

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MATHPOLY*
MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

**ANISA ROSANTI
1201100195**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MATHPOLY*
MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

ANISA ROSANTI
1201100195

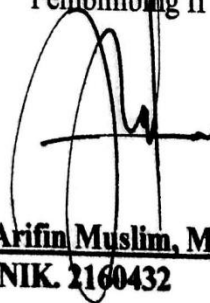
Diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Sony Irianto, M.Pd
NIK. 2160135

Pembimbing II



Arifin Muslim, M.Pd
NIK. 2160432

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MATHPOLY
MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**ANISA ROSANTI
1201100195**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

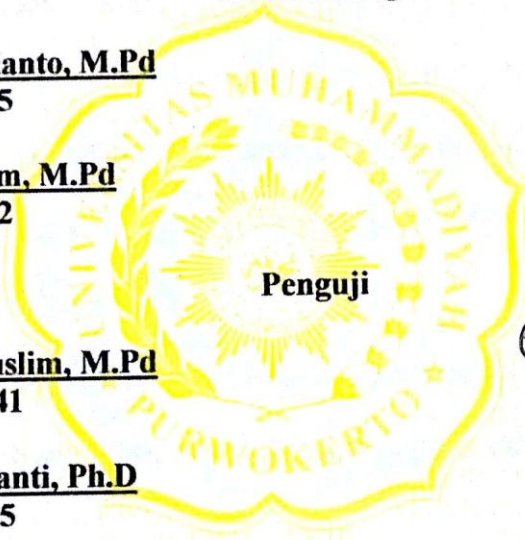
Pembimbing

1. **Drs. Sony Irianto, M.Pd**
NIK. 2160135

2. **Arifin Muslim, M.Pd**
NIK. 2160432

1. **Aji Heru Muslim, M.Pd**
NIK. 2160541

2. **Santhy Hawanti, Ph.D**
NIK. 2160355



Handwritten signatures of the supervisors and examiners, each on a set of dotted lines.

Purwokerto, 8 Juni 2016

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs Pudiyono, M.Hum
NIP. 19560508 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANISA ROSANTI

NIM : 1201100195

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul:

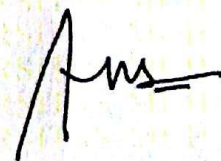
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MATHPOLY* MATERI
BILANGAN BULAT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan ketika sudah saya peroleh.

Purwokerto, 8 Juni 2016

Yang menyatakan,



Anisa Rosanti

NIM. 1201100195

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Mathpoly* Materi Bilangan Bulat di Kelas IV SD”. Media dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk membantu siswa memahami materi, terlebih jika media pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat menerima pelajaran. Melalui permainan siswa menjadi antusias dalam pembelajaran, salah satunya dengan permainan *mathpoly*. Permainan *mathpoly* merupakan bentuk pengembangan dari permainan monopoli. Bentuk pengembangan dilakukan pada desain permainan, bentuk serta tampilan warna yang lebih menarik. Pada permainan *mathpoly* siswa melakukan transaksi jual beli bangunan dan menjawab soal yang berhubungan dengan bilangan bulat serta siswa wajib mematuhi perintah pada setiap kartu yang siswa dapatkan.

Skripsi ini terdiri dari 5 Bab. Bab 1 menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab 2 mengkaji teori yang digunakan untuk menjadi dasar analisis hasil penelitian dan kerangka pikir penelitian. Bab 3 menjelaskan tentang metode penelitian, langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, perencanaan desain produk, validasi desain, dan analisis data. Bab 4 mendiskusikan atau memaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Bab 5 menyampaikan kesimpulan dan saran.


