

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BALAP
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AT-TAQWA BONDOWOSO**



Wahyu Izza Rahman

NIM: 211101040028

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BALAP
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AT-TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Wahyu Izza Rahman
NIM: 211101040028

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BALAP
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AT-TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

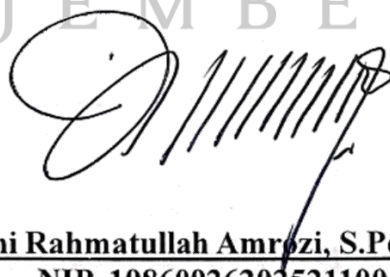
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Wahyu Izza Rahman
NIM: 211101040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing:



Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198609262025211004

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BALAP
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AT-TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Peogram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

Tanggal : 4 Desember 2025

Menyetujui

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

NIP. 198705222015031005

Shidiq Ardianta M.Pd.

NIP. 198808232019031009

Anggota :

1. Dr. Roni Subhan, S.Pd.,M.Pd.

2. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

دَرَجَاتِ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ رَفَعَ

Artinya : "Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." (QS. Al

Mujadilah [58] – 11).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, "QS. Al-Mujadilah [58]: 11," situs resmi Quran Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id>

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, ilmu pengetahuan dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam tak lupa penulis hanturkan kepada baginda agung Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benerang yakni addinul islam. Dalam menulis skripsi ini saya memiliki sangat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, skripsi saya ini dipersembahkan oleh:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sadikin dan Ibu Nur Imamah, yang telah memberikan kasih sayang, dukunagan dan pengorbanan yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap ini. Semoga kedua orang tua saya selalu diberikan kesehatan, umur yang panjang serta rezeki yang barokah, Amin .
2. Kepeda seluruh teman-teman peneliti yang sudah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini mulai dari awal hingga akhir. Peneliti mengucapkan trimakasih yang sebesar besarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan, ilmu pengetahuan dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni addinul islam.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS JEMBER) dengan judul “ Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso ”.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Tanpa bimbingan dan dukungan tersebut penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis sampaikan terimakasih yang tiada batasnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.Hepni, S.Ag.,M.M, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag,M.Si, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember yang telah memberikan Persetujuan Skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengavaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak semester awal hingga akhir, serta berkenan memberikan izin atas judul penelitian skripsi ini.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
8. Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.. selaku validator ahli materi yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
9. Bapak H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

10. Ibu Siti Rahmah Nurul Jamilah S.Pd selaku wali kelas sekaligus guru mata pelajaran matematika MI At-Taqwa Bondowoso yang telah membantu memberikan bimbingan selama masa PLP dan juga proses penelitian berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Jember, 19 November 2025

Penulis

Wahyu Izza Rahman

NIM. 211101040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Wahyu Izza Rahman, 2025 : *Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso.*

Kata Kunci : Pengembangan media, Monopoli Balap, Matematika, Penjumlahan dan Pengurangan, Hasil Belajar

Penelitian didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga peserta didik sering merasa bosan dan tidak mau mendengarkan guru. Sebagai solusi, dikembangkan media monopoli balap yang dirancang menyenangkan, mendukung pembelajaran aktif, dan membantu peserta didik memahami materi melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso? 2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pelajaran Matematika pengurangan dan penjumlahan di MI At-Taqwa Bondowoso?

Tujuan penelitian ini adalah: 1). Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. 2). Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan media Monopoli Balap dalam pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Kemudian teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1) proses pengembangan media pembelajaran monopoli balap menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain media monopoli puisi, tahap development dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 5 peserta didik dan tahap skala besar dengan 32 peserta didik, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. 2). Validasi oleh ahli materi 88% , ahli media 89%, dan ahli pembelajaran 100%. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dengan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92%. Uji coba lapangan pada 32 peserta didik kelas 1D menunjukkan respon sangat baik, Hasil dari analisis keefektifan peserta didik melalui pre-test dan post-test sebesar 83 %.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Definisi Operasional	8
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	18
BAB III: METODE PENELITIAN	30

A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	30
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	32
C. Uji Coba Produk	36
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah At – Taqwa	45
B. Penyajian Data Uji Coba	50
C. Analisis Data.....	72
D. Revisi Produk	83
BAB V: KAJIAN DAN SARAN.....	86
A. Kajian Produk Yang Sudah Direvisi	86
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	89
C. Kesimpulan.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 Penskoran Skala Likert.....	41
Tabel 3.2 Presentasi Validasi Berdasarkan Skala Likert	42
Tabel 3.3 Kriteria Peserta Didik.....	43
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik Kelas 1 D.....	44
Tabel 4.1 Data Nama Peserta Didik Kelas 1 D	48
Tabel 4.2 Sarana Pendukung Belajar Mengajar	49
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media	58
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Media	60
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi	60
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	62
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran	63
Tabel 4.9 Komentar dan Saran	72
Tabel 4.10 Presentase Kelayakan oleh Validator	73
Tabel 4.11 Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	74
Tabel 4.12 Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar.....	75
Tabel 4.13 Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.14 Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Kecil	77
Tabel 4.15 Hasil Pre-test Siswa Kelompok Besar.....	78
Tabel 4.16 Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Besar	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	32
Gambar 4.1 Papan Monopoli Balap	54
Gambar 4.2 Kartu Poin Tambahan/Pertanyaan	54
Gambar 4.3 Pion Permainan	54
Gambar 4.4 Piala Kertas	55
Gambar 4.5 Dadu Permainan	55
Gambar 4.6 Uji Coba Kelompok Kecil.....	64
Gambar 4.7 Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-Test.....	65
Gambar 4.8 Proses Pendalaman Materi	65
Gambar 4.9 Cara Menggunakan Media oleh Guru	66
Gambar 4.10 Penggunaan Media oleh Peserta Didik.....	66
Gambar 4.11 Peserta Didik Mengisi Angket.....	67
Gambar 4.12 Uji Coba Skala Besar	68
Gambar 4.13 Peserta Didik Mengerjakan Soal Skala Besar	68
Gambar 4.14 Proses Pendalaman Materi	69
Gambar 4.15 Cara Menggunakan Media	69
Gambar 4.16 Penggunaan Media Monopoli Balap oleh Peserta Didik	70
Gambar 4.17 Peserta Didik Mengerjakan Soal Post-Test	70
Gambar 4.18 Peserta Didik Mengisi Angket.....	71
Gambar 4.19 Media Sebelum Revisi	84
Gambar 4.20 Media Sesudah Revisi	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	97
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	98
Lampiran 3 Permohonan Izin Penelitian.....	99
Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 1 D	100
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas 1 D.....	101
Lampiran 6 Modul Ajar.....	102
Lampiran 7 Soal Pre-Test.....	107
Lampiran 8 Soal Post-Test	108
Lampiran 9 Validasi Ahli Media	109
Lampiran 10 Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 11 Validasi Ahli Pembelajaran.....	115
Lampiran 12 Media Pembelajaran	118
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik.....	119
Lampiran 14 Hasil Pre-Test Pos-Test.....	120
Lampiran 15 Jurnal Kegiatan Penelitian	122
Lampiran 16 Surat Selesai Penelitian	123
Lampiran 17 Biodata Penulis	124

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah sejak dini. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai materi akademik, tetapi juga melatih cara berpikir sistematis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa adalah matematika. Sehingga pelajaran ini kurang diminati siswa. Permasalahan inilah yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan belajar matematika. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di MI masih menghadapi berbagai kendala yang membuat hasil belajar siswa belum optimal. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa banyak siswa MI masih mengalami kesulitan memahami konsep dasar matematika seperti operasi bilangan, geometri, maupun pemecahan masalah secara sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif dalam membangun pemahaman konseptual siswa.²

Hasil belajar siswa masih rendah akibat kurangnya motivasi dan rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini

² Marini, M., Asmaryadi, A. I., & Ratnawati, R. *Problems in Mathematics Learning Multiple Materials Viewed From Low-Grade Students' Learning Interest Aspect*. (Al-Adzka: Jurnal Ilmiah PGMI, 2022)

bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.³ Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa adalah matematika, sehingga pelajaran ini kurang diminati siswa. Permasalahan inilah yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan belajar matematika.⁴ Rendahnya minat ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar serta kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dan latihan soal yang monoton sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung atau konteks yang lebih bermakna.⁵

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, pembelajaran matematika di MI memerlukan upaya perbaikan melalui pemilihan model, strategi, dan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian mengenai pembelajaran matematika di MI sangat diperlukan untuk membantu guru menemukan solusi yang lebih efektif, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan maka dari itu diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik. Menurut Hamid Abi, media pembelajaran merupakan perantara sumber belajar dengan

³ Imron Fauzi, Iim Nurohman, Faiqotul Himmah, Nunu Mahrnun, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zakat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together*, (Jurnal of Pedagogik and Teacher Professional Development, 2025) 161

⁴ Mohammad Kholil, Silvi Zulfani, *Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi*, (EDUCARE:Journal of Primary Education, 2020), 155

⁵ Sa'diyah, H. *Improvement of Mathematics Learning Outcomes Through Discovery Learning in MI*. Research Journal on Teacher Professional Development. (2020)

menggunakan ransangan pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran.⁶

Oleh sebab itu peneliti memilih media pembelajaran monopoli dikarenakan selain membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik media pembelajaran monopoli ini sangat mudah dibuat dan digunakan.

Dasar dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam firman Allah Swt. dalam surat Al-Baqarah ayat 32 yaitu:

قَالُوا سُبْحَنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ

Artinya: “Mereka menjawab: Maha Suci Engkau, kami tidak memiliki pengetahuan kecuali apa yang Engkau ajarkan kepada kami. Sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.”

Ayat di atas menjelaskan bagaimana Allah memberikan pengetahuan kepada Adam dan malaikat-malaikat. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperkenalkan nama-nama benda dan konsep-konsep dasar kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti memilih sekolah yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, Madrasah Ibtidaiyah ini adalah

⁶ Abi Hamid, Mustofa, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)

salah satu madrasah unggulan yang ada di daerah Bondowoso memiliki akreditasi A. Akan tetapi pada kenyataannya para guru tidak melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terkesan monoton. Para guru hanya memberikan penjelasan materi dan tugas untuk dilaksanakan, tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran Matematika yang memiliki kesan menyeramkan bagi siswa. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media monopoli. Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Pada permainan monopoli penjumlahan dan pengurangan peserta didik disajikan gambar-gambar, Jumlah mengenai hasil tersebut⁷. Peserta didik juga diminta untuk menjawab pertanyaan yang penjumlahan atau pengurangan yang ada di dalamnya. Monopoli balap penjumlahan dan pengurangan jauh berbeda dengan permainan monopoli biasa. Cara permainan Monopoli balap penjumlahan dan pengurangan: 1. Komplek-komplek daerah diganti menjadi materi pelajaran. 2. Kotak Dana Umum diganti menjadi poin tambahan yang didalamnya berisikan soal soal pengurangan. 3. Pemain yang tidak bisa menjawab dengan benar maka tidak

⁷ Anis Purwati Suprpto, *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA* (Yogyakarta: Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 01) , 4

akan mendapatkan poin . 4. Poin tersebut digunakan untuk mengukur kelompok mana yang akan menjadi pemenangnya

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ” Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso.

B. Fokus Penelitian

Untuk memastikan agar pembahasan penelitian ini tetap terarah, penulis merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pelajaran Matematika pengurangan dan penjumlahan di MI At-Taqwa Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis beberapa aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan media Monopoli Balap dalam pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa permainan Monopoli yang digunakan pada mata pelajaran matematika kelas 1D di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Media ini dirancang agar selaras dengan materi matematika yang diajarkan, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Produk yang dikembangkan yaitu media Monopoli Balap untuk pembelajaran matematika memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut.:

1. Media pembelajaran monopoli balap yaitu suatu media pembelajaran yang berbentuk bangun ruang yang memuat materi penjumlahan dan pengurangan yang harus dijawab oleh peserta didik. Untuk menjawab sebuah monopoli tersebut peserta didik melemparkan dadu pada monopoli dan mendapatkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media monopoli yang berupa papan kayu yang berisi soal pengurangan dan penjumlahan dimana peserta didik sebagai pelaku dalam permainan monopoli balap memiliki ukuran yaitu lebar 47 cm, panjang 47 cm, tinggi 5cm.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Media monopoli balap dalam pembelajaran matematika dapat mengarahkan peserta didik pada aktivitas belajar yang lebih positif. Melalui pengembangan media ini, diharapkan peserta didik tidak lagi merasa kesulitan ketika belajar, tetapi justru merasakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini bukan hanya membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif.

1. Bagi Peserta Didik

- a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi
- b. Memotivasi lebih peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran matematika

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi
- b. mendorong guru untuk selalu berinovasi dalam metode pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Membantu mengefektifitaskan proses pembelajaran , membantu evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan evaluasi yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga media yang digunakan bisa terus diperbaiki dan dioptimalkan serta bagi peneliti juga menambah wawasan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media monopoli ruang ini adalah bahwa media dibuat menggunakan bahan kayu dan dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, pengembangan media monopoli ruang ini memiliki banyak keterbatasan terutama dalam hal penyebarluasan karena penggunaannya masih terbatas pada kelas 1D di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Selain itu, media ini hanya memuat satu materi pembelajaran, yaitu penjumlahan dan pengurangan, media ini juga memiliki keterbatasan jumlahnya yang hanya ada satu media dan juga memerlukan banyak waktu untuk memainkannya. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh adanya kendala biaya dan waktu selama proses penelitian.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional mencakup pengertian istilah-istilah penting yang menjadi fokus peneliti dalam judul penelitian. Tujuan dari definisi ini adalah untuk mencegah pembaca salah memahami makna istilah dalam penelitian.

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media dipahami sebagai perantara yang membawa pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang tidak membosankan.

