

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI MATEMATIKA
UNTUK ANAK *SLOW LEARNER* KELAS III SEKOLAH DASAR**



*Building
Future
Leaders*

Dina Marina
1815154025
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan
Monopoli Matematika Untuk Anak Slow Learner Kelas III
SD
Nama Mahasiswa : Dina Marina
Nomor Registrasi : 1815154025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : Selasa, 3 Agustus 2021

Pembimbing I

Dra. Evita Adnan, M.Psi
NIP. 196006171984032001

Pembimbing II

Dr. Maratun Nafiah, M.Pd.
NIP. 196202201989012001

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		02 September 2021
Dr. Iva Sarifah, M.Pd (Dosen Penguji I)		26 Agustus 2021
Drs. Juhana Sakmal, M.Pd (Dosen Penguji II)		31 Agustus 2021

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama : Dina Marina

Nomor Registrasi : 1815154025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI MATEMATIKA UNTUK ANAK SLOW LEARNER KELAS III SEKOLAH DASAR"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh Saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian pada bulan Februari sampai dengan bulan April 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan Saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan Saya tidak benar.

Jakarta, 28 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Dina Marina



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Marina
NIM : 1815154025
Fakultas/Prodi : FIP/PGSD
Alamat email : marinadina29@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
MATEMATIKA UNTUK ANAK *SLOW LEARNER* KELAS III SEKOLAH DASAR**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 September 2021



(Dina Marina)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan
Monopoli Matematika Untuk Anak *Slow Learner*
Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Dina Marina

NIM : 1815154025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I



Dra. Evita Adnan, M.Psi

NIP. 196006171984032001

Pembimbing II



Dr. Maratun Nafiah, M.Pd

NIP. 196202201989012001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PGSD



Dr. Gusti Yarmi, M.Pd

NIP. 196708211993032014

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
MATEMATIKA UNTUK ANAK *SLOW LEARNER* KELAS III SD**

(2021)

Dina Marina

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Alat Permainan Monopoli Matematika sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika tentang mengenal mata uang di kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analyze, tahap Design, tahap Development, tahap Implementation, dan tahap Evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Kemudian dilakukan pengujian dan validasi media oleh ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, dan kemudian peserta didik kelas III berkebutuhan khusus *slow learner* yang tergabung dalam Komunitas Pencak Silat (KPS) Nusantara yang berjumlah 4 orang yang juga melakukan evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli Matematika untuk *slow learner* di kelas III SD dinilai sangat baik, hal ini terlihat dari penilaian masing-masing *expert review*, penilaian ahli media mendapatkan nilai sebesar 90%, ahli materi mendapatkan nilai sebesar 100%, ahli bahasa 95% dengan rata-rata total dari penilaian ahli sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Kemudian penilaian peserta didik didapatkan rata-rata persentase 96,5 % yang artinya sangat layak. Media pembelajaran permainan monopoli Matematika untuk anak *slow learner* ini termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam Matematika di kelas III SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Monopoli, Belajar, Bermain

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA MATH MONOPOLY GAMES FOR SLOW LEARNER THIRD GRADE STUDENTS

(2021)

Dina Marina

ABSTRACT

This development research aims to develop learning media. The product developed in this study is a Mathematical Monopoly Game Tool as a learning medium in Mathematics subjects about recognizing currency in third grade elementary school. The research method used is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely the Analyze stage, the Design stage, the Development stage, the Implementation stage, and the Evaluation stage. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. Then testing and media validation were carried out by media experts, linguists, material experts, and then grade III students with special needs for slow learners who were members of the Nusantara Pencak Silat Community (KPS), totaling 4 people who also carried out evaluations.

Based on the results of the study, it was shown that the learning media of the Math monopoly game for slow learners in grade III SD was considered very good, this can be seen from the assessment of each expert review, the assessment of media experts got a score of 90%, material experts got a score of 100%, expert language 95% with a total average of 93% expert assessment with a very feasible category for use. Then the assessment of students obtained an average percentage of 96.5% which means it is very flexible. The learning media of the Math monopoly game for slow learner children is included in the very good criteria, so it is suitable to be used as a learning medium in Mathematics in third grade elementary school.