Peneliti berharap semoga skripsi ini berguna bagi pihak lain yang membutuhkan. Peneliti juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, S.H., M.H., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
2. Drs. Pudiyono, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
3. Drs. Sony Irianto, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) dan dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberikan arahan, bimbingan, dukungan, serta saran sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan,
4. Arifin Muslim, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya memberikan arahan, bimbingan, dukungan, dan saran sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan,
5. Segenap Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmu untuk peneliti,
6. Moh. Durori, S.Pd., Validator I yang telah memberikan saran dan kritiknya terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti,
7. Drs. Kusno, M.Pd., Validator II yang telah memberikan saran dan kritiknya terhadap media yang dikembangkan peneliti,

8. Sujiono, S.Pd., Kepala Sekolah SD N 1 Karanggude yang telah memberikan ijin penelitian serta motivasi dan dukungan untuk peneliti,
9. Akhmad Tamammudin, S.Pd., Kepala Sekolah SD N 2 Karanggude yang telah memberikan ijin serta dukungan untuk peneliti,
10. Yuliant Fitri, S.Pd., Wali kelas IV SD N 1 Karanggude yang telah membantu pelaksanaan kegiatan penelitian,
11. Alfiah Yulianti, A.Ma., Wali kelas IV SD N 2 Karanggude yang telah membantu pelaksanaan kegiatan penelitian,
12. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Peneliti berharap, semoga semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat berguna bagi pihak yang membutuhkan.

Purwokerto, Juni 2016



Peneliti

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangMu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya ini kepada orang yang sangat ku kasihi dan kusayangi

- ❖ Ibu Siti Maryam dan Bapak Budi Riswanto, orang tua yang tiada henti memberikan doa, dukungan, ketulusan, arahan dan pengorbanan hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Risma Utami, kakak yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
- ❖ Seluruh anggota keluarga, terima kasih atas nasehat, doa, dan dukungannya.
- ❖ Teman-teman PGSD UMP, terima kasih karena kalian telah memberikan doa, dukungan, dan semangat.
- ❖ Para sahabatku, terima kasih karena selalu ada disaat senang maupun duka serta selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”.

(QS Al Imran: 139)

“Keridhoaan Allah itu terletak pada keridhoan orang tua, dan murka Allah itu terletak pada murka orang tua”.

(HR. At-Tirmidzi)

“Bersabarlah, Allah akan memberikan hadiah terindah bagi kalian yang bersabar”.

(Anisa Rosanti)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	5
D. Manfaat	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Permainan Edukatif.....	14

3. Pembelajaran Matematika di SD.....	20
4. Materi Bilangan Bulat Kelas IV SD	23
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Penelitian dan Pengembangan atau R&D	30
C. Langkah-langkah Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Instrument Penelitian	48
F. Perencanaan Desain Produk.....	56
G. Validasi Desain	68
H. Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Pembahasan.....	76
B. Kelemahan Penelitian.....	111
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	112
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD Materi Bilangan Bulat di Kelas IV	24
Tabel 3.1 Kriterion Penafsiran Indeks Korelasi	50
Tabel 3.2 Kriteria Acuan Indeks Kesukaran	53
Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda	54
Tabel 3.4 Rencana Desain Produk Permainan <i>Mathpoly</i>	59
Tabel 3.5 Cara Membuat Media Permainan <i>Mathpoly</i>	63
Tabel 3.6 Kriteria Validasi Analisis Rata-rata	70
Tabel 3.7 Kriteria Analisis Respon Guru	74
Tabel 3.8 Kriteria Validasi Analisis Respon Siswa	75
Tabel 4.1 Bentuk Pengembangan Media Permainan <i>Mathpoly</i>	78
Tabel 4.2 GBPM Permainan <i>Mathpoly</i>	86
Tabel 4.3 Cara Membuat Permainan <i>Mathpoly</i>	87
Tabel 4.4 Validator Permainan <i>Mathpoly</i>	92
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Permainan <i>Mathpoly</i>	93
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validator	94
Tabel 4.7 Perbandingan Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	98
Tabel 4.8 Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	99
Tabel 4.9 Data Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	100
Tabel 4.10 Jenjang Nilai Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	102
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru	106
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis Bilangan.....	24
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan Media.....	33
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian Menurut Borg and Gall	38
Gambar 3.3 <i>Nonequivalent Group Desain</i>	43
Gambar 3.4 Papan Permainan Monopoli	57
Gambar 3.5 Kartu Dana Umum dan Kesempatan Permainan Monopoli.....	57
Gambar 3.6 Kartu Hak Milik Permainan Monopoli	57
Gambar 3.7 Dadu dan Bangunan Permainan Monopoli	58
Gambar 3.8 Uang Permainan Monopoli	58
Gambar 3.9 Desain Papan <i>Mathpoly</i>	65
Gambar 3.10 Kartu Hak Milik	66
Gambar 3.11 Kartu Dana Umum dan Kartu Kesempatan.....	66
Gambar 3.12 Uang <i>Mathpoly</i>	67
Gambar 3.13 Kartu Monopolist	67
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penilaian Validator	95
Gambar 4.2 Grafik Nilai Pretest Kelas Eksperimen	99
Gambar 4.3 Grafik Nilai Pretest Kelas Kontrol	100
Gambar 4.4 Grafik Hasil Angket Respon Guru	107
Gambar 4.5 Grafik Hasil Angket Respon Siswa.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A