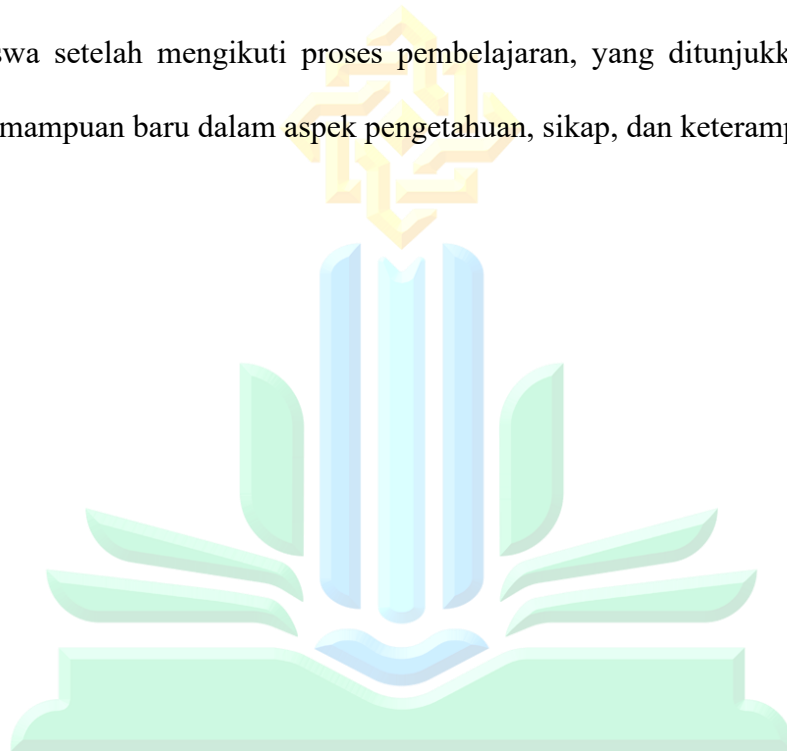
2. Media Monopoli

Media monopoli adalah permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi, materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi aktif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor). Perubahan tersebut tampak dalam kemampuan siswa memahami materi, menyelesaikan tugas, menunjukkan sikap positif, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran, karena menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa. Hasil belajar biasanya diukur melalui tes, penilaian kinerja, observasi, maupun instrumen penilaian lainnya. Kesimpulannya adalah, hasil belajar adalah output atau capaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui kemampuan baru dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan temuan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Selain itu, peneliti akan menyusun ringkasan dari berbagai karya penelitian, baik yang telah dipublikasikan maupun yang belum, termasuk skripsi, tesis, disertasi, dan sumber-sumber lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi yang orisinal dan berada dalam kerangka konteks yang relevan.

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Hafifah Qori' Maulani pada tahun 2023 berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang*" menyelidiki pengembangan media pembelajaran monopoli ruang pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Tujuan utama dari penelitian ini ialah menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran monopoli ruang pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang di kelas V, dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli ruang pada pembelajaran

matematika materi volume bangun ruang di kelas V. Temuan penelitian menunjukkan pengembangan media monopoli ruang ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa terutama dalam pengembangan media monopoli ruang.⁸

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Rezatul Fajriati pada tahun 2019 yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020"*. mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP. Kemudian, metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model prosedural yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi validasi, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, dan produksi masal, dan hanya sampai pada langkah uji coba produk. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa hasil uji coba media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika telah valid dan mendapatkan respon yang baik dari siswa.⁹

⁸ Hafifah Qori' Maulani, *Pengembangan Media Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

⁹ Rezatul Fajriati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020*, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan, 2019)

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Nurfadillah Apriliah pada tahun 2024 yang berjudul *"Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Inpres Minasa UPA "*. Fokus pada penelitian ini yaitu tentang pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa. Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design*, dengan dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa (terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa. Dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotes yakni uji Independent Sampel T-Test dengan bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) Equal Variance Assumed memperoleh 0,045 yang menunjukkan bahwa $0,045 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.¹⁰

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Tika Irmaningsih pada tahun 2020 yang berjudul *"Penegmbangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scrambele Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN*

¹⁰ Nurfadillah Apriliah, *Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Inpres Minasa UPA*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024)

Kedungpene 02 Semarang". Fokus dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah pengembangan media Permainan Monopoli dalam Model Pembelajaran Scramble untuk Mupel Bahasa Indonesia kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang. Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*.. Tujuan dari penelitian ini yaitu k mengembangkan desain media dan menguji kelayakan media permainan monopoli dalam model pembelajaran Scramble untuk muatan bahasa Indonesia materi mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan huruf kapital, tanda titik dan tanda tanya.¹¹

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Vira Setyaningrum pada tahun 2019 yang berjudul *"Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN Siswa Kewlas V SDN Pekuwon Pati"*. Fokus penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media Permainan Monopoli berbasis STAD materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati. Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model Sugiyono. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media permainan monopoli berbasis STAD. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa media permainan monopoli

¹¹ Tika Irmaningsih, *Penegmbangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scrambele Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpene 02 Semarang* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020)

berbasis STAD layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran dan menambah fasilitas media pembelajaran di sekolah.¹²

Berdasarkan kelima kajian pustaka di atas, dapat ditemukan kebaruan dalam penelitian ini. Yaitu belum ada penelitian yang berlokasi di Bondowoso, khususnya di MI At-Taqwa Bondowoso dengan mengangkat fokus yang serupa yaitu meningkatkan minat belajar Matematika melalui media permainan monopoli. Penelitian ini tentu saja akan berbeda karena semua penelitian di atas dilakukan dengan media monopoli yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan media monopoli balap dimana di setiap langkahnya memiliki pertanyaan-pertanyaan, jika pemain bisa menjawab dengan benar maka akan mendapatkan satu kesempatan untuk menjalankan atau memajukan satu langkah mobil, jika salah maka akan dikurangi atau dimundurkan satu langkah, dimana kelompok yang sampai *finish* duluan akan menjadi pemenangnya.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hafifah Qori' Maulani pada tahun 2023	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam</i>	Penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya, Persamaannya	Perbedaannya terletak pada isi materi pembelajaran,

¹² Vira Setyaningrum, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN Siswa Kewlas V SDN Pekuwon Pati*, (Semarang: Universitas Negri Semarang, 2019)

		<i>Pembelajaran Matematika Materi Volume bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang</i>	terletak pada metode penelitian serta media pembelajaran	dan cara penggunaannya
2.	Rezatul Fajriati. pada tahun 2019	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V.T.P 2019/2020</i>	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, Persamaannya terletak pada metode penelitian serta media pembelajaran	Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada materi pembelajaran
3.	Nurfadillah Apriliah pada tahun 2024	<i>Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Inpres Minasa UPA</i>	Penelitian ini menggunakan media yang sama serta mata pelajaran yang sama	Perbedaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Serta penelitian ini lebih berfokus pada materi pengurangan dan penjumlahan
4.	Tika Irmaningsih pada tahun 2020	<i>Penegmbangan Media Permainan Monopoli Dalam Model</i>	Persamaan penelitian yaitu sama sama menggunakan metode R&D	Perbedaan utama terletak pada pemeilihan mata pelajaran,

		<i>Pembelajaran Scrambele Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpene 02 Semarang</i>		model pembelajaran.
5.	Vira Setyaningrum pada tahun 2019	<i>Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN Siswa Kewlas V SDN Pekuwon Pati</i>	Persamaan penelitian ini adalah membahas tentang mengembangkan media permainan monopoli dan juga metode yang digunakan sama yaitu metode R&D.	Perbedaan terletak pada fokus masala

Berdasarkan kelima kejian pustaka di atas, dapat ditemukan kebaruan dalam penelitian ini. Yaitu belum ada penelitian yang berlokasi di Bondowoso, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa bondowoso. Dalam penggunaan metode dan penelitian ini berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli balap pada materi pengurangan dan penjumlahan kepada peserta didik. Jadi yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada kelas penelitian, lokasi penelitian, mata pelajaran, fokus penelitian, pengaplikasian media pembelajaran, dan metode penelitian.

B. Kajian Teori

Kajian teori merupakan penguasaan terhadap teori-teori yang berkaitan dan dijadikan sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian. Membahas teori tersebut secara mendalam akan membantu peneliti untuk memperluas wawasan mengenai isu yang ingin dipecahkan, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yang dilakukan.¹³

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu peralatan yang dapat memudahkan suatu proses pembelajaran sehingga tujuan pesan yang tersampaikan membuat kejelasan serta keinginan pendidikan atau pelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien¹⁴. Media pembelajaran adalah sebuah peralatan yang bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk mengantarkan sebuah informasi, pesan, dan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik sehingga mendorong pikiran, minat, perasaan dan minat siswa untuk mencari suatu informasi yang digunakan untuk memudahkan proses belajar, mendorong siswa untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan kemampuan, sehingga menjadikan sikap siswa menjadi teladan dalam semua hal yang berguna bagi bermasyarakat. Media ajar dipergunakan suatu proses pembelajaran

¹³ Tim Penyusun UIN KHAS Jember, *Pedoman Penulisan...*, 88.

¹⁴ Teni Nurrita, *Peningkatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 171.

supaya mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran dimanfaatkan di sekolah sebagai sarana untuk menunjang proses belajar sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat perantara yang membantu memperkuat efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemahaman tersebut, penggunaan media dalam kegiatan belajar memberikan manfaat baik bagi guru maupun peserta didik. Contoh media yang dapat digunakan sebagai sumber dukungan dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran antara lain:

1. Media audio (seperti pita kaset, rekaman audio, dan radio).
2. Media cetak (misalnya buku program tes, buku pegangan, dan buku tugas).
3. Media audio-cetak (buku latihan yang disertai kaset, atau gambar yang dilengkapi audio).
4. Media proyeksi visual diam (slide/film bingkai).
5. Media proyeksi visual diam dengan audio (slide bersuara).
6. Media visual bergerak (film tanpa suara).
7. Media visual bergerak dengan audio (film bersuara, VCD).
8. Media benda nyata (objek asli, model tiruan) serta perangkat komputer.

Dari beberapa penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup manusia, alat, dan bahan

yang digunakan untuk membantu menyampaikan atau menjelaskan pesan dalam proses belajar. Media inilah yang menjadi perantara agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik, menyampaikan informasi berupa visual atau verbal agar tercapai pendidikan.¹⁵

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Membantu memperjelas serta melengkapi informasi yang disampaikan secara lisan.
2. Meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam proses belajar.
3. Memperbesar efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi.
4. Memberikan variasi dalam cara penyajian pembelajaran.
5. Penggunaan media yang sesuai dapat membangkitkan semangat, antusiasme, serta mencegah siswa merasa jenuh saat belajar.
6. Membuat materi lebih mudah dipahami dan tersimpan lebih lama dalam ingatan siswa.
7. Memberikan stimulasi dan mendorong respon dari siswa.

Manfaat media pembelajaran antara lain:

¹⁵ Zahra Mustika, *Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*, (Jurnal Ilmiah Circuit, No.1, 2015), 65.

1. Media pembelajaran mampu membantu mengatasi berbagai keterbatasan yang dimiliki siswa. Latar belakang keluarga dan lingkungan masyarakat sangat memengaruhi jenis pengalaman yang diperoleh siswa; sehingga pengalaman sehari-hari siswa dari keluarga kurang mampu tentu berbeda dengan siswa dari keluarga yang lebih mampu. Media pembelajaran dapat menjembatani perbedaan tersebut, misalnya melalui penggunaan film, televisi, video, gambar, dan media lainnya.
2. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang kelas. Objek yang terlalu besar atau berat sehingga tidak dapat dibawa ke dalam kelas—seperti hewan berukuran besar—dapat ditampilkan melalui foto, slide, gambar, model, televisi, dan media lainnya.
3. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan dalam mengamati objek yang sangat kecil dan tidak terlihat oleh mata telanjang, seperti molekul, atom, sel, atau bakteri. Pengamatan tersebut dapat dilakukan menggunakan mikroskop, kaca pembesar, model, gambar, dan media sejenis.
4. Media mampu menampilkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat untuk diamati secara langsung, dengan memanfaatkan film, slide, televisi, video, dan sebagainya.
5. Media pembelajaran membantu menjelaskan hal-hal yang sangat kompleks atau sulit diamati, misalnya sistem kelistrikan pesawat terbang, aliran darah, atau struktur tubuh manusia. Penyajiannya

dapat dilakukan menggunakan film, slide, video, foto, dan berbagai media visual lainnya.

