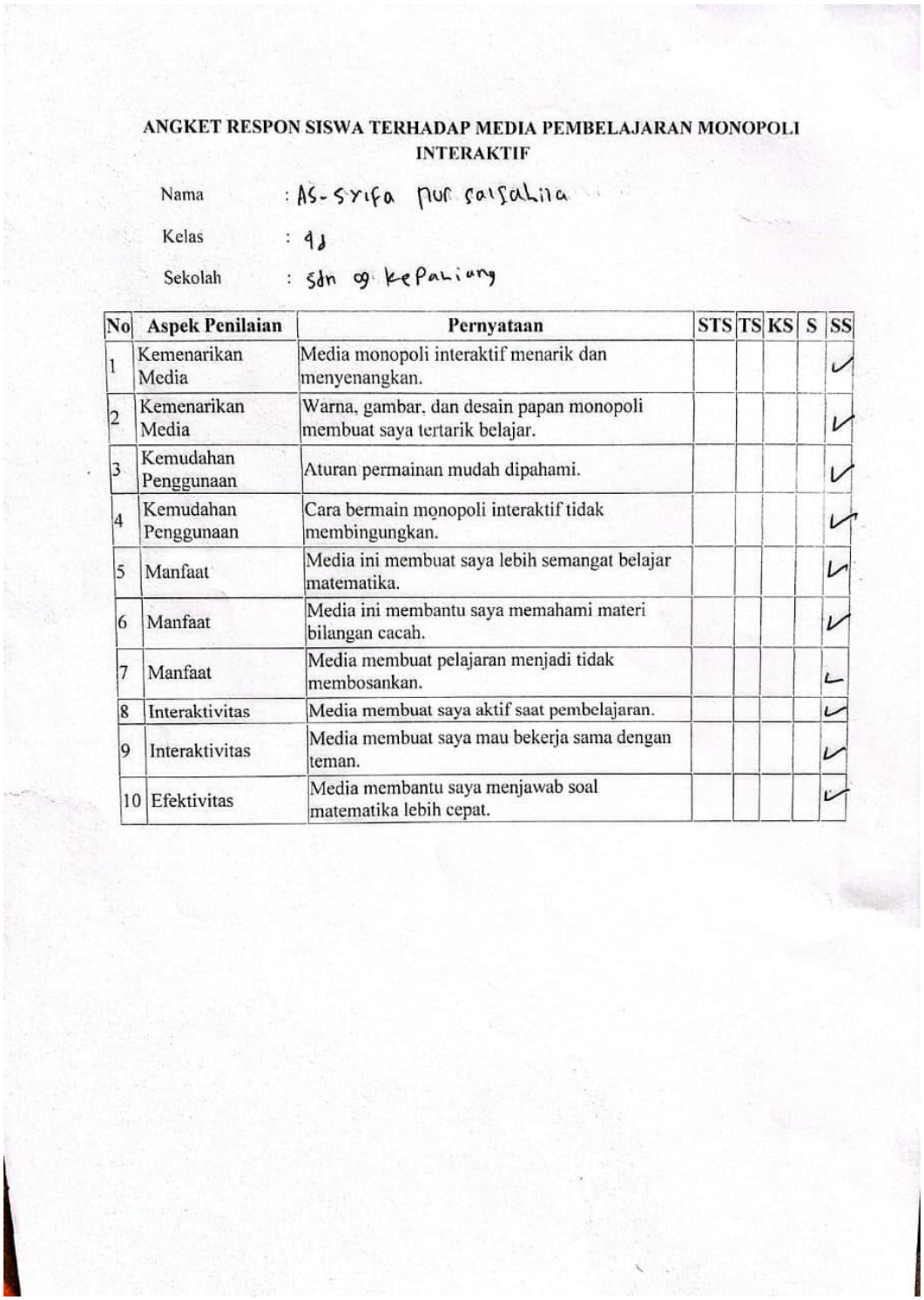
Mengetahui

Guru Kelas

Indah Dani Nur Kornia S.Pd.