Keywords: Learning Media, Monopoly, Learning, Play



MOTTO

**Sebaik baiknya manusia ialah yang
bermanfaat bagi orang lain.**

HR Bukhori dan Muslim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, allahumma shallii'ala sayyidinaa Muhammad wa'ala sayyidinaa Muhammad.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat yang melimpah dan nikmat yang terus-menerus Allah berikan. Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya Bapak Effendy Harahap dan Ibu Sardiyah. Kemudian, Dosen pembimbing Dra. Evita Adnan, M.Psi dan Dr. Maratun Nafiah, M.Pd yang sudah membimbing skripsi yang saya buat, dan teman-teman seperjuangan prodi PGSD.

Terima kasih sudah memberikan dukungan serta semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Matematika Untuk Anak Slow Learner Kelas III Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. terselesaikannya skripsi ini bukan hanya hasil kerja keras peneliti sendiri. Melainkan tidak terlepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ucapkan banyak terimakasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi izin peneliti untuk melaksanakan penelitian dan penyusunan penelitian ini.

Kedua, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya kepada peneliti selama mengikuti pendidikan.

Ketiga, kepada Ibu Dra. Evita Adnan, M.Psi selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Maratun Nafiah M.Pd selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu yang sangat berharga untuk memeriksa juga mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Keempat, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang begitu besar kepada kedua orang tua yang telah mendukung dan memberikan

semangat selama ini serta berdo'a yang tiada hentinya. Terkhusus untuk papa adalah alasan peneliti untuk terus berjuang dan tidak menyerah dalam pembuatan skripsi ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, Peneliti menyadari skripsi yang disusun ini belum bisa dikatakan sempurna, untuk itu peneliti menerima kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakannya. Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi peneliti lain dan para pembaca umumnya. Akhir kata semoga Allah SWT membalas segala kebaikan. Aamiin.

Jakarta, 28 Juni 2021
Peneliti

Dina Marina



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING UJIAN/ SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
MOTTO	v
HALAMAN PEREMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Pengembangan.....	7
C. Fokus Pengembangan.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	10
1. Pengertian Pengembangan	10
2. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika..	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
D. Produk yang Dihasilkan	34
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	35

A.	Strategi Pengembangan	35
	1.Tujuan.....	35
	2.Metode Penelitian	35
	3.Responden	36
B.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
	1.Teknik Pengumpulan Data	37
	2.Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	38
C.	Langkah-Langkah Penelitian.....	39
	1. <i>Analyze</i> (Analisis)	40
	2. <i>Design</i> (Perancangan)	40
	3. <i>Development</i> (Pengembangan)	50
	4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	50
D.	Teknik Analisis Data	51
	1.Teknik Analisis Data Validasi	51
	2.Teknik Analisis Data Respon Pendidik dan Peserta Didik	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		55
A.	Kerangka Model Teoritis	55
	1>Nama Produk Dan Spesifikasi Produk	55
	2.Karakteristik Produk	55
B.	Kelebihan Produk.....	56

C.	Hasil Penembangan.....	56
	1. <i>Analyze</i> (Analisis)	56
	2. <i>Design</i>	58
	3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk)	62
	4. Implementasi (Implementation)	68
	5. EVALUASI	69
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	72
E.	Keterbatasan	76
BAB V KESIMPULAN		77
A.	KESIMPULAN.....	77
B.	IMPLIKASI.....	78
C.	SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA.....		122