6. Media dapat memperlihatkan berbagai fenomena alam, seperti hembusan angin, mekarnya bunga, letusan gunung berapi, atau gerhana matahari melalui film, film strip, atau slide.
7. Media memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan, masyarakat, atau kondisi nyata, misalnya melalui kunjungan ke kebun binatang, taman nasional, museum, kebun botani, cagar alam, atau kawasan industri.
8. Media membantu memberikan keseragaman persepsi siswa terhadap suatu objek atau fenomena, contohnya melalui film, slide, dan mikroskop.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membantu menaikkan kualitas proses belajar serta hasil belajar peserta didik. Ada beberapa alasan penting mengapa media pembelajaran perlu digunakan, yaitu:

- a. untuk meningkatkan mutu pembelajaran,
- b. untuk menyesuaikan dengan paradigma pendidikan yang baru.
- c. untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja dan pasar,
- d. untuk mendukung visi pendidikan yang bersifat global.¹⁶

¹⁶ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 9.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari dampaknya terhadap sikap, kemampuan, dan keterampilan peserta didik. Pemanfaatan media juga berpengaruh dalam membuat proses belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu karakteristik media pendidikan adalah kemampuannya memuat serta menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima, yaitu peserta didik. Beberapa jenis media bahkan mampu merespons tindakan atau input dari peserta didik, sehingga disebut sebagai media interaktif. Informasi yang didapatkan melalui media yakni menyerupai pesan yang sederhana hingga pesan yang bersifat sangat kompleks. Namun yang sangat penting adalah media yang diberikan dapat mencukupi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik dan juga mendapat partisipan yang aktif dalam pembelajar.¹⁷

2. Media Monopoli

a. Pengertian Media Monopoli

Media monopoli adalah sesuatu permainan yang dilakukan melebihi dua pemain yang menyimpulkan pada penguasaan materi materi yang akan dijelaskan oleh pendidik. Permainan ini disusun semenarik mungkin agar terciptanya media pembelajaran yang aktif dan tidak membuat bosan juga sebagai penunjang pembelajaran supaya peserta didik dapat mencerna materi yang akan dilaksanakan oleh peserta didik. Media monopoli juga diminati peserta didik untuk

¹⁷ Rodhatul Jannah, *Media Pembelajaran* (Palangka Raya: Antasari Press, 2009), 38.

belajar karena tidak membosankan selain itu juga dapat melatih ingatan.¹⁸

Monopoli balap adalah permainan nonopoli yang dimodifikasi yang didalamnya memuat pertanyaan pertanyaan, jika bisa menjawab akan mendapatkan satu bensin yang digunakan untuk menjalankan mobil untuk mencapai garis finish duluan. Yang mencapai finish duluan dialah yang akan menjadi pemenangnya.

b. Manfaat Media Monopoli

Permainan monopoli memiliki beberapa manfaat, salah satunya membantu melatih kemampuan otak kiri peserta didik. Dalam permainan ini, anak belajar menghitung angka pada dadu dan menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh. Selain itu, mereka juga terbiasa melakukan perhitungan dan analisis sederhana berdasarkan angka yang muncul dari lemparan dadu, sehingga kemampuan berpikir

mereka ikut terasah.¹⁹

Hal ini dapat terlihat karena dalam permainan monopoli, peserta didik tidak hanya belajar menghitung angka pada dadu dan menentukan jumlah langkah yang harus diambil, tetapi juga dilatih untuk menganalisis kotak atau posisi yang mereka peroleh sesuai dengan

¹⁸ Azizah Dwi Ardhani, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*, (Mataram: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram, 2021), 171.

¹⁹ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Yogyakarta: Flash Book, 2011), 145.

angka yang muncul. Dengan demikian, permainan ini melatih kemampuan berhitung sekaligus kemampuan berpikir analitis.

c. Peralatan Media Monopoli

Pada permainan monopoli balap terdapat beberapa peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan monopoli balap ialah berupa dadu, kartu dan sebagainya. Pada penelitian dan pengembangan ini alat yang dipakai dalam permainan monopoli dibuat semenarik mungkin sesuai dengan alat peraga yang akan dibuat diantaranya:

- 1) Gambar monopoli yang setiap kotaknya memuat gambar buah, binatang dan lainnya baik penjumlahan ataupun pengurangan dengan jumlah yang berbeda, kolom masuk penjara, kolom poin tambahan, kolom mulai dan kolom soal.
- 2) Dadu sebagai peralatan untuk mengetahui jumlah langkah yang akan dijalankan
- 3) Kartu poin tambahan yang dicetak memakai kertas evory 350 gsm yang sudah diisi banyaknya jumlah atau angka, kartu poin tambahan diperoleh ketika pemain melemparkan dadu dan berhenti di kolom poin tambahan, menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat mendapatkan piala untuk mendapatkan poin
- 4) Kartu soal dibuat menggunakan kertas evory.
- 5) Gambar piala untuk mengetahui banyaknya siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Dalam penggunaan permainan monopoli memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

1) Kelebihan media permainan

- a) Pembuatannya mudah
- b) Tidak memerlukan tempat yang luas
- c) Perawatan yang mudah
- d) Dapat dimainkan lebih dari 4 orang
- e) Peserta didik tidak merasa bosan.²⁰
- f) Sederhana untuk dikerjakan
- g) Fariasi pembelajaran

2) Kekurangan atau Hambatan

- a) Penyiapan perlengkapan permainan diperlukan persiapan yang matang
- b) Tidak bisa dimainkan secara sendiri
- c) Aturan permainan yang sedikit berbeda pada monopoli pada umumnya
- d) Permainan monopoli dilakukan memerlukan waktu yang cukup lama.²¹

²⁰ Arif S, Raharjo Muji S.P, *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Peserta Didik SMA Kelas XI IPA*, (BioEdu, 2021).

²¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 32.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.²² Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, maupun peningkatan keterampilan.²³

Hasil belajar juga dipandang sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat menilai efektivitas metode dan media pembelajaran berdasarkan capaian hasil belajar siswa yang diukur melalui tes formatif, sumatif, observasi, maupun penilaian autentik.²⁴

Jadi, salah satu yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa ialah hasil belajar itu sendiri. Prestasi tinggi memerlukan hasil belajar yang besar, sebaliknya prestasi yang rendah tidak memerlukan hasil yang tinggi. Maka jika siswa memiliki hasil yang besar kepada mata pelajaran dia akan mempunyai perhatian yang lebih banyak daripada yang lain, pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang menjadikan

²² Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 121.

²³ Huda, M, *Foundations of Learning Assessment in the Digital Era*, (Jakarta: Kencana, 2020)

²⁴ Arifin, Z, *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022)

siswa tersebut untuk belajar lebih, aktif dan akan mendapatkan prestasitinggi.²⁵

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah kegiatan yang berlangsung melalui suatu proses dan tidak dapat dipisahkan dari berbagai pengaruh yang datang dari dalam diri individu. Keaktifan peserta didik dalam belajar terkadang berjalan dengan baik, namun ada terkadang mengalami hambatan terkadang mereka cepat memahami materi. Kelancaran proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beragam faktor yang memiliki dampak besar terhadap tingkat keaktifan belajar peserta didik..

hasil belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan diantaranya :

1). Faktor Internal (Dalam diri siswa)

Faktor internal berupa kecerdasan, motivasi belajar, minat belajar, kebiasaan belajar, kondisi jasmani dan psikologis.

2). Faktor Eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal diantaranya: Lingkungan sekolah, peran dan kualitas guru, lingkungan keluarga dan dukungan orang tua, sarana dan prasarana belajar, model atau strategi pembelajaran.²⁶

²⁵ Kabelia Putri, Sutrisno Djaja, Bambang Suyadi, *Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017*, (Pendidian Ekonomi, Vol .11, No. 1, 2017), 1.

²⁶ Gunawan, Lilik Kustiani, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 2020).

c. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan seorang siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, sekaligus menjadi gambaran efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Fungsi hasil belajar diantaranya:

1. Sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.
2. Sebagai dasar evaluasi dan umpan balik untuk guru.
3. Membantu menentukan keputusan pendidikan dan penempatan siswa.
4. Sebagai alat kontrol mutu pendidikan.²⁷

Dari penjelasan di atas, maka dapat diambil bahwa hasil belajar di sekolah memiliki fungsi yang beragam. karena semua kegiatan tersebut dapat dilahirkan di sekolah, maka situasi belajar mengajar di sekolah akan lebih bersemangat, tidak bosan, dan akan terjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁷ Baharuddin Dkk, *Evaluasi Efektifitas Penetapan Tujuan Pendidikan Berbasis Kebutuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bekasi: Journal of Management Islamic Education Vol.5No.3, 2024)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara mendalam dan komprehensif, alih-alih data yang bersifat numerik atau hasil perhitungan. Pendekatan kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk narasi, yang diperoleh dari pengamatan terhadap perilaku dan individu yang diteliti.²⁸ Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, angket dan dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan data yang dijelaskan secara mendetail dan tidak disajikan dalam bentuk angka atau data kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau yang lebih diketahui sebagai *research and development* (R&D). Metode ini dipergunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji suatu produk didalam bidang pendidikan. Selain menghasilkan dan menguji produk, penelitian R&D juga bertujuan menemukan pengetahuan baru yang berkaitan dengan berbagai fenomena dasar maupun praktik dalam dunia pendidikan. Fungsi menemukan fenomena fundamental dilakukan oleh penelitian dasar.²⁹

²⁸ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 4.

²⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), 194.

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang berawal dari mengembangkan yang dilaksanakan oleh Robbert Marible Branch. Lima alur tahapan model ADDIE adalah analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini ialah berupa konsep pengembangan produk pembelajaran berorientasi terhadap kebutuhan peserta didik.



Peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model ini menggambarkan langkah-langkah pengembangan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Model ADDIE dinilai tepat digunakan dalam penelitian ini karena produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran, bukan perangkat lunak, sehingga pendekatan ini sesuai untuk proses pengembangan produk. ADDIE sendiri merupakan kerangka kerja siklus yang bersifat dinamis dan berkelanjutan selama proses perancangan dan penerapan pembelajaran berlangsung. Model ini terdiri atas lima tahap utama, di mana

setiap tahap memiliki fungsi dan tugas masing-masing dalam merancang sebuah desain pembelajaran. Lima tahapan kerangka kinerja memiliki masing-masing tujuan dan tugas tersendiri dalam pengembangan desain pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang dijangkau oleh pengembangan dalam membuat produk.³⁰ Berikut prosedur model pengembangan ADDIE Robert Marible Branch penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE Robbert Marible Branch:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini mempunyai dua langkah yaitu tahapan analisis masalah (*problem analyze*) dan menganalisis kebutuhan (*need analyze*).

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah proses yang digunakan supaya mengidentifikasi dan memperjelas bagaimana pembelajaran

berlangsung³¹. Pada tahapan ini, terlihat berbagai kondisi awal yang muncul selama proses belajar mengajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam konteks ini, analisis kinerja difokuskan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1D.

³⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, IAIN Jember, 2020), 68.

³¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, (Halaqa: Islamic Education Journal 3, No.1, 2019), 35.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ialah analisis yang digunakan memilih media pembelajaran yang akan digunakan dan dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini berkaitan untuk mengembangkan media permainan yakni monopoli balap. Peneliti melalui tahapan wawancara terhadap guru matematika kelas 1D. Dalam kegiatan wawancara peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan bermacam perencanaan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli balap, mulai dari merancang konsep materi hingga konsep permainannya. Selain itu, peneliti juga menyusun rancangan penilaian yang nantinya akan digunakan oleh para ahli untuk mengevaluasi media tersebut. Perancangan konsep materi mencakup penyusunan indikator, penyajian materi melalui media monopoli balap, serta penyusunan materi yang jelas dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahapan ini peneliti mengembangkan produk dan memberikan uji kevaliditasan produk kepada tim ahli materi dan ahli media. Didalam tahapan ini memiliki beberapa tahapan untuk digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang layak dan sesuai antara lain:

a. Implementasi Desain

Pada tahap ini dilakukan proses mewujudkan rancangan produk, yaitu pembuatan media pembelajaran monopoli balap. Langkah yang ditempuh meliputi menyiapkan media pembelajaran untuk materi penjumlahan dan pengurangan. Tujuan dari tahap ini adalah agar peneliti dapat menghasilkan media monopoli balap yang sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran, sekaligus mengembangkan media tersebut sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan KI dan KD yang berlaku.

b. Penilaian Ahli

Dalam tahap ini berfungsi sebagai pengujian untuk menentukan keefektifan produk dengan validasi berdasarkan para ahli, penilaian ahli dibagi atas beberapa bagian diantaranya penilaian berdasarkan ahli prodak dan ahli pengguna.

1) Penilaian prodak dilakukan oleh dua jenis ahli, yaitu ahli media dan

ahli materi. Ahli media bertugas mengevaluasi design media dari aspek tampilan atau visual pada media monopoli balap. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian konten berupa submateri penjumlahan dan pengurangan, dengan tujuan memastikan media pembelajaran monopoli balap dapat mendukung proses belajar, baik dari sisi penyampaian materi maupun nilai karakter yang ingin ditanamkan. Secara keseluruhan, evaluasi oleh para ahli bertujuan

untuk meninjau produk, memberikan masukan atau perbaikan, serta menentukan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Penilaian oleh pengguna dalam hal ini melibatkan guru matematika kelas 1 sebagai evaluator. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekeliruan-kekeliruan kecil yang mungkin tidak terdeteksi oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli balap serta mengamati respon peserta didik saat media tersebut diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas 1D..

- a. Pengguna yang dimaksud yaitu guru matematika kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.
- b. Respon peserta didik diperoleh melalui penilaian yang diberikan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli balap. Penelitian ini melibatkan 32 peserta didik kelas 1D sebagai responden.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan pengujian dengan melibatkan pengguna dan mengamati respon peserta didik saat media monopoli balap yang telah dikembangkan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ialah kegiatan paling akhir dari model pembelajaran ADDIE. Evaluasi berupa kegiatan terakhir yang akan dilaksanakan dalam

melakukan penilaian pengembangan bahan ajar terhadap suatu pembelajaran.³²

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi atau penilaian terhadap media pembelajaran monopoli balap yang sudah dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan, yaitu melalui revisi di setiap fase untuk mengetahui tingkat kevalidan produk sehingga media dapat disempurnakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Tahapan ini merupakan keberlanjutan dari tahapan selanjutnya, yaitu melakukan uji coba terbatas pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso dilakukan kepada peserta didik kelas 1D.

Berikut merupakan urutan tahapan penilaian suatu produk yang akan dikembangkan :

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba digunakan peneliti dilaksanakan berupa menguji produk untuk menentukan tingkat kelayakan atau validitasnya. Proses penilaian melibatkan tiga pihak, yaitu seorang ahli media, seorang ahli materi, dan satu pengguna. Tahap ini di gunakan untuk menilai apakah prodak telah memenuhi kriteria media dan materi pembelajaran sehingga dinyatakan layak dan siap digunakan.

³² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, melibatkan 3 validator yaitu validator ahli materi, Ahli media dan validator ahli pembelajaran Sedangkan subjek uji coba lapangan pada penelitian ini melibatkan Guru Wali kelas IV dan peserta didik kelas 1D MI At-Taqwa Bondowoso.

a. Ahli Materi

Ahli materi yaitu ahli yang memiliki peran sebagai materi yang disajikan pada media. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan materi yang terdapat di dalam media, pada tahap ini peneliti mengambil dosen ahli materi yaitu bapak Mohammad Kholil S.Si.,M.Pd.

b. Ahli Media

Ahli media yakni ahli yang memberikan penilaian serta saran dan masukan mengenai media yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengambil dosen ahli media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran yakni ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran yang terdapat pada sekolah. Pada penelitian ini peneliti mengambil Guru wali kelas 1D yaitu Ibu Siti Rahmah Nurul Jamilah S.Pd.

d. Peserta didik

Pada tahap ini peserta didik merupakan subjek utama dalam penelitian yang berfokus pada kelas 1D MI At-Taqwa Bondowoso.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif didapatkan ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja dan kebutuhan, serta perancangan pada tahapan analisis yaitu dengan mewawancarai guru matematika kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari uji coba oleh para ahli produk, media dan materi pengguna dan responden pengguna yang merupakan peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah penyampaian kedua pihak atau lebih yang bisa dilaksanakan melalui tatap muka dimana satu pihak berperan sebagai interview dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Interview menunjukkan atau memberikan pertanyaan kepada subjek untuk mendapatkan jawaban.³³

Wawancara dilaksanakan dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran matematika kelas 1D, serta peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk

³³ Fadhalah, *Wawancara*, (Jakarta: UNJ Pres, 2020), 2.

memperoleh data kualitatif mengenai ketersediaan media pembelajaran serta kemampuan belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Informasi yang diperoleh kemudian menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai sebuah inovasi.

b. Observasi

Observasi ialah sebuah teknik mengumpulkan data melalui kegiatan pengamatan, disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.³⁴ Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung agar peneliti dapat memahami karakteristik belajar peserta didik serta mengetahui ketersediaan fasilitas yang diperlukan, seperti media pembelajaran dan sarana pendukung lainnya.

c. Angket

Angket merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden dan meminta mereka menjawabnya secara tertulis. Instrumen ini diberikan kepada subjek uji coba. Angket dipilih karena dinilai lebih praktis, cepat, dan efisien dalam mendapatkan informasi dari banyak responden sekaligus. Melalui angket ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana para validator menilai kelayakan media serta seberapa menarik produk tersebut bagi mereka. Hasil penilaian berupa skor akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media. Selain itu, angket juga

³⁴ Mhd Penerangan hasibuan, Dkk, *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Uatara, 2023) 9.

bertujuan untuk mengetahui bagaimana peserta didik merespon penggunaan monopoli balap sebagai media pembelajaran matematika

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pendukung data yang digunakan dan disimpan sebagai landasan dan sumber data observasi. Jenis dokumen yang dikirimkan dapat berupa catatan aktivitas, hasil tes berformat yang diberi kepada peserta, dapat berasal dari hasil tes latihan peserta, dan dokumen tambahan yang diperlukan sebagai pendukung dan pedoman. untuk penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk memastikan penelitian berjalan sesuai rencana. Dokumen mungkin mencakup foto kegiatan pendidikan yang sedang berlangsung, data tertulis, dan anekdot yang dianggap sebagai sumber utama penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan didalam penelitian ini ialah gabungan antara analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dipergunakan untuk menilai kualitas prodak dan mencocokkan hasil validasi prodak yang telah dilakukan sebelumnya. Data kuantitatif disediakan menggunakan SPSS. Sebaliknya, data kualitatif digunakan untuk memahami informasi atau analisis kritis yang didapatkan dari pengamatan produk dan validasi validator.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif didapat dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran di kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso, serta dari

berbagai saran dan masukan yang diberikan oleh para validator ahli. Seluruh informasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapat dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert³⁵

Tabel 3.1
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
4	Setuju /Sering/Positif
3	Ragu-ragu/kadang-Kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menengttukan skor penilaian hasil kavalidan produk, peneliti menggunakan rumus:

Keterangan

P = Angka persentase data angket

$\sum x$ = Jumlah skor didapatkan

N = jumlah score max

³⁵ Sa'dun Akbar, "Instrumen Perangkat Pembelajaran.'2017

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kavalidan media pembelajaran dengan keterangan sebagai berikut:³⁶

Tabel 3.2

Presentase Validasi Berdasarkan sakala Likert

Skor	Keterangan
0%-20%	Sangat tidak valid
21%-40%	Kurang Valid (Layak)
41%-60%	Cukup Valid (layak)
61%-80%	Valid (layak)
81%-100%	Sangat Valid (layak)

Dari kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan sangat sangat valid jika memenuhi skor 81-100 maka media dikatakan sangat layak. Prodak yang sudah divalidasi namun belum mencapai scor maksimal harus melakukann review kembali supaya prodak ini benar-benar dikatakan valid.

1) Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respons peserta didik dianalisis dengan menggunakan skala Guttman. Skala ini terdiri dari dua kategori penilaian, yaitu nilai dan skor. Angket yang telah diisi oleh peserta didik kemudian dianalisis dan dipersentasekan menggunakan rumus berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

³⁶ Sa'dun Akbar, "Instrumen Perangkat Pembelajaran.'2017

P : Peresentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum x_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.3

Kriteria Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76%-100%	Sangat baik	Layak, Tidak Perlu Direvisi
2	51%-75%	Baik	Cukup, Perlu direvisi
3	36%-50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak layak perlu direvisi

Angket Responden Peserta Didik Kelas 1

a) Berilah tanda *checklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

b) Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskannya pada lembar saran.

c) Terdapat 5 skala penelitian dengan keterangan sebagai berikut:

(1) Sangat kurang baik

(2) Kurang baik

(3) Cukup baik

(4) Baik

(5) Baik sekali

Tabel 3.4

Angket Respon Peserta Didik Kelas 1 D

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan media monopoli balap					
2	Saya suka tampilan media monopoli balap					
3	Saya memahami materi dengan mudah menggunakan media monopoli balap					
4	Saya menyukai tampilan media monopoli balap karena menarik					
5	Media monopoli balap mudah dipahami					
6	Saya tidak kesusahan menggunakan media monopoli balap					
7	Media monopoli balap sangat menyenangkan					
8	Media monopoli balap membuat saya semangat belajar matematika materi pengurangan dan penjumlahan					
9	Media monopoli balap sangat mudah untuk digunakan					
10	Media monopoli balap membuat saya senang belajar matematika					

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah At – Taqwa

1. Sejarah Singkat MI At Taqwa Bondowoso

MI At Taqwa adalah lembaga pendidikan yang dilahirkan dari hasil riyadhah dan ikhtiar dari para ulama di Bondowoso, khususnya para kiyai yang ada di Masjid Agung At Taqwa diantaranya, KH. Mansyur Masyhud, KH. Anwar Adnan, merupakan tokoh kunci sukses berdirinya lembaga pendidikan di At Taqwa. MI At Taqwa merupakan lembaga pendidikan islam yang berada dibawah naungan Yayasan At Taqwa Bondowoso dan Kementrian Agama. MI At Taqwa beralamatkan di jalan Letnan Sutarman No. 8 Bondowoso. Lokasi Mi At Taqwa sangat strategis karena berada di pusat kota Bondowoso yang berdekatan dengan ruang publik yaitu Alun – Alun Bondowoso RBA Ki Ronggo, satu area denga Masjid Agung At Taqwa Bondowoso serta berdekatan dengan beberapa sekolah dan kantor kantor pemerintah.

Kegiatan belajar mengajar di MI At Taqwa Bondowoso dilaksanakan pada waktu pagi hari yang dimulai pada pukul 06.30 – 13.00 WIB, menyadari sangat penting tenaga kependidikan dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar di MI At Taqwa Bondowoso, lembaga pendidikan ini benar benar memperhatikan mutu dan kualitas guru, hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini memiliki latar belakang pendidikan S1. Jumlah keseluruhan terdapat 90 orang guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, dikelas 1D, pada mata pelajaran matematika oleh ibu Siti Nurul Jamilah S.Pd yang mengajar di kelas 1D sekaligus wali kelas 1D menjelaskan bahwasannya media pembelajaran dalam sekolah kurang memadai dan kurangnya upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam mengajar juga menjadi sebuah faktor kurangnya antusias peserta didik dalam belajar³⁷

2. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MI At- Taqwa bondowoso

NSM : 121235110004

NPSN : 60716082

Alamat :

Jalan : Letnan Sutarman No.8

Kelurahan : Kotakulon

Kecamatan : Bondowoso

Kabupaten : Bondowoso

No. Telpon : (0332) 423247

Email : miattaqwaa@gmail.com

Status Madrasah : Terakreditasi A

Waktu Belajar : Pagi Hari

Tahun Berdiri : 1994

3. Identitas Kepala Sekolah

Nama Kepala Madrasah : H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I

³⁷ Siti Rahma Nurul Jamilah S.Pd, diwawancara oleh penulis, Bondowoso, 13 Oktober 2025.

NIP :197506272005011002

Pendidikan :

Alamat : Bondowoso

Telpon/HP : 08533651999

4. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso

Visi

“Terwujudnya generasi yang mantap aqidahnya, khusyu ibadahnya, cerdas fikirannya, dan terpuju akhlaqnya”

Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, dan berakhlaq mulia atas dasar nilai-nilai islam ala ahlus sunnah wal jama'ah an nahdiyah.
- b. Menerapkan manajemen pendidikan yang profesional untuk mengembangkan intelektual pesertadidik yang siap berkompetisi dan berprestasi.
- c. Membangun kultur keteladanan, kebersamaan, kedisiplinan, dan keihlasan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- d. Berorientasi masa depan yang lebih baik, lebih bermakna, lebih bermanfaat dengan tujuan menjadi orang yang mulia dunia dan mulia akhirat.

5. Jumlah Peserta Didik

Jumlah peserta didik mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso Priode 2025 berjumlah 2185.

6. Data Peserta Didik

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso pada Ajaran 2025 Mempunyai 2185 peserta didik yang terdiri dari (laki-laki) dan (perempuan). Adapun jumlah peserta didik kelas 1D yakni sebanyak 32 siswa, 18 siswa laki-laki, dan 14 siswa perempuan.

Tabel 4.1

Data Nama Peserta Didik Kelas 1 D

No	Nama Peserta Didik	P/L
1	Alireza	L
2	Alzio Ahmad NP	L
3	Aminah yasmin Almuhtar	P
4	Anivanya Pranindi Azzahra	p
5	Arini Firdausiah	P
6	Asyfa Putri Sabiya	P
7	Aurelia Putri Sugiarto	P
8	Bara Pradana Putra	L
9	Dzafran Haizarrahman	L
10	Giksa Ayudina Noviansyah	P
11	Hafidzh Zafran Afandi	L
12	Hanna	P
13	Ibrahim Adam Sholihin	L
14	Kanaya Amirah Satriohadi	P
15	Khaira Maritza Ananta	P
16	Malika Syafa Alula Farzana Ilham	P

17	Rafa Fauzan Kamil	L
18	M. Zafran Yusuf	L
19	M. Abdulloh Kamil	L
20	M. Alvino Z	L
21	M. Azka	L
22	M. Zaki Al Hasani	L
23	M. Raditya azka Rasyafariq	L
24	Muhammad Rafi	L
25	M. Zeroun Alvarendra	L
26	Nafha Nhayla Arsyifa	P
27	Nayla Haya Bina Al Amin	P
28	Rafisqy Aqmar Fathan	L
29	Rania Syakira	P
30	Salsabila Alecia Gridelda	P
31	Sultan Jozy Yulianto	L
32	Tsabit Maulana Asghar C	L

7. Data Sarana dan Prasarana

Luas Tanah : 2.500 M²

Luas Bangunan :

Tabel 4.2

Sarana Pendukung Belajar Mengajar

No	Jenis Ruang	Kondisi (Unit)		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	61		
2	Ruang Kepala Sekolah	2		
3	Ruang Guru	3		
4	Ruang Perpustakaan	1		

5	Ruang Olahraga	2		
6	Ruang Toilet	25		
7	Gudang barang	6		
8	Ruang UKS	2		

Jumlah rombongan belajar : 32

Ruang kelas berjumlah : 61

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran matematika dan pengguna atau peserta didik di dalam kelas 1D sebagai kelas eksperimen dengan melakukan uji coba beberapa tahap dengan jumlah 32 peserta didik pengembangan media monopoli balap digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan untuk memudahkan peserta didik memahami materi penjumlahan dan pengurangan di lembaga Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Adapun beberapa tahapan dalam prosedur ADDIE antara lain:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama dalam pengembangan metode ADDIE adalah analisis, tahapan ini dimulai dari observasi ke Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso untuk mengetahui informasi yang terdapat dalam lembaga madrasah. Hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah kompetensi dan karakteristik peserta didik dan menganalisis materi.

Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan wawancara terhadap guru matematika di kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso sebagai subjek penelitian ini didapatkan masih kurangnya minat belajar peserta didik saat pembelajaran matematika, adanya permainan ataupun media pembelajaran diperlukan agar peserta didik dapat belajar dengan aktif dan mudah memahami materi yang dijelaskan pada saat pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan tidak membosankan. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar suatu produk yang didesain secara menarik supaya peserta didik tertarik ataupun termotivasi dalam pembelajaran matematika yang sering dikatakan sebagai pelajaran yang membosankan dan menakutkan. Dengan ini pengembangan media pembelajaran juga memfasilitasi pembelajaran disekolah sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat materi yang telah dijelaskan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini memiliki suatu tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan media pembelajaran monopoli balap. Adapun tahapan menentukan designnya:

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat media pembelajaran monopoli balap diperlukan untuk menentukan materi yang akan diajarkan dan

menyesuaikan media yang akan dibuat dalam monopoli balap, sehingga peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan pada materi pembelajaran matematika di kelas 1D.

b. Menentukan Nama Media

Menentukan nama media dalam media pembelajaran monopoli balap diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik masih menyukai media yang mudah, menarik dan tidak membosankan. Selain itu media monopoli balap ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khusus terkait dengan materi penjumlahan dan pengurangan yang dipilih sesuai dengan fungsi, tujuan dan fungsi media itu sendiri yaitu membuat peserta didik lebih fokus dan senang dalam pembelajaran dengan kombinasi belajar sambil bermain sehingga anak cenderung lebih mengingat apa yang telah dipelajari dalam media tersebut sehingga pendidik dapat memberikan stimulasi bahwa pembelajaran matematika sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Menyesuaikan Materi Dengan Media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat ditemukan dari kebutuhan peserta didik terkait dengan pembelajaran. Setelah itu dilakukan penyesuaian antara materi dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan agar proses belajar mengajar berjalan dengan maksimal serta tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan referensi buku peserta didik.

3. Tahap developmen (pengembangan)

Tahap berikutnya yakni pengembangan atau development yang mana pada tahap ini proses mengembangkan produk media monopoli balap pada materi pengurangan dan penjumlahan, dengan mengembangkan dari rancangan desain dan juga materi. Kemudian jika produk telah selesai maka diuji kevalidannya. Proses yang dilakukan oleh peneliti pada tahap development yakni:

a. Pembuatan media monopoli balap

Tahap ini, peneliti membuat serta menyempurnakan berdasarkan rancangan awal, dengan memberikan elemen, serta pengertian untuk memahami yang terdapat di dalam media monopoli balap.

1) Bentuk produk

Media monopoli puisi ini termasuk pada media interaktif dan jenis media dua dimensi. Media ini memuat materi pembelajaran, seperti soal, kategori materi tentang pengurangan dan penjumlahan.

Media monopoli balap ini terbuat dari papan kayu yang di tempeli stiker desain monopoli bertema pengurangan dan penjumlahan yang berukuran 47x47 cm.



Gambar 4.1

Papan Monopoli Balap



Gambar 4.2

Kartu Poin Tambahan/Pertanyaan



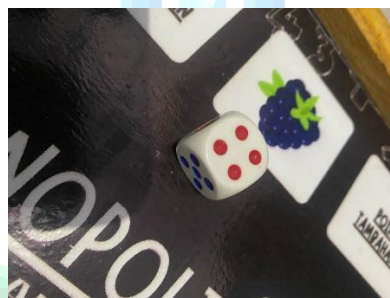
Gambar 4.3

Pion Permainan



Gambar 4.4

Piala kertas



Gambar 4.5

Dadu Permainan

2) Komponen-komponen media monopoli balap

Media monopoli balap ini mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media monopoli balap:

- a) Menyiapkan desain terkait dengan monopoli balap materi penjumlahan dan pengurangan yang telah di desain menggunakan aplikasi canva.

- b) Buatlah tempat monopoli balap dari kayu yang sudah dihaluskan dengan ukuran, panjang 47 cm, lebar 47 cm, tinggi 5 cm dengan diameter isi 43 x 43 cm.
- c) Pliturlah seluruh bagian monopoli balap agar melindungi permukaan kayu dari goresan, noda, air agar terlihat menarik.
- d) Tempelkan stiker yang sudah di desain dan di buat sebelumnya sebelumnya.
- e) Buatlah desain poin tambahan seperti kartu dana umum/kesempatan agar terlihat menarik dan diberikan soal soal.
- f) Cetaklah kartu poin tambahan menggunakan kertas evory 350 gsm.
- g) Cetaklah berbentuk piala menggunakan kertas evory 350 gsm sebagai nilai atau score untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.
- h) Siapkan dadu , 4 pion untuk permainan monopoli balap.
- i) Buatlah buku pedoman permainan monopoli balap yang berisi tatacara penggunaan media monopoli balap.
- j) Media pembelajaran monopoli balap siap digunakan.

Beberap aspek yang harus diperhatikan dalam merancang

media monopoli balap agar dapat berfungsi secara maksimal:

- a) Tujuan yang ingin diharapkan dapat diperoleh melalui pemanfaatan media monopoli balap.

- b) Kejelasan penyampaian materi yang disajikan dengan jelas agar peserta didik dapat memahaminya secara baik.
- c) Pemberian pertanyaan dan angket untuk mengetahui kelayakan media monopoli balap.

b. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil S.Si.,M.Pd. dan ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas 1D yaitu Ibu Siti Rahman Nurul Jamilah S.Pd. proses validasi ini dilakukan dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli balap yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika.

1) Validasi oleh ahli media

Validasi ini dilakukan pada tanggal 26 September 2025 kepada Bapak M. Sholahuddin Amrullah M.Pd, dan mendapatkan presentase 89% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran dan masukan agar media pembelajaran dibenahi dalam pembuatan kartu soal, dadu yang digunakan lebih besar.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Tampilan media monopoli balap menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1	5	5
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami	5	5
3	Media monopoli balap tahan lama	5	5
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai	5	5
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami	4	5
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran	4	5
7	Elemen-elemen seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan serta jelas	4	5
8	Buku panduan /petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media	4	5
9	Media monopoli balap sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	5	5
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi	4	5
11	Kelengkapan komponen media monopoli balap sesuai dengan materi	4	5
12	Media monopoli balap efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas 1	5	5
13	Penggunaan media monopoli balap dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	5	5

14	Media monopoli balap aman dan diaplikasikan secara peraktis dalam dimensi ruang dan waktu	5	5
15	Media monopoli balap dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	4	5
16	Media monopoli balap memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	4	5
17	Media monopoli balap dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru	4	5
Jumlah		76	85
Presentase		89%	
Kategori		Sangat Layak (Valid)	

Rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{76}{85} \times 100\%$$

$$p = 89\%$$

Keterangan :

P = presentase scor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam suatu item.

Tabel 4.4

Komentar dan Saran Ahli Media

No	Validator	Komentar dan saran
1	Ahli Media	1. Tolong membuat buku pedoman untuk media berbahan kertas ap 2. Kartu poin tambahan diganti menggunakan kertas ap agar terlihat menarik 3. Dadu diganti yang lebih besar.

2) Validasi ahli materi

Yang dilakukan oleh ahli validator dilakukan kepada Bapak Mohammad Kholil S.Si.,M.Pd, mendapatkan presentase 88%.

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kesesuaian Materi Dengan CP	3	5
2	Materi pengurangan dan penjumlahan relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik	4	5
3	Materi pengurangan dan penjumlahan sudah lengkap dan sistematis	4	5
4	Materi mencakup topik pengurangan dan penjumlahan	5	5
5	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	4	5

6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran matematika khususnya pengurangan dan penjumlahan	4	5
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5
8	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik	5	5
9	Bahasa dalam materi ini bebas dari kata ambigu yang menimbulkan pertanyaan	5	5
10	Materi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami peserta didik	5	5
Jumlah		44	50
Presentase		88%	
Kategori		Sangat Layak	

Rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$p = 88\%$$

Keterangan :

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

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

Tabel 4.6**Komentar dan Saran Ahli Materi**

No	Validator	Komentar dan saran
1	Ahli materi	Sesuaikan CP, TP, ATP, Model pembelajaran disesuaikan dan Asesmen diperbaiki

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh guru wali kelas 1D yakni dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025 kepada Ibu Siti Rahma Nurul Jamilah S.Pd.

Tabel 4.7**Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Butir penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	5	5
2	Tampilan media pembelajaran monopoli balap yang menarik	5	5
3	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas	5	5
4	Media pembelajaran monopoli balap mudah di oprasikan	5	5
5	Media pembelajaran monopoli balap memudahkan peserta didik dalam belajar pengurangan dan penjumlahan	5	5
6	Kesesuain materi dengan media pembelajaran monopoli balap	5	5
7	Media monopoli balap sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5
8	Media monopoli balap dapat menarik perhatian peserta didik	5	5
9	Media monopoli balap membuat kelas lebih aktif	5	5
10	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	5	5

Jumlah	50	50
Presentase	100%	
Kategori	Sangat layak (Valid)	

Rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x$: Jumlah skor ideal dalam item

Tabel 4.8

Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No	Validator	Komentar Dan Saran
1.	Ahli pembelajaran	1. Diperbaiki lagi tulisan yang salah

4) Tahap *Implementation* (penerapan)

Implementasi merupakan kegiatan uji coba produk yang dikembangkan pada media monopoli balap materi pengurangan dan penjumlahan, produk yang dikatakan layak oleh para ahli validator, lalu akan diterapkan pada proses pembelajaran. Tujuan dari uji produk ini yaitu agar mengetahui respon peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan serta suasana saat proses

pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini diterapkan pada kelas 1D ketika pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan sedang berlangsung di MI At-Taqwa Bondowoso.

Pelaksanaan ini dilakukan dengan dua kali tahapan mencakup uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2025 dengan menggunakan 5 peserta didik yang dipilih secara acak. Sedangkan pelaksanaan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025 dengan melaksanakan proses satu kali pertemuan, dengan jumlah peserta didik 32 orang. Sebelum melaksanakan pembelajaran secara maksimal, sebelum masuk kedalam materi peneliti memberikan ice breaking agar lebih kondusif ketika sedang menerima materi.



Gambar 4.6

Uji coba kelompok kecil

Fase uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2025 sebelum uji coba kelompok besar dengan menggunakan 5 peserta didik yang dipilih secara acak.



Gambar 4.7

Peserta Didik Mengerjakan soal Pre-test

Kegiatan pertama yang dilaksanakan oleh peserta didik adalah mengerjakan soal pre-test untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.



Gambar 4.8

Proses pendalaman materi

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah aktivitas pendalaman materi dan peneliti menyampaikan serta menjelaskan materi yang dipelajari dalam proses pengembangan media monopoli balap pada pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan.



Gambar 4.9

Cara Penggunaan Media Oleh Guru

Selanjutnya yaitu peneliti yang sedang menjelaskan bagaimana cara penggunaan media monopoli balap sebelum peserta didik mencoba mempraktikkan secara langsung.



Gambar 4.10

Penggunaan Media Oleh Peserta Didik

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran monopoli balap oleh peserta didik. Peneliti memberikan aba-aba kemudian peserta didik memainkan permainan secara bergantian sesuai dengan kelompoknya.



Gambar 4.11

Peserta Didik Mengisi Angket

Kegiatan selanjutnya yakni pengisian angket oleh peserta didik, sebelum melengkapi angket peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai bagaimana cara pengisian angket. Setelah itu peserta didik diperbolehkan mengisi angket yang sudah diberikan. Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025 dikelas 1D adapun fase pelaksanaan aktivitas pembelajaran uji coba kelompok besar antara lain.



Gambar 4.12

Uji Coba Sekala Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025 setelah uji coba kelompok kecil dengan menggunakan seluruh peserta didik kelas 1D.



Gambar 4.13

Peserta Didik Mengerjakan Soal pre-test Skala Besar

Tahapan yang dilaksanakan dengan meminta peserta didik untuk menyelesaikan soal pre-test supaya mengetahui bagaimana pemahaman kelompok besar terhadap materi yang sudah dipelajari.



Gambar 4.14

Proses Pendalama Materi

Tahapan yang kedua yakni aktivitas pendalaman materi di mana peneliti menyampaikan atau menjelaskan materi yang akan didalami dalam pengembangan media monopoli balap pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.



Gambar 4.15

Cara Penggunaan Media

Selanjutnya adalah peneliti yang sedang menjelaskan bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan media

pembelajaran monopoli balap sebelum peserta didik mencoba dan mempraktikkan secara langsung



Gambar 4.16

Penggunaan Media Monopoli Balap Oleh Peserta Didik

Selanjutnya adalah penggunaan media monopoli balap oleh peserta didik secara bergantian pada setiap kelompok yang terdiri dari 8 orang per kelompok.



Gambar 4.17

Peserta Didik Mengerjakan Soal Post-test

Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik diminta untuk mengerjakan soal post-test untuk mengetahui bagaimana

pemahaman mereka tentang materi yang sudah dipelajari setelah menggunakan media monopoli balap.



Gambar 4.18

Peserta Didik Mengisi Angket

Kegiatan selanjutnya adalah pengisian angket diisi oleh peserta didik, sebelum mengisi angket peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai tatacara mengisi angket. Setelah itu peserta didik dapat mengisi angket yang sudah diberikan.

Berdasarkan hasil dari implementasi, dapat diperoleh data kelayakan media monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan, dan analisis responden peserta didik dihitung memakai angket respon peserta didik untuk menilai media monopoli balap.

5) Tahap Evaluasi

Berdasarkan pada hasil uji coba kepada peserta didik kelas 1D dapat diperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Secara menyeluruh respon menunjukkan

bahwa media monopoli balap menghasilkan respon positif pada pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan yaitu media monopoli balap. Beberapa saran serta komentar dari tim validator diantaranya:

Tabel 4.9

Komentar dan Saran

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buat buku pedoman tentang media 2. Buku pedoman menggunakan kertas AP 3. Kartu poin tambahan diganti dengan kertas AP agar lebih menarik 4. Dadu diganti menggunakan dadu yang lebih besar.
2	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuaikan CP, TP, ATP, Model pembelajaran disesuaikan dan Asesmen diperbaiki
3	Ahli Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diperbaiki lagi ketikan yang salah
4	Dosen Pembimbing	

C. Analisis Data

1. Analisis Desain Pengembangan

Analisis data pengembangan ini berisi data berupa tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media monopoli balap. Adapun pembuatan media monopoli balap: 1). Siapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media seperti kayu, gergaji, palu, paku, cat pelitur, meteran, dan aplikasi Canva untuk mendisain model stiker

monopoli, 2). Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan dan dibutuhkan, 3). Tentukanlah ukuran untuk memotong kayu yaitu 47x47 cm, 4). Jika sudah melakukan tahapan pemotongan kayu, lalu bentuklah sesuai dengan desain yang sudah dibuat. 5). Setelah itu lakukan tahapan pemelituran agar media terhindar dari goresan dan semakin menarik, 6). Lakukan pemasangan stiker yang sudah di desain dan cetak sebelumnya lalu tempelkan di atas papan media monopoli, 7). Siapkan 4 buah pion, dadu, kartu poin tambahan serta piala yang dicetak menggunakan kertas evory 350 gsm, 8). Media monopoli balap siap digunakan.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan yang diperoleh dari hasil kevalidan yang didasari dari hasil validasi para ahli. Ahli yang terlibat di dalam analisis ini yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. selaku ahli media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, selaku ahli materi yaitu Bapak Mohammad Kholil S.Si.,M.Pd. sedangkan selaku ahli pembelajaran yaitu Ibu Siti Rahmah Nurul Jamilah S.Pd.