NIP. 199911182023212002

Lampiran 19 Lembar Angket Respon Siswa



ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF

Nama : AS-syifa nur salsabila

Kelas : 4d

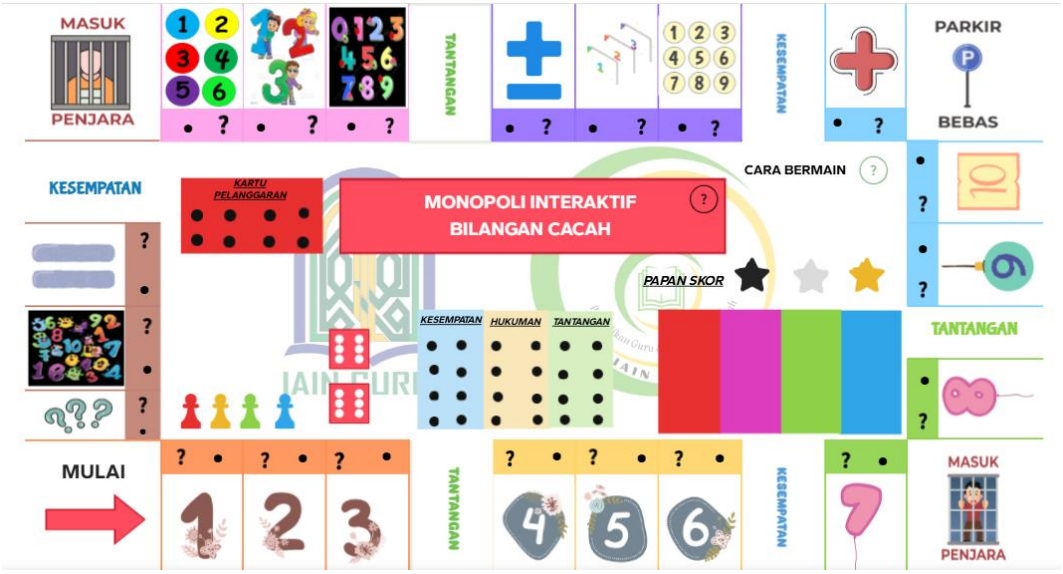
Sekolah : sdn 09 kepaliang

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Kemenarikan Media	Media monopoli interaktif menarik dan menyenangkan.					✓
2	Kemenarikan Media	Warna, gambar, dan desain papan monopoli membuat saya tertarik belajar.					✓
3	Kemudahan Penggunaan	Aturan permainan mudah dipahami.					✓
4	Kemudahan Penggunaan	Cara bermain monopoli interaktif tidak membingungkan.					✓
5	Manfaat	Media ini membuat saya lebih semangat belajar matematika.					✓
6	Manfaat	Media ini membantu saya memahami materi bilangan cacah.					✓
7	Manfaat	Media membuat pelajaran menjadi tidak membosankan.					✓
8	Interaktivitas	Media membuat saya aktif saat pembelajaran.					✓
9	Interaktivitas	Media membuat saya mau bekerja sama dengan teman.					✓
10	Efektivitas	Media membantu saya menjawab soal matematika lebih cepat.					✓

Lampiran 20 Aplikasi Canva

Lampiran 21 Web Genially

Lampiran 22 Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Matematika



Cara bermain dan aturan permainan

- Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok
- Masing-masing kelompok akan diberikan pion berbeda warna
- Guru akan menjadi moderator dalam menjalankan alur permainan
- Kelompok akan diberikan kesempatan mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu
- Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan nilai sesuai denga nilai yang tertera pada kartu soal, sebaliknya jika salah tidak akan mendapatkan nilai
- Jika pemain mendapat posisi yaitu kesempatan dan tantangan pemain wajib menjawab soal yang telah tersedia. jika pemain mendatkan soal tantangan maka pemain akan mendapat nilai 50 dan jika pemain mendapat soal kesempatan bernilai 30
- Bintang hitam bernilai 10, bintang abu bernilai 20, bintang kuning bernilai 50
- Jika pemain masuk ke dalam penjara maka pemain wajib menjawab soal hukuman agar bisa melanjutkan permainan
- Apabila salah satu kelompok memasuki kolom yang sudah di tempati kelompok lain maka akan diberikan kartu pelanggaran yang berisi instruksi
- Kelompok tidak akan mendapatkan pertanyaan apabila memasuki kolom "PARKIR BEBAS" Serta tidak akan mendapatkan nlai
- kelompok yang memenangkan permainan akan dihitung berdasarkan jumlah nilai terbanyak