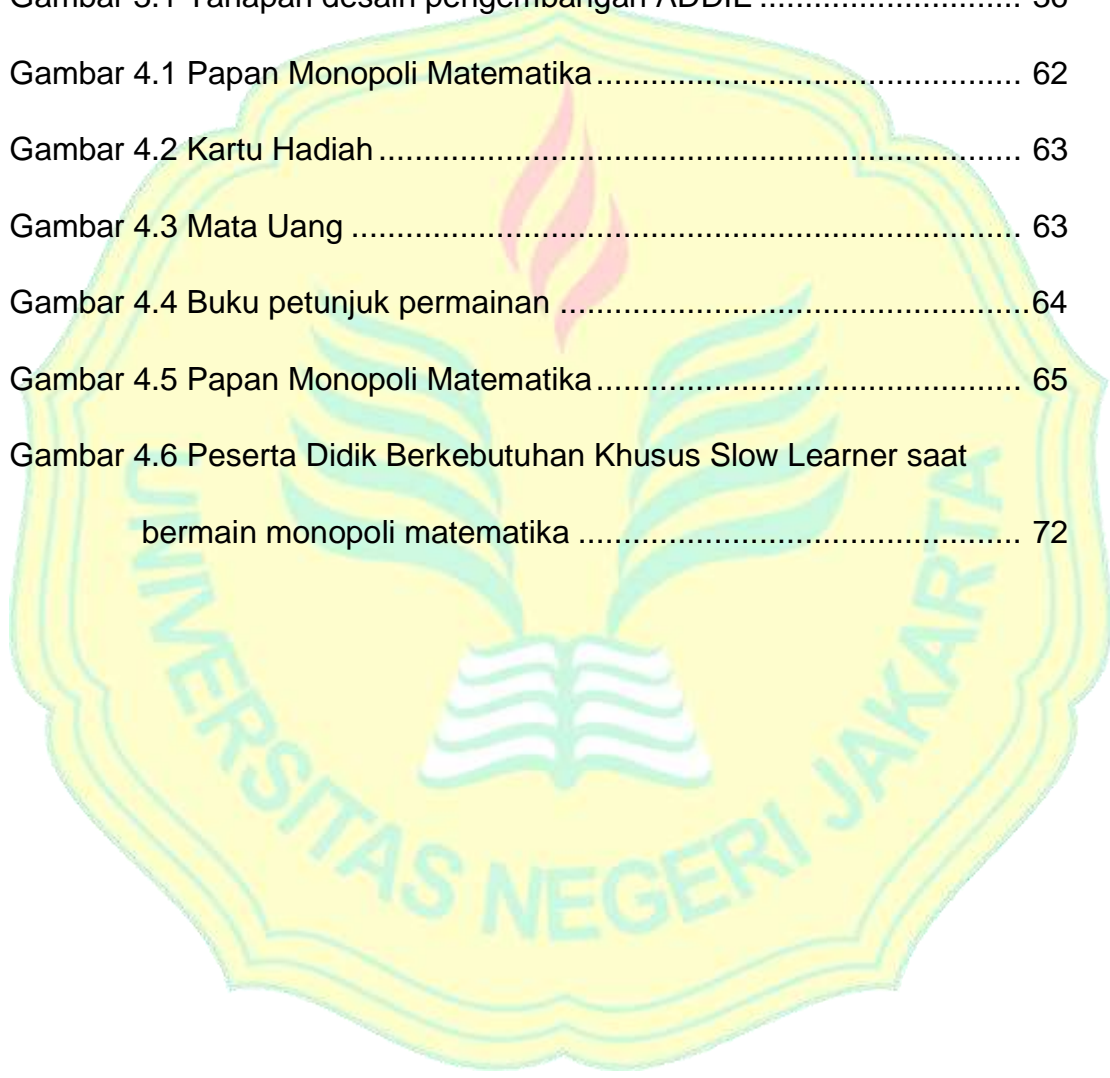


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas III	17
Tabel 2.2 Klasifikasi skor IQ menurut APA	20
Tabel 2.3 Klasifikasi skor IQ menurut Weschler	20
Tabel 3.1 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Dasar	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen One to One untuk Siswa Kelas III SD	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Monopoli Matematika Small Group dan field test.....	48
Tabel 3.8 Penskoran Analisis Instrumen Validasi	52
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan.....	52
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan.....	54
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan/Kegiatan.....	59
Tabel 4.2 Rekapitulasi evaluasi peserta didik	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Permainan Monopoli	13
Gambar 2.2 Monopoli Matematika Modifikasi	34
Gambar 3.1 Tahapan desain pengembangan ADDIE	36
Gambar 4.1 Papan Monopoli Matematika	62
Gambar 4.2 Kartu Hadiah	63
Gambar 4.3 Mata Uang	63
Gambar 4.4 Buku petunjuk permainan	64
Gambar 4.5 Papan Monopoli Matematika	65
Gambar 4.6 Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Slow Learner saat bermain monopoli matematika	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Wali Kelas III Sekolah Dasar	80
Lampiran 2 Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.....	83
Lampiran 3 Instrumen Uji Coba Ahli Materi	85
Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Ahli Bahasa	90
Lampiran 5 Instrumen Uji Coba Ahli Media	94
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba Peserta Didik	98
Lampiran 7 Tabel Analisa Kebutuhan Awal/ Hasil Wawancara Guru Kelas III.....	100
Lampiran 8 Tabel Analisa Kebutuhan Awal/Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas III Sd.....	104
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	108
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	109
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 12 Surat Balasan	111
Lampiran 13 Wawancara Peserta Didik Kelas III SD Komunitas Pencak Silat KPS Nusantara	112
Lampiran 14 Buku Petunjuk Permainan	117
Lampiran 15 Kartu Hadiah	119