Tabel 4.10

Presentase kelayakan Oleh Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	89%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	88%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata Presentase		92%	Sangat layak (Valid)

Berdasarkan dari hasil ketiga validator diatas mendapatkan presentase nilai rata-rata dengan jumlah 92%. Hasil ini menyatakan bahwa media monopoli balap telah masuk kedalam kategori sangat layak (Valid). Hal ini menyatakan bahwa media monopoli balap dapat diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar dengan beberapa perbaikan/revisi yang diperoleh dari para ahli.

3. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik didapatkan melalui angket yang sudah diberikan kepada peserta didik yang didapat setelah penerapan media monopoli balap dapa saat pembelajaran. Berikut ini data dari hasil angket yrespon peserta didik:

Tabel 4.11

Angket Respon Peserta Didik kelompok Kecil

Responden	Butir Keriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Aminah Yasmin A	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
M. Zaki Al Hasani	5	2	3	4	4	4	4	2	3	2	33
M. Raditia Azka	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	45
Nafha Nhayla Arsyifa	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45
Tsabit Maulana	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42
Jumlah											214

Rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{214}{250} \times 100\%$$

P = 85,6%

Tabel 4.12

Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

[illegible]

M Azka	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	47
M.Dzaki Al hasani	5	2	3	4	4	4	4	2	3	2	33
M.raditya Azka Rasyafariq	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	45
Muhammad Rafi	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	46
M. Zeroun Alvarendra	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
Nafha Nhayla Arsyifa	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45
Nayla Haya Bina Al Amin	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
Rafisqy Aqmar Fathan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Rania Syakira	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
Salsabila alecia gridelda	4	1	3	4	5	4	5	4	4	3	37
Sultan Jozy Yulianto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Tsabit Maulana Asghar C.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42
Jumlah											1367

Rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{1367}{1600} \times 100\%$$

$$P = 85,43\%$$

4. Analisis Keefektifan Media

Dibagian ini berisi tentang data keefektifan media yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test pada peserta didik kelas 1D. Berikut ini adalah hasil dari pre-test dan post-test dari siswa kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

Tabel 4.13**Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Kecil**

No	Nama	Pre-test
1	Aminah Yasmin Almuhdar	80
2	M. Zaki Al Hasani	20
3	M. Raditia Azka	20
4	Nafha Nhayla Arsyifa	20
5	Tsabit Maulana Asghar C.	60
Jumlah		200
Rata-rata		40

Tabel diatas menunjukkan hasil dari Pre-test pada kelompok kecil di kelas 1D mendapatkan hasil bahwa dua peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM (75) yaitu Aminah. Sedangkan empat lainnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM diantaranya Zaki, Nafa, Tsabit dan Radit dimana nilai pre-test nya mendapatkan hasil nilai rata rata 40. Hal ini menyatakan bahwa perlu diterapkannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman serta minat peserta didik dalam memahami materi pengurangan dan penjumlahan.

Tabel 4.14**Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Kecil**

No	Nama	Post-test
1	Aminah Yasmin Almuhdar	100
2	M. Zaki Al Hasani	90
3	M . Raditia Azka	80
4	Nafha Nhayla Arsyifa	90
5	Tsabit Maulana Asghar C.	100

Jumlah	460
Rata-rata	92

Tabel diatas menunjukkan nilai post-test terhadap kelompok kecil di kelas 1D setelah diterapkannya media monopoli balap tiga peserta didik yang sebelumnya mendapatkan nilai dibawah KKM dan setelah diterapkannya media monopoli balap nilai mereka meningkat diatas KKM, sehingga hasil dari nilai post-test mendapatkan nilai rata rata yaitu sebesar 92. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara hasil dari pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli balap ini. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli balap berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam memahami pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan dan menerapkan media monopoli balap pada kelompok besar.

Tabel 4.15

Hasil Pre-test Siswa Kelompok Besar

No	Nama	Pre-test
1	Alireza	20
2	Alzio Ahmad NP	0
3	Aminah Yasmin Almuhtar	80
4	Annivanya Pranindi Azzahra	40
5	Arini Firdausiah	40
6	Asyifa Putri Sabiya	40
7	Aurelia Putri Sugiarto	60
8	Bara Pradana Putra	20

9	Dzafran Haizarrahman	40
10	Giksa Ayudia Noviansyah	40
11	Hafizh Zafran Afandi	20
12	Hanna Samea Maksum	80
13	Ibrahim Adam Sholihin	20
14	Kanaya Amira Satriyohadi	40
15	Khaira Maritza Ananta	60
16	Malika Syafa Alula Farzana Ilham	60
17	Rafa Fauzan Kamil	60
18	M. Zafran Yusuf	20
19	M. Abdullah Kamil	20
20	M. Alvino Z	20
21	M. Azka	20
22	M. Dzaki Al hasani	20
23	M. Raditya Azka Rasyafariq	20
24	Muhammad Rafi	20
25	M. Zeroun Alvarendra	80
26	Nafha Nhayla Arsyifa	20
27	Nayla Haya Bina Al Amin	80
28	Rafisqy Aqmar Fathan	0
29	Rania Syakira	60
30	Salsabila Alecia Gridelda	20
31	Sultan Jozy Yulianto	20
32	Tsabit Maulana Asghar C.	60
Jumlah		1200
Rata-rata		37,5%

Tabel di atas menunjukkan nilai pre-test kelompok besar di kelas 1D dimana memperoleh hasil terdapat sebanyak 28 peserta didik yang

mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75. Sedangkan 4 lainnya mendapatkan nilai diatas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu diterapkannya sebuah media yang membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 4.16

Hasil Post-Test Peserta Didik Kelompok Besar

No	Nama	Post-test
1	Alireza	80
2	Alzio Ahmad NP	100
3	Aminah Yasmin Almuhdar	100
4	Annivanya Pranindi Azzahra	90
5	Arini Firdausiah	80
6	Asyifa Putri Sabiya	90
7	Aurelia Putri Sugiarto	80
8	Bara Pradana Putra	90
9	Dzafran Haizarrahman	100
10	Giksa Ayudia Noviansyah	100
11	Hafizh Zafran Afandi	100
12	Hanna Samea Maksum	100
13	Ibrahim Adam Sholihin	80
14	Kanaya Amira Satriyohadi	80
15	Khaira Maritza Ananta	100
16	Malika Syafa Alula Farzana Ilham	90
17	Rafa Fauzan Kamil	80
18	M. Zafran Yusuf	80
19	M. Abdullah Kamil	80
20	M. Alvino Z	90

21	M. Azka	80
22	M. Dzaki Al hasani	90
23	M. Raditya Azka Rasyafariq	80
24	Muhammad Rafi	80
25	M. Zeroun Alvarendra	100
26	Nafha Nhayla Arsyifa	90
27	Nayla Haya Bina Al Amin	100
28	Rafisqy Aqmar Fathan	100
29	Rania Syakira	100
30	Salsabila Alecia Gridelda	90
31	Sultan Jozy Yulianto	100
32	Tsabit Maulana Asghar C.	100
Jumlah		2.900
Rata-rata		90,625%

Nilai Pre-test :

$$S. akhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S. akhir = \frac{1200}{100} \times 100$$

$$S, akhir = 1200$$

Rata-Rata:

$$S. akhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$S. akhir = \frac{1200}{100 \times 32} \times 100$$

$$S, akhir = 37,5$$

Nilai Post-test:

$$S, akhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S, akhir = \frac{2900}{100} \times 100$$

$$S. akhir = 2900$$

Rata-rata:

$$S. akhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$S. akhir = \frac{2900}{100 \times 32} \times 100$$

$$S. akhir = 90,625$$

Keterangan

ST : Skor total

SM : Skor maksimal

N : Jumlah Siswa

ΣST : Hasil skor total

Dari hasil diatas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Dalam hal ini pengembangan media monopoli balap dikatakan efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektifitas dengan ruumus berikut:

$$ER = \frac{MX2-MX1}{\frac{(MX2+MX1)}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{90,625-37,5}{\left(\frac{90,625+37,5}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{53,125}{64,062} \times 100\%$$

$$ER = 0,8292 \times 100$$

$$ER = 82,927\%$$

$$ER = 83$$

Hasil diatas menunjukkan nilai post-test pada kolompok besar di kelas 1D dengan hasil sesudah menerapkan media pembelajaran monopoli balap dari 28 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM, setelah menerapkan media monopoli balap ini 28 peserta didik itu mendapatkan nilai diatas KKM. Hasil nilai post test mendapatkan nilai rfata-rata yakni 92,625 hasil ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan antara nilai pre-test

dan nilai post-test peserta didik kelas 1D. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli balap berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam memahami materi puisi. Ini menyatakan media pembelajaran monopoli balap dikategorikan layak dan cocok digunakan pada pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan.

D. Revisi Produk

Revisi produk adalah perbaikan ataupun perubahan yang dilakukan pada hasil produk yang sudah dikembangkan. Pada fase revisi ini mencakup beberapa bagian baik dari segi fungsi, tampilan, dan lainnya. Revisi ini diperoleh dari saran dan komentar dari para ahli validator, serta saran dan komentar oleh dosen pembimbing. Adanya revisi ini diharapkan produk yang dihasilkan mengembangkan produk yang lebih bagus lagi. Berikut beberapa perubahan dari media monopoli balap antara lain :





Gambar 4.19

Media Sebelum Revisi

Gambar diatas merupakan media monopoli balap sebelum direvisi, di mana masih belum menggunakan kartu poin tambahan dan piala yang lebih bagus dan juga tebal bahannya yakni menggunakan kertas Evory 350 gsm serta masih menggunakan dadu yang berukuran kecil. Di situ masih menggunakan kertas buvallo dan sudah menggunakan dadu yang besar.



J E M B E R



Gambar 4.20

Media Sesudah Revisi

Gambar diatas menunjukkan bahwa media monopoli balap sesudah direvisi, media pembelajaran ini menggunakan kartu poin tambahan, piala menggunakan bahan yang tebal agar tidak mudah rusak dan sudah menggunakan dadu yang besar sehingga permainan monopoli balap ini dapat digunakan dengan nyaman.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Sudah Direvisi

Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk mengukur perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, yang berguna untuk mempengaruhi proses belajar peserta didik. Oleh karenanya, media di dalam sebuah pendidikan begitu penting bagi proses pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih tertib serta aktif dalam suatu pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran dalam sebuah kegiatan pembelajaran begitu dianjurkan dimana bertujuan untuk peserta didik menjadi tertarik dan aktif pada saat belajar di dalam kelas supaya tidak membuat peserta didik menjadi bosan atau jenuh dan menjadikan aktivitas belajar menjadi lebih efisien dan menarik selama proses belajar.

Kajian produk yang sudah di revisi pada penelitian dan pengembangan ini diantaranya:

1. Pengembangan Media Monopoli Balap

Media monopoli balap adalah salah satu alat yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran ini sebagai berikut: membantu peserta didik untuk memahami materi, membuat peserta didik menjadi aktif, meningkatkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan minat peserta didik.

Hasil observasi serta wawancara yang telah dilakukan, dibuktikan dengan hasil wawancara oleh Ibu Siti Rahmah Nurul Jamilah, S.Pd sebagai guru kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqlwa Bondowoso sebagai berikut:

”Pada kelas 1D dalam mengikuti kegiatan belajar mata pelajaran matematika mereka tidak bersemangat dan tidak mau mendengarkan perkataan yang dikarenakan pelajaran yang membosankan dan menyusahkan”³⁸

Hal tersebut dapat diambil kesimpulannya bahwa kelas 1D tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan dalam penyampaian materi yang monoton jadi pembelajaran menjadi membosankan.

Media interaktif monopoli balap adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan tidak membosankan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran supaya guru menjadi terbantu dalam pembelajaran seperti menjadi motivasi saat pembelajaran, menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Media ini dinyatakan valid atau layak dipergunakan dengan hasil yang diperoleh dari peneliti dan pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini memiliki beberapa obyek yang dikembangkan peneliti diantaranya: Pengembangan Bahan ajar, Pengembangan Metode Pembelajaran, Pengembangan Media Pembelajaran dan, Pengembangan Evaluasi Pembelajaran.

³⁸ Wawancara oleh walikelas 1D yang dilaksanakan pada tanggal 13 oktober 2025

2. Penerapan Media Monopoli Balap

Penerapan media monopoli balap Ini dilaksanakan di sekolah dasar Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa bondowoso, permainan ini dimainkan lebih dari dua orang dimana setiap orang memiliki satu kali kesempatan atau satu kali lemparan dan menjalankan pion sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.

Pada penelitian ini permainan monopoli balap dilakukan menjadi empat kelompok dimana setiap kelompok melemparkan dadu dan menjawab dari apa yang didupatkannya yang dilakukan secara bergantian pada setiap kelompok, peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan 1 piala dimana piala tersebut sebagai pengukur kelompok mana yang akan menjadi pemenangnya.