A. Penjumlahan Bilangan Cacah sampai 1.000

Pak Toni mempunyai pohon jeruk sebanyak 131 pohon di Kota Jember dan 321 pohon di Kota Banyuwangi. Berapakah banyak pohon jeruk Pak Toni seluruhnya?
Untuk menghitung banyak pohon jeruk Pak Toni seluruhnya, dapat dilakukan dengan penjumlahan cara susun panjang dan cara susun pendek

Cara Susun Panjang

1. Tulis bilangan secara berurutan sesuai nilai tempatnya.
2. Uraikan (dalam bentuk ratusan, puluhan dan satuan) masing-masing bilangan yang akan dijumlahkan.
3. Mengelompokkan masing-masing bilangan dengan nilai tempat yang sama pada proses penjumlahan

131 = 100 + 30 + 1
321 = 300 + 20 + 1 +
= (100 + 300) + (30 + 20) + (1 + 1)
= 400 + 50 + 2
= 452

Cara Susun Pendek (tanpa menyimpan)

1. Tulis bilangan secara berurutan sesuai nilai tempatnya. (satuan disusun dengan satuan, puluhan disusun dengan puluhan, dan ratusan disusun dengan ratusan).
2. Operasi penjumlahan dilakukan dari nilai tempat yang terkecil ke nilai tempat yang besar (dari kanan ke kiri)
3. Jumlahkan masing-masing bilangan sesuai dengan nilai tempatnya
4.

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	3	1
3	2	1
4	5	2

B. Pengurangan Bilangan Cacah sampai 1.000

Banyaknya buku pelajaran di perpustakaan adalah 265 buku. Pada tahun ajaran baru, buku pelajaran yang dipinjam siswa adalah 132 buku. Berapakah banyak buku pelajaran yang masih ada di perpustakaan?

Cara Susun Panjang

1. Menguraikan masing-masing bilangan yang akan dikurangkan
2. Kurangkan bilangan sesuai dengan nilai tempatnya
3. Lakukan operasi pengurangan dari nilai tempat yang terkecil ke nilai tempat yang terbesar (dari kanan ke kiri)

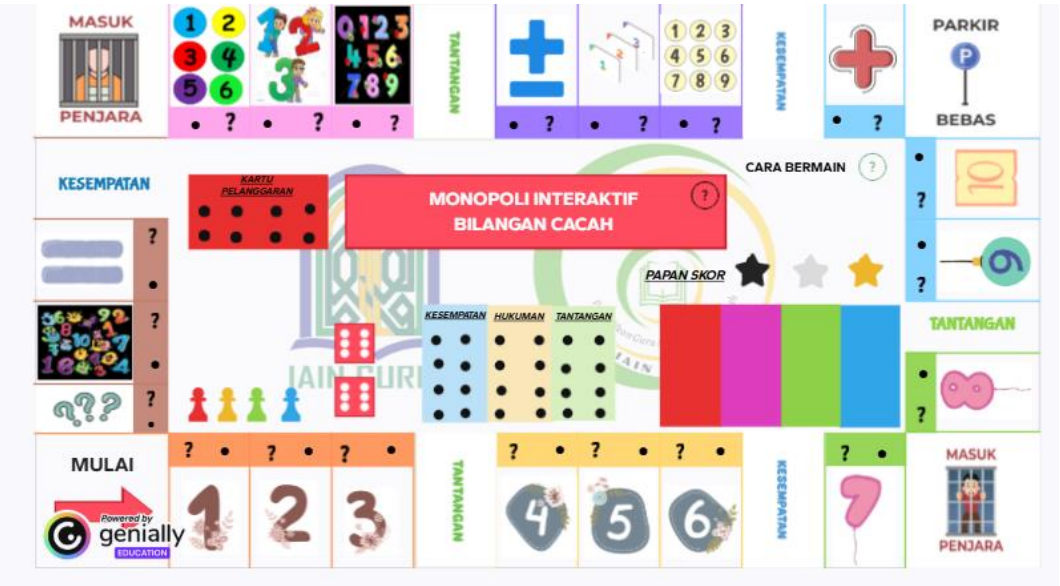
265 = 200 + 60 + 5
132 = 100 + 30 + 2
= 133

Cara diatas adalah pengurangan cara susun panjang. Sekarang kita lakukan pengurangan **cara susun pendek**

