

**PENGEMBANGAN MEDIA MATHPOLY PADA MATERI OPERASI  
HITUNG PECAHAN KELAS V SD**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun oleh:  
Fatna Arida Widiyaningsih  
NIM : 22104080083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA  
2026**

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fatna Arida Widiyaningsih  
NIM : 22104080083  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

  
Fatna Arida Widiyaningsih  
NIM 22104080083

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fatma Arida Widiyaningsih  
NIM : 22104080083  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya. Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 11 Nwri 2026

10000  
METRAI  
TEMPEL  
94008A0001002001  
Fatma Arida Widiyaningsih  
NIM 22104080083

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Persetujuan Skripsi

Lamp1-

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari

Nama : Fatma Arida Widiyaningsih

NIM : 22104080083

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul skripsi : Pengembangan Media Math Monopoli "Mathopoly" Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sd

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. wb.

Yogyakarta, 11 Mei 2026  
Pembimbing

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
NIP. 19670414 199003 2 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsula Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Number : B-1663/Un.02/DDPP.00/9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA MATHPOLY PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN KELAS V SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FATNA ARIDA WIDIYANINGSIH  
Nomor Induk Mahasiswa : 22104010083  
Telah disusun pada : Selasa, 26 Mei 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.  
SIGNED

Yakal ID: 6a238e6d22



Pengaji I  
Dr. LILIK MAULIYAH, M.Si., M.Pd.  
SIGNED

Yakal ID: 6a37867196



Pengaji II  
Erizati Karaha, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Yakal ID: 6a711a39a2e



Yogyakarta, 26 Mei 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Permata, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Yakal ID: 6a238e6d22

1/1

05/05/2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia,  
jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

“Aku membuat ayahku bekerja tiap hari hingga lelah,  
jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia”  
(Anonim)

“Sedari kecil dibentuk menjadi mesin penghancur badai,  
Maka tak pantas diri ini tumbang hanya karena perkataan seseorang”  
(Anonim)

“Hidup yang tidak pernah diperjuangkan tidak akan pernah dimenangkan”  
(Sutan Sjahrir)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Fatna Arida Widiyaningsih. *“Pengembangan Media Mathpoly Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD”*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Namun, pada kenyataannya materi operasi hitung pecahan sering dianggap sulit oleh siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika Monopoli (Mathpoly) pada materi operasi hitung pecahan kelas V SD serta mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli, praktisi, dan respon peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan, proses, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas V SD Caturtunggal 4 sebagai responden. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Media Mathpoly yang dikembangkan merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli dengan melakukan perubahan pada beberapa komponennya. Perubahan tersebut meliputi penghilangan elemen rumah dan hotel yang digantikan dengan sistem poin. Media ini juga dilengkapi dengan kartu soal, (yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan, yaitu mudah, sedang, dan sulit), kartu tantangan, dan kartu fun box. Selain itu, komponen media dibuat menggunakan kertas HVS yang dilaminasi, serta dilengkapi buku panduan berukuran A6 berbahan kertas ivory. Berdasarkan hasil penilaian, media yang dikembangkan tergolong layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi dan media dengan persentase 87,5%, penilaian praktisi dengan persentase 76,5%, serta respon peserta didik dengan persentase 92,9%. Dengan demikian, media Mathpoly dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi operasi hitung pecahan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Mathpoly, monopoli, pecahan

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. آمِينَ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Mathpoly pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan selama peneliti menempuh studi Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Dr. Luluk Maulidah, M.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta nasihat kepada peneliti.
4. H. Jauhar Hatta, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.
5. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Anita Ekantini, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan masukan dan saran demi penyempurnaan penelitian ini.
7. Dr. Luluk Maulidah, M.Si., M.Pd., selaku ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan penelitian ini.
8. Segenap dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pelayanan selama peneliti menempuh studi.
9. Rahmat Pandoyo Susanto, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Caturtunggal 4 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