3. Kelayakan Media Monopoli Balap

Kelayakan media monopoli balap melewati beberapa proses validasi dari beberapa ahli sebelum dilakukannya uji coba pada peserta didik kelas

1 MI At-Taqwa Bondowoso. Hasil dari validasi menunjukkan layak dan tidak media monopoli balap untuk dikembangkan. Validator dalam media ini meliputi validator ahli media, validator ahli materi, dan juga validasi ahli pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan agar peneliti mengetahui tingkat kevalidan media sebelum di uji coba terhadap peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 76 hasil dari hasil keseluruhan 85 dan memperoleh presentasi sebesar 89% yakni termasuk dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevaliditasan media sebelum melakukan uji coba terhadap peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 44 dari total keseluruhan skor yaitu 50, dan mendapatkan presentasi sebesar 88% dengan demikian validasi ini dikatakan sangat layak

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang dijelaskan, sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 50 dari total keseluruhan 50 sehingga memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Maka bisa dikatakan bahwasannya pengembangan media monopoli balap ini efektif digunakan terhadap peserta didik Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso khususnya pada kelas 1D, media monopoli ini mudah dioperasikan dan juga aman untuk digunakan.

Data uji coba produk dilakukan langsung dengan uji coba produk media terhadap peserta didik kelas 1D MI At Taqwa Bondowoso, berdasarkan hasil ujicoba produk mendapatkan persentase sebesar 83% dengan kategori sangat Valid.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Sarana Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan pada produk media monopoli balap ini antara lain:

- a. Media monopoli balap dapat menjadikan sebuah inovasi baru terhadap pendidik sebagai sebuah alat bantu mengajar
- b. Media monopoli balap dapat memotivasi dan membuat peserta didik lebih semangat dan aktif mengikuti proses pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan.

2. Desiminasi Produk

Desiminasi produk dilakukan dengan tujuan untuk penyebar luasan media pembelajaran monopoli balap yang dikembangkan agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh pendidik maupun peserta didik, Desiminasi dilakukan melalui dua cara diantaranya secara offline dan online sebagai berikut:

a. Desiminasi Offline

Penyebar luasan secara offline dilakukan dengan cara mengenalkan media pembelajaran secara langsung kepada guru, peserta didik MI At-Taqwa Bondowoso. Pengenalan ini dilakukan dengan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran serta uji coba dikelas 1D sebagai bagian dari implementasi media.

b. Desiminasi Online

Dimensi Online dilakukan melalui pemanfaatan dari berbagai platform media sosial untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. Adapun tautan media sosial yang digunakan dalam penyebar luasan produk sebagai berikut :

1). Youtube :

https://youtu.be/Jf9D_ac0gHg?si=El_vwzfVeVS6kES1

Dengan adanya dimensi ini, diharapkan media pembelajaran monopoli balap dapat digunakan secara lebih luas, memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, menjadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran serupa dimasa yang akan datang.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran matematika khususnya materi pengurangan dan penjumlahan. Maka dari itu penelitian ini memerlukan lanjutan agar mendapatkan kualitas produk yang lebih baik dikarenakan penulis mengusulkan pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

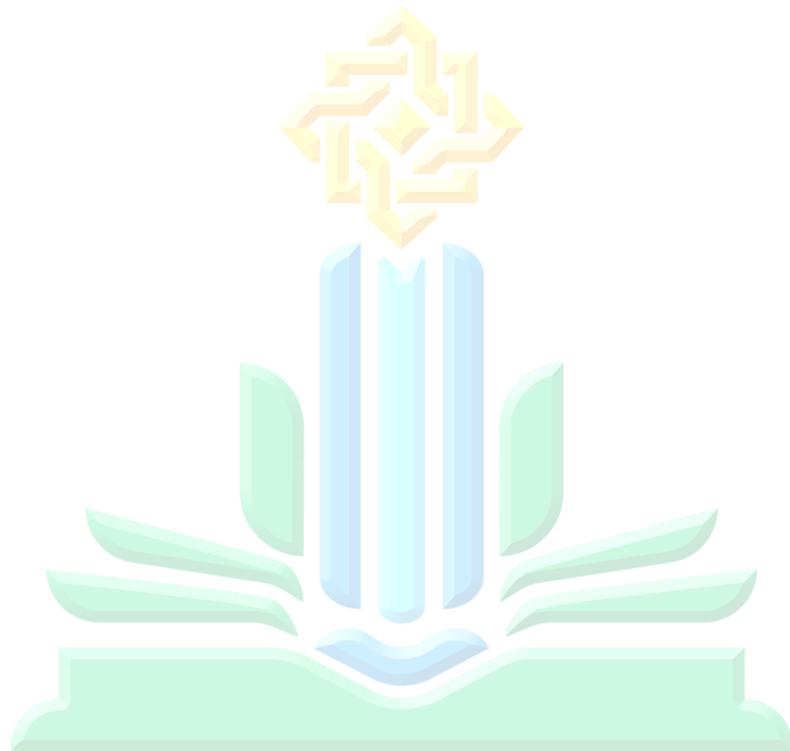
- a. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media monopoli balap dapat mengembangkan dan mengimplementasikan dengan materi pembelajaran matematika yang lain bertujuan untuk pembelajaran yang lebih beragam.
- b. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media monopoli balap dapat menambah gambar atau redaksi yang lebih menarik pada desain poin tambahan dan isi media monopoli balap.
- c. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media monopoli balap dapat mengimplementasikan dengan metode game lain agar pembelajaran dan media lebih bervariasi.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif ini dalam proses pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D atau yang disebut dengan Research and Defelopment. Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE, analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Serta pada penelitian ini memiliki beberapa objek dan aktifitas yang dikembangkan antara lain: a. Pengembangan bahan ajar. b. Pengembangan metode pembelajaran. c. pengembangan media pembelajaran. d.pengembangan evaluasi pembelajaran.
2. Validasi ahli menunjukkan media monopoli balap sangat layak digunakan. Pada persentase ahli media mendapatkan 89%, persentase ahli materi mendapatkan 88%, dan persentase ahli pembelajaran mendapatkan 100%. secara menhyeluruh media pembelajaran monopolli balap ini mendapatkan keeevektifan sebesar 83% dengan ketegori sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan data uji coba produk yakni langsung dilaksanakan uji coba kepada peserta didik dan juga melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil validitas media dalam menyampaikan materi pengurangan dan penjumlahan. Hasil uji coba pretest dan postest media monopoli balap yang dikembengkan layak digunakan dalam proses

pembelajaran. dengan nilai persentase sebesar 83% kategori sangat layak atau valid untuk dilakukan uji coba media. Dari data diatas media pembelajaran monopoli balap materi pengurangan dan penjumlahan ini efektif untuk digunakan di sekolah dasar khususnya di kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah at-Taqawa Bondowoso.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bulushi, Ali H. dan Sameh Said Ismail. 2017. *Development an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University, Theory and Practice in Language Studies* 7.
- Anith. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Apriliah, Nurfadillah. 2024. *Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Inpres Minasa UPA*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ardhani, Azizah Dwi, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. Mataram: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram..
- Arifin, Z. 2022. *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baharuddin Dkk. 2024. *Evaluasi Efektifitas Penetapan Tujuan Pendidikan Berbasis Kebutuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bekasi:Journal of Management Islamic Education Vol.5No.3.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Halaqa: Islamic Education Journal 3, No.1.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Book.
- Djaali. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadhalah. 2020. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Pres.
- Fajriati, Rezatul. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan.

- Imron Fauzi, lim Nurohman, Faiqotul Himmah, Nunu Mahrun. 2025. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zakat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together*. Jurnal of Pedagogik and Teacher Professional Development.
- Hamid, Abi, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasibuan, Mhd Penerangan dkk. 2023. *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi*, Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Uatara.
- Henny, Perbowosari. Irjus Indrawan, dkk. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Riau: CV. Penerbit Qiara Media.
- Huda, M. 2020. *Foundations of Learning Assessment in the Digital Era*. Jakarta: Kencana.
- Irmaningsih, Tika. 2020. *Penegmbangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scrambele Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpene 02 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Palangka Raya: Antasari Press.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, "QS. Al-Mujadailah [58]: 11," situs resmi Quran Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id>
- Kholil Mohammad. 2020 Silvi Zulfani, *Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi*. EDUCARE:Journal of Primary Education.
- Kustiani Lilik, Gunawan. 2020. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS.
- M., Asmaryadi, A. I., & Ratnawati, R, Marini. 2022. *Problems in Mathematics Learning Multiple Materials Viewed From Low-Grade Students' Learning Interest Aspect*. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah PGMI.
- Maulani, Hafifah Qori'. 2023. *Pengembangan Media Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta*

Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mustika, Zahra. 2015. *Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*. Jurnal Ilmiah Circuit, No.1.

Nurrita, Teni. *Peningkatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah.

'Observasi, Wawancara MI At-Taqwa Bondowoso 6 Oktober 2024'

Putri, Kabel, Sutrisno Djaja, Bambang Suyadi. 2017 *Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017*, Pendidikan Ekonomi. Vol .11, No. 1.

Sa'dun Akbar . 2017. *"Instrumen Perangkat Pembelajaran"*.

S, Arif, Raharjo Muji S.P. 2021. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Peserta Didik SMA Kelas XI IPA*. BioEdu.

Setyaningrum, Vira. 2019. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suprpto, Anis Purwati. *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA*. Yogyakarta : Jurnal Ilmiah Guru "COPE". No. 01.

Tim Penyusun. 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember.
Wawancara oleh walikelas 1D yang dilaksanakan pada tanggal 13 oktober 2025

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

97

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wahyu Izza Rahman
 Nim : 211101040028
 Program studi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarniyah dan Ilmu Keguruan

Instuisi Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain maka Saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan siapapun.

Jember,

Saya yang menyatakan



Wahyu Izza Rahman

NIM. 211101040028

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

MTRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1. Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso	1. Pengembangan Media Monopoli Balap. 2. Materi Pengurangan dan Penjumlahan	1. Bagaimana pengembangan media monopoli balap dalam pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan untuk peserta didik kelas 1D Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso? 2. Bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan media permainan monopoli balap untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika pengurangan dan penjumlahan di MI At-Taqwa Bondowoso? 3. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran monopoli balap dalam pembelajaran matematika pengurangan dan penjumlahan di MI At-Taqwa Bondowoso?	1. Media Monopoli Balap 2. Pembelajaran Matematika 3. Materi Pengurangan dan Penjumlahan	1. Responden Peserta didik Kelas 1D MI At-Taqwa Bondowoso. 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Guru Matematika kelas 1D. 3. Dokumentasi 4. Buku Pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal. 5. Validasi : a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru ahli pembelajaran	1. <i>Reserch and Development</i> (R&D) 2. Model penelitian dan pengembangan ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket Teknik analisis menggunakan skala likert untuk menghitung kevalidan dari produk, menggunakan angket yang telah dibuat dan untuk mengetahui validitas media menggunakan pretest dan posttest.

Lampiran 3 : Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13570/In.20/3.a/PP.009/10/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI AT-TAQWA BONDOWOSO

Jl. Imam Bonjol No.16, Kauman, Kotakulon, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Jawa Ti

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040028
 Nama : WAHYU IZZA RAHMAN
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PERMIANAN MONOPOLI BALAP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH AT-TAQWA BONDOWOSO" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu H. Mohammad Zakariyah, S. Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Oktober 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 4. Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas 1 D**INSTRUMEN WAWANCARA**

Identitas Guru

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso

Nama Guru : Siti Rahman Nurul Jamilah S.Pd

Guru Kelas : 1D

Hari/Tanggal : 13 Oktober 2025

Waktu Wawancara : 07:30-selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu rahma pernah menggunakan media saat melaksanakan pembelajaran	Iya pernah, media yang digunakan seperti permainan stik pintar
2	Bagaimana metode yang diterapkan oleh ibu leni saat melaksanakan pembelajaran	Pada pembelajaran matematika biasanya menggunakan metode penugasan dan sedikit ceramah
3	Apakah kendala yang dialami ibu rahma saat pembelajaran matematika dilaksanakan	Kendala yang dialami yaitu kemampuan peserta didik berbeda beda dan pembelajaran matematika sering dibidang pelajaran yang susah
4	Apakah bu Rahma mengetahui atau pernah menggunakan media monopoli	Pernah mendengar tetapi belum pernah menggunakannya secara langsung

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas 1 D**WAWANCARA PESERTA DIDIK**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu Rahma pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar pelajaran matematika?	Pernah, tetapi sangat jarang
2	Apakah sebelumnya kalian pernah belajar menggunakan monopoli ?	Belum pernah
3	Apakah ibu Rahma pernah mengajak kalian belajar sambil bermain ?	Ya pernah, lebih suka belajar sambil bermain karena seru
4	Menurut kalian, lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran tanpa media?	Lebih mudah menggunakan media pembelajaran karena menyenangkan
5	Bagaimana perasaan kalian ketika mengetahui media pembelajaran monopoli balap?	Senang sekali, karena seru dan juga tidak membosankan

Lampiran 6: Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A.IDENTIFIKSI MODUL	
Penyusun	: Wahyu Izza Rahman
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
Tahun Pelajaran	: 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/1D
Alokasi Waktu	: 3 jp
B.KOMPETENSI AWAL	
CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE A Mengenalimateri tentang ” Penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20” , peserta didik memahami tentang penjumlahan dan pengurangan.	
C.TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan contoh pengurangan dan penjumlahan 3. Peserta didik dapat bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan 	
D.PROFIL PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriiiman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 	
E.SUMBER BELAJAR	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama Buku Matematika Kelas 1 2. Sumber Alternatif yang cukup luas Guru yang menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat dilingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas 	
F .TARGET PESERTA DIDIK	
Jumlah peserta didik 32	
G.MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran tatap muka	
H . KETERSEDIAAN MATERI	
1. Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi	