Ratusan	Puluhan	Satuan
2	6	5
1	3	2
1	3	3

MONOPOLI INTERAKTIF BILANGAN CACAH

Dalam permainan monopoli interaktif ini terdapat pertanyaan, yang dimana pertanyaan tersebut terletak pada bagian bawah, samping kanan, atas dan samping kiri monopoli, berikut pertanyaan pertanyaannya :



1. Pertannya pada bagian bawah monopoli
    1) 373+208 =
    2) 277+146 =
    3) 627+92=30 =
    4) 234+279+444 =
    5) SD Brilian mempunyai jumlah siswa sebanyak 810 anak. Jika murid laki-laki berjumlah 425 anak, maka jumlah murid perempuan adalah ..…. anak.
    6) 612+48+156 =
    7) 573-268 =
2. Pertanyaan samping kanan monopoli
    1) 422-146 =
    2) 623-292 =
    3) Bu Ulfa mempunyai usaha jus buah. Pada bulan oktober ia berhasil menjual 943 gelas Kemudian pada bulan November hanya berhasil menjual 465 gelas. Jadi penurunan penjualan pada dari bulan Oktober ke November sebanyak ….. gelas.
3. Pertanyaan pada bagian atas monopoli
    1) 455-279-50
    2) 377+330+29 =

3) 423+390 =
4) SMA Mahkota Brilian pada tahun 2019 meluluskan 726 siswa. Kemudian pada tahun 2020 meluluskan 619 siswa. Jadi jumlah lulusan pada tahun 2019 dan 2020 di SMA Mahkota Brilian adalah... siswa
5) Warung sate Pak Bagas sangat ramai. Hari ini ia mampu menjual 827 tusuk dan kemarin ia mampu menjual 694 tusuk. Jadi jumlah penjualan sate di warung Pak Bagas pada hari ini dan kemarin adalah sebanyak.... tusuk.
6) 690+56-218 =
7) 689-…..= 456

4. Pertanyaan pada bagian samping kiri monopoli
    1) 398-291-66 =
    2) 720-…..+98 = 768
    3) Pak Joko mempunyai toko baju yang besar. Di tokonya terdapat 854 baju wanita dan 576 baju laki-laki. Jadi jumlah baju di toko Pak Joko adalah .... buah.

Berikut terdapat juga pertanyaan pada bagian kesempatan, hukuman dan tantangan

1. Kesempatan
    1) Bu Ani mempunyai toko Boneka yang besar. Disana terdapat aneka macam boneka sebanyak 786 buah Selama bulan ini sudah terjual 432 buah. Jadi sisa boneka yang terdapat di tako Bu Ani tinggal buah.
    2) Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut
       633 = 600 + 30 +3
       211 = 200 + 10 + 1 –
       = …… + ……+ …..
       = ……..
    3) Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut

       812 = 800 + 10 + 2
       116 = …….+ …….+ …….+
       = …….+……+……+
       = ……
    4) Pak Eko memanen mangga dari dua kebunnya. Kebun pertama menghasilkan 747 buah sedangkan kebun kedua menghasilkan 603 buah. Jumlah buah mangga yang dipanen Eko dari kedua kebunnya adalah

5) 123+543-89 =
6) 521-200 +….. = 371
7) Di toko Barokah terdapat persedian 814 penggaris. Pada bulan ini terjual sebanyak 500 penggaris. Maka sisa penggaris di toko Barokah menjadi.... buah
8) Toko mebel Kurnia menjual banyak sekali aneka meja dan kursi. Bulan ini terjual 891 meja dan 709 meja kursi. Jumlah meja dan kursi yang terjual pada bulan ini di toko mebel Kurnia adalah…..

2. Hukuman
   1) 1)Percetakan Brilian pada minggu ini mendapatkan pesanan 998 surat undangan pernikahan dan 608 surat undangan ulang tahun. Jadi jumlah pesanan yang diterima percetakan Brilian pada minggu ini adalah…… surat undangan.