- Pedoman wawancara..... 118
- Hasil wawancara 119

2. Lampiran B

- Kisi-kisi soal uji coba I 121
- Kunci jawaban soal uji coba I..... 122
- Kisi-kisi soal uji coba II 123
- Kunci jawaban soal uji coba II..... 124
- Hasil analisis soal uji coba I..... 125
- Hasil analisis soal uji coba II 132
- Hasil siswa soal uji coba I..... 139
- Hasil siswa soal uji coba II 142

3. Lampiran C

- Kunci jawaban soal pretest dan posttest 145
- Hasil pretest dan posttest..... 146
- LKS pembelajaran..... 152

Lampiran D

- Data hasil pretest 164
- Hasil uji homogenitas..... 165

4. Lampiran E	
- Data hasil posttest	169
- Uji manual dan SPSS <i>mann whitney</i>	170
5. Lampiran F	
- Silabus kelas eksperimen	174
- Silabus kelas kontrol	176
- RPP kelas eksperimen	178
- RPP kelas kontrol.....	184
6. Lampiran G	
- Makalah media permainan <i>mathpoly</i>	190
7. Lampiran H	
- Hasil angket validator	202
- Angket validator.....	204
8. Lampiran I	
- Hasil angket respon guru.....	212
- Angket respon guru.....	213
- Hasil angket respon siswa	216
- Angket respon siswa	217
9. Lampiran J	
- Foto kegiatan pembelajaran	221

10. Lampiran K

- Surat-surat 226

11. Lampiran L

- Biodata guru dan validator 235
- Biodata peneliti 239



ABSTRAK

Media dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media permainan *mathpoly* pada pembelajaran matematika di SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berdasarkan langkah-langkah penelitian sesuai dengan tahapan *Resarch and Development* menurut Borg dan Gall meliputi 1) Mengumpulkan informasi; 2) Perencanaan; 3) Mengembangkan rancangan produk; 4) Uji lapangan. Penelitian hanya sampai pada tahap keempat karena keterbatasan waktu. Pada proses pengembangan media pembelajaran mengacu pada langkah-langkah pengembangan media menurut Susilana dan Riyana, (2011: 28). Data penelitian ini dikumpulkan melalui tes yang berupa *pretest* serta *posttest* dan non tes yang berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media permainan *mathpoly* dilakukan pada desain, bentuk serta tampilan permainan yang lebih menarik. Media permainan *mathpoly* divalidasi oleh dua validator dan dianggap valid serta layak digunakan untuk pembelajaran. Penggunaan media permainan *mathpoly* pada pembelajaran materi bilangan bulat kelas IV SD dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Penilaian guru dan siswa terhadap permainan *mathpoly* adalah sangat baik dan positif.

Kata kunci : matematika, materi bilangan bulat, media pembelajaran, permainan *mathpoly*.