YA/Tidak
2. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas peserta didik yang sulit memahami konsep YA/Tidak
I . MATERI PEMBELAJARAN
Bab 6 Topik : pengurangan dan penjumlahan kurang dari 20
J . PERSIAPAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana dan prasarana, alat, dan bahan tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 3. Mempersiapkan media 4. Mempersiapkan lembar kerja siswa
KOMPETENSI INTI
K. METODE, MODEL, DAN STRATEGI PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode : ceramah, demonstrasi, kooperatif learning, tanya jawan dan penugasan 2. Model : pembelajaran tatap muka 3. Strategi : Inquiry
L. MEDIA PEMBELAJARAN
Media pembelajaran monopoli balap
M. PERTANYAAN ESENSIAL
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apasaja yang kalian ketahui tentang penjumlahan 2. Apa yang kalian ketahui tentang penjumlahan 3. Apa yang membedakan penjumlahan dan pengurangan
N. KEGIATAN PEMBELAJARAN
LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN KEGIATAN PENDAHULUAN <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar 2. Peserta didik disambut oleh guru dengan mengucapkan salam 3. Peserta didik melakukan absensi kehadiran bersama guru 4. Peserta didik melakukan ice breaking bisa dengan bernyanyi dll 5. Peserta didik dan guru mengingat kembali materi sebelumnya 6. Peserta didik menerima materi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan garis besar materi KEGIATAN INTI PERTEMUAN 1 <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan pretest sebelum memulai pembelajaran 2. Peserta didik menyimak guru menjelaskan mengenai pretest yang akan dilakukan secara individu

3. Peserta didik diberikan pertanyaan berupa pengurangan dan penjumlahan
4. Guru memilih 5 peserta didik untuk menguji coba skala kecil
5. Guru menjelaskan media pembelajaran
6. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesempatan untuk menyampaikan materi yang belum difahami
7. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari pada hari ini

Kegiatan inti

Pertemuan 2

1. Peserta didik diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya
2. Peserta didik diberikan kelompok yang dipilih oleh guru
3. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan tatacara permainan monopoli balap
4. Peserta didik memainkan permainan monopoli balap secara bergantian tiap kelompok
5. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan mengenai pretest dan posttest yang akan dikerjakan secara individu
6. Peserta didik mengerjakan pretest dan posttest dibangku masing masing
7. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya terkait dengan materi yang belum difahami
8. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini

Kegiatan penutup

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk materi yang kurang dimengerti dalam pembelajaran
3. Peserta didik dan guru membaca doa setelah belajar
4. Peserta didik dan guru mengahiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

O. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen formatif

Asesmen formatif : tujuan : untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses pembelajaran

Pretest : digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum pembelajaran

Post test : digunakan untuk mengevaluasi kemajuan belajar setelah pembelajaran tertentu atau setelah periode waktu tertentu.

P. KEGIATAN REMIDIAL
<p>pengayaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP). ➤ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. ➤ Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi. <p>Remedial :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas. ➤ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. ➤ Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.
Q. REFLEKSI PESERTA DIDIK/GURU
<p>Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? 2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik? 3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan? 4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis? <p>Refleksi Peserta Didik</p> <p>Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses pembelajaran yang dialami :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kesan kalian tentang materi ini? 2. Materi apa yang sudah kalian pahami? 3. Bagian mana yang belum kalian pahami? 4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca?
LAMPIRAN
R. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
BUKU PAKET GURU/BUKU PEGANGAN SISWA

S. GLOSARIUM

- Penjumlahan: Proses menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan jumlah total.
- Pengurangan: Proses mengurangi atau mengambil sebagian dari suatu bilangan untuk mendapatkan selisih.
- Bilangan: Lambang atau simbol yang digunakan untuk menghitung, seperti 1, 2, 3, dan seterusnya.

S. DAFTAR PUSTAKA

- Muryanti dan Marini. *Matematika untuk SD/MI Kelas I*. (Jakarta: Gramedia Edukasi, 2023).
- Prof. Dr. Sutama, Indah Kusuma Wardani, Eni Restyowati, dan Bhismo Aji Wibowo. *Penjumlahan dan Pengurangan Sampai 20: Matematika untuk SD/MI Kelas I*. (Surakarta: UMS Press, 2024).
- Harry Dwi Putra, Martin Bernard, dan Septi Peni Wulandani. *Buku Jarimatika: Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian*. (Yogyakarta: Deepublish, 2016).

Jember 13 Oktober 2025

Wali Kelas 1D

Kepala Sekolah

Siti Rahma Nurul Jamilah S.Pd

H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Soal Pretest



Nama:

Absen:

Belajar pengurangan dan panjumlahan

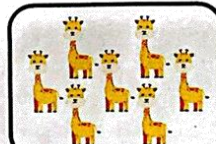
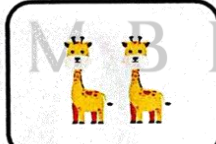
Cermati gambar di bawah ini, kemudian hitung dan tulis hasilnya pada kotak yang tersedia!

 $+$  $=$

 $-$  $=$

 $+$  $=$

 $+$  $=$

 $-$  $=$

Lampiran 8 : Soal Post Test

PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

NAMA :KELAS :

 **PETUNJUK :** Mari bersama menjawab soal Penjumlahan & Pengurangan!

$(10) + (5) = \bigcirc$	$(5) - (4) = \bigcirc$
$(3) + (7) = \bigcirc$	$(8) - (2) = \bigcirc$
$(1) + (5) = \bigcirc$	$(7) - (1) = \bigcirc$
$(15) + (3) = \bigcirc$	$(15) - (4) = \bigcirc$
$(4) + (8) = \bigcirc$	$(10) - (7) = \bigcirc$



Lampiran 9 : Validasi ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
 Dosen Validator : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
 Peneliti : Wahyu Izza Rahman
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Desain						
1	Tampilan media Monopoli Balap menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1					✓
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami					✓
3	Media Monopoli Balap tahan lama					✓
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai					
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.				✓	
7	Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. ditampilkan secara jelas				✓	
8	Buku panduan/petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media				✓	
Aspek Isi Materi						
9	Media Monopoli Balap sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran					✓
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi				✓	
11	Kelengkapan komponen media Monopoli Balap sesuai dengan materi				✓	
Aspek Kebermanfaatan						
12	Media Monopoli balap efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 1					✓

13	Penggunaan media Monopoli Balap dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓
14	Media Monopoli Balap aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu					✓
15	Media monopoli Balap dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik				✓	
16	Media Monopoli Balap memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				✓	
17	Media Monopoli Balap dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru				✓	

C. Komentar dan Saran

- Tolong berikan panduan untuk media.
- Bisa diberikan kertas A4.
- Kalau bisa tambahkan gambar di kertas A4 agar lebih menarik.
- Jangan lupa dijilati.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 26-09-2025

Ahmad Media

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAMIC
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10 :Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap
 Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan
 dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil
 Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa
 Bondowoso
 Dosen Validator : Mohammad Kholil S.Si., M.Pd.
 Peneliti : Wahyu Izza Rahman
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Balap. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap materi melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik
 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian Materi Dengan CP			✓		
2	Materi pengurangan dan penjumlahan relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik				✓	
3	Materi pengurangan dan penjumlahan sudah lengkap dan sistematis				✓	
4	Materi mencakup topik pengurangan dan penjumlahan					✓
5	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami				✓	
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran matematika khususnya pengurangan dan penjumlahan				✓	
Aspek Penyajian						
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
8	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik					✓
9	Bahasa dalam materi ini bebas dari kata ambigu yang menimbulkan pertanyaan					✓
10	Materi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami peserta didik					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Komentor dan Saran

Sesuai CP, TP, ATP, Model Pembelajaran
 & sesuai, Aspek diperbaiki

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember,

2025

Ahli Materi



Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.

NIP. 198606132015031005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 11 : Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Matematika
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
 Sasaran : Siti Rahma Nurul Jamilah S.Pd
 Peneliti : Wahyu Izza Rahman
 Tanggal : 13 Oktober 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Monopoli Balap melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik
 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi Dengan CP dan ATP					✓
2	Tampilan media pembelajaran monopoli balap yang menarik					✓
3	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas					✓
4	Media pembelajaran monopoli balap mudah dioperasikan					✓
5	Media pembelajaran monopoli balap memudahkan peserta didik dalam belajar pengurangan dan penjumlahan					✓
6	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran monopoli balap					✓
7	Media monopoli balap sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
8	Media monopoli balap dapat menarik perhatian peserta didik					✓
9	Media monopoli balap membuat kelas lebih aktif					✓
10	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Komentor dan Saran

Tulisan yang salah diperbaiki lagi


D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Bondowoso, 13 Oktober 2025

Ahli Pembelajaran


Siti Rahmah Nurul Jamilah S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Media Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 : Angket Respon Peserta Didik

Nama Lengkap : amihaha yasmin

Kelas : 1D

No. Absen : 3

Lembar Angket Peserta Didik

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran monopoli balap					✓
2	Saya suka tampilan media monopoli balap				✓	
3	Saya memahami materi dengan mudah menggunakan media monopoli balap					✓
4	Saya menyukai tampilan media monopoli balap karena menarik					✓
5	Media monopoli balap mudah dipahami					✓
6	Saya tidak kesusahan menggunakan media monopoli balap					✓
7	Media monopoli balap sangat menyenangkan					✓
8	Media monopoli balap membuat saya semangat belajar matematika materi pengurangan dan penjumlahan					✓
9	Media monopoli balap sangat mudah untuk digunakan					✓
10	Media monopoli balap membuat saya senang belajar matematika				✓	

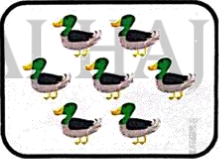
Lampiran 14 : Hasil pretest Posttest

Pretest :

Nama: NqFHq nayla Arsyil 10 Absen: 26

Belajar pengurangan dan penjumlahan

Cermati gambar di bawah ini, kemudian hitung dan tulis hasilnya pada kotak yang tersedia! 10

	+		=	<u>10</u>	
	-		=	<u>18</u>	x
	+		=	<u>16</u>	x
	+		=	<u>11</u>	x
	-		=	<u>7</u>	x

Post test :

PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

NAMA : Nafha Nhayla Ansyifa KELAS : 10
26

 **PETUNJUK :** Mari bersama menjawab soal Penjumlahan & Pengurangan! 90

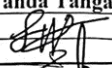

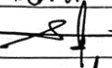
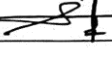



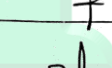

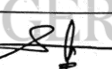

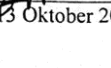
$(10) + (5) = (15)$	$(5) - (4) = (1)$
$(3) + (7) = (10)$	$(8) - (2) = (6)$
$(1) + (5) = (6)$	$(7) - (1) = (6)$
$(15) + (3) = (18)$	$(15) - (4) = (11)$
$(4) + (8) = (12)$	$(10) - (7) = (3)$



Lampiran 15 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

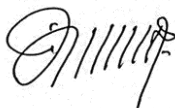
Nama : Wahyu Izza Rahman
 Nim : 211101040028
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso.
 Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
 Guru Kelas :

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.		Pra Observasi di MI At-Taqwa Bondowoso	
2.		Interview dengan guru kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso	
3.		Validasi media pembelajaran oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.	
4.		Validasi materi pembelajaran Ibu Siti Rahma Nurul Jamilah S, Pd	
5.		Validasi Pembelajaran oleh wali kelas 1 Ibu Siti Rahma Nurul Jamilah S, Pd	
6.		Validasi ahli bahasa oleh Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.	
7.		Menyerahkan surat izin penelitian ke MI At-Taqwa Bondowoso	
8.		Uji skala kecil / kelas eksperimen tentang media pembelajaran Monopoli Balap pada pembelajaran Matematika kelas 1	
9.		Uji skala besar / kelas kontrol tentang media pembelajaran Monopoli Balap pada pembelajaran Matematika kelas 1	
10.		Pengambilan angket respon peserta didik tentang penerapan media pembelajaran Monopoli Balap pada pembelajaran Matematika kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso	
11.		Interview dengan guru kelas tentang penerapan media pembelajaran Monopoli Balap pada kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso	
12.		Permohonan surat selesai penelitian	

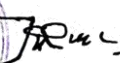
Bondowoso, 13 Oktober 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Kepala Sekolah

Lampiran 16 : Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA
Semi Full Day School
Status: TERAKREDITASI A
 Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso
 Website : www.miataqwabondowoso.sch.id email : Miabond94@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 130 / YA – MIA / X / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso :

Nama : **H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I**
 NIP : 197506272005011002
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. (0332) 423247

Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : **WAHYU IZZA RAHMAN**
 NIM : 211101040028
 Asal Perg. Tinggi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
 Prodi : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso tanggal 6 Oktober s/d 13 Oktober 2025 untuk memperoleh data pendukung penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 MI AT TAQWA BONDOWOSO**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 13 Oktober 2025
 Kepala Madrasah,

H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
 NIP. 197506272005011002



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 17 : Biodata Penulis**BIODATA PENULIS**

Nama : Wahyu Izza Rahman
 Nim : 211101040028
 Tempat Tanggal Lahir : Patas, 18 Juli 2003
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Desa Patas, Kec. Gerokgak, Kab. Buleleng, Bali
 Telp : 082145907403
 Email : wahyuizza1807@gmail.com
 Riwayat Pendidikan

1. PAUD : Nurul Falah Patas (2006-2007)
2. TK : Raudatul Athfal Nurul Falah (2007-2009)
3. MI : MIN Patas (2009-2015)
4. MTS : MTSN 1 Buleleng (2015-2018)
5. MA : MAN Buleleng (2018-2021)
6. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-2025)