      2) Pak Karim mempunyai dua kebun jeruk. Minggu ini ja memanen jeruk di kebunnya. Kebun pertana menghasilkan 900 kg jeruk. Sedangkan kebun yang kedua menghasilkan 592 kg jeruk. Jadi jumlah seluruh jeruk yang dipanen dari kebun Pak Karim pada minggu ini adalah…….. buah
   2) 1. 689 – 233 =
      2. 912 - 67 =
      3. 390 + 291 + 88 =
   3) SMA Brilian pada tahun 2019 telah meluluskan 762 siswa. Kemudian pada tahun 2020 telah meluluskan sebanyak 567 siswa. Selisih jumlah lulusan dari SMA Brilian antara tahun 2019 dan 2020 adalah .... siswa.
   4) 1. 777 + 109 =
      2. 600 – 236 =
      3. 222 – 55 + 100 =
      4. 322 – 100 + …… = 321
   5) 1. 356 + 789 =
      2. 900 – 876 =
   6) 1. 600 + 77 + 100 =
      2. 888 – 80 + ……. = 874
   7) 1. Toko Aisya mempunyai persedian 930 kerudung. Pada bulan ini telah terjual 596 kerudung. Maka sisa kerudung di Toko Aisya sebanyak.... buah.
      2. 900 – 456 + ….. = 1.110
   8) 1. Ada 809 wisatawan lokal dan 527 wisatawan manca negara yang datang ke Candi Prambanan pada hari Sabtu ini. Jumlah wisatawan yang datang ke Candi Prambanan pada hari Sabtu ini adalah ....
      2. 987 + 500 – 85 =

3. Tantangan
    1. Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut
       333 = 300 + 30 + 3
       205 = 200 + 0 + 5 +
       = ……..+ ….+…….
       = ……
    2. Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut
       879 = 800 + 70 +9
       436 = ……..+……+ ……..
       = ……..+ ……+……
       = ……
    3. Pak Budi mempunyai toko sepeda motor. Pada tahun 2019 tokonya mampu menjual 900 unit motor. Sedangkan pada tahun 2020 hanya mampu menjual 512 unit motor. Jumlah motor yang berhasil dijual toko Pak Budi pada tahun 2019 dan 2020 adalah .....
    4. Bu Ayu mempunyai dua drum penampungan air. Drum pertama bisa menampung 980 liter air, sedangkan drum yang kedua hanya mampu menampung 699 liter air. Jadi jumlah daya tampung kedua drum milik Bu Ayu adalah .... liter.
    5. 1. 124 + 171 =
       2. 153 + 128 =
    6. 1. 259 + ….. = 386
       2. 457 + ….. = 748
    7. 1. …… - 378 = 274
       2. 909 -….. = 477
    8. 1. 377 + 300 + 29 =
       2. 398 – 291 – 66 =

Pada bagian samping kiri juga terdapat instruksi berupa pertannyaan yang tertera pada kartu pelanggaran :

1. Gunakan cara susun pendek untuk menyelesaikan penjumlahan berikut
   234 + 279 + 444 =
2. Perwakilan kelompok menjelaskan ulang materi yang telah dipelajari
3. 900 + 50 – 200 =
4. 373 + 208 =
5. 344 – 279 =
6. 623 – 292 =
7. 627 + 92 =
8. 408 + 69 =

RIWAYAT HIDUP PEMILIK

Agnes Renika, pemilik media pembelajaran monopoli interaktif, Media pembelajaran monopoli interaktif adalah suatu media yang di kembangkan dari permainan monopoli dan dibuat secara digital, deangan kata lain media ini adalah versi digita dari permainan monopoli yang sudah mengalami modifikasi pada bagian isi, dan beberapa aturannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Lahir di Daspetah, pada tanggal 27 September 2003, yang beralamat di Jalan Lintas Curup Kepahiang, Desa Pungguk Beringang. Lulusan dari Sekolah Dasar Negeri 01 Ujan Mas, SMPN 02 Kepahiang, dan lulusan dari SMA Negeri 03 kepahiang dengan jurusan IPS. Penulis melanjutkan studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

BIODATA PENULIS

Penulis dari skripsi ini bernama Agnes Renika, lahir di Daspetah, pada tanggal 27 September 2003. Anak dari Bapak Reno Hariyanto dan Ibu Erma Yunita, anak pertama dari 3 saudara. Ia merupakan lulusan dari Sekolah Dasar Negeri 01 Ujan Mas, SMPN 02 Kepahiang, dan lulusan dari SMA Negeri 03 kepahiang dengan jurusan IPS. Penulis melanjutkan studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,Fakultas Tarbiyah, dan berhasil diterima di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2021. Dengan semangat belajar yang kuat serta iringan doa, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul *'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 09 Kepahiang'*. Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan ma upun masyarakat secara luas.