10. Febriana Wahyuningsih, S.Pd., selaku wali kelas V A SD Caturtunggal 4 yang telah memberikan bantuan, masukan, dan saran selama pelaksanaan penelitian.
11. Seluruh siswa kelas V A SD Caturtunggal 4 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Ibu tercinta, pintu surga penulis. Ibu Karsinah terima kasih atas doa-doa yang senantiasa dipanjatkan, kasih sayang yang tidak pernah terputus, serta pengorbanan yang tak terhitung nilainya. Sejak kepergian Ayah, Ibu tetap menjadi sosok yang kuat dan penuh keteguhan dalam mendampingi serta membimbing penulis hingga sampai pada tahap ini. Penulis menyadari bahwa tidak ada rangkaian kata yang sepenuhnya mampu mewakili rasa terima kasih dan hormat kepada Ibu. Namun demikian, penulis menyadari bahwa kehadiran dan doa Ibu menjadi alasan utama yang menguatkan langkah penulis untuk terus bertahan dan melangkah hingga sejauh ini.
13. Bapak Harmawan Afandhi (alm.), meskipun kehadiran beliau tidak lagi dapat dirasakan secara langsung, namun kenangan, nilai-nilai, dan kasih sayang yang telah diberikan semasa hidup tetap menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam perjalanan hidup penulis. Kepergian beliau menjadi salah satu alasan kuat yang mendorong penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan pendidikan ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala kebaikan dan pelajaran hidup yang telah diberikan.
14. Kedua kakak dan satu adik penulis, Mas Hafi, Mas Alfi, dan Mas Nanang, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta semangat tanpa henti kepada penulis. Terima kasih atas perhatian, pengorbanan, dan kehadiran kalian yang selalu menjadi penguat dalam setiap proses yang penulis jalani. Dukungan baik secara moril maupun materiil yang diberikan menjadi salah satu alasan penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini. Kebersamaan dan kasih sayang yang kalian berikan menjadi sumber kekuatan yang tidak tergantikan dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini.
15. Keluarga besar Yammie Yummie yang telah memberikan dukungan, pengertian, serta kesempatan kepada penulis untuk tetap dapat menyelesaikan studi di tengah kesibukan bekerja. Terima kasih atas lingkungan kerja yang penuh kebersamaan, semangat, dan saling mendukung, sehingga penulis tetap dapat menjalani proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini dengan baik. Dukungan yang diberikan menjadi salah satu faktor penting yang membantu penulis menyelesaikan pendidikan ini.
16. Kepada seluruh pihak yang tak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, yang telah menghadirkan dukungan, baik moral maupun material. Kalian yang telah berperan, berjuang, bahkan berkontribusi bersama sejak awal perkuliahan hingga pada titik tulisan ini ditorehkan. Penulis sepenuhnya

menyadari bahwa “*people come and go*”, di mana setiap insan yang hadir akan membawa makna, menanamkan pelajaran, lalu meninggalkan kenangan yang tak kasat mata, namun abadi dalam ingatan dan pendewasaan. Dalam dinamika itulah, tentu penulis belajar bahwa setiap dukungan, sekecil apapun itu, adalah bagian dari ketetapan yang telah ditakdirkan. Oleh karena itu, sekadar ucapan terima kasih tentu tak akan pernah cukup untuk membalas ketulusan kalian. Besar harapan penulis, semoga kebaikan yang telah ditanamkan, berbuah keberkahan, mengalir dalam hening cahaya, serta mengiringi setiap tapak langkah menuju kesuksesan yang kalian tempuh.

17. Terakhir, penulis menyadari bahwa tidak semua orang terlahir dalam keadaan yang sama. Sebagaimana kutipan dari Brian Khrisna, “Sebagian anak terlahir beruntung dalam keluarga yang berkecukupan, sementara yang lain lebih beruntung karena dianugerahi hati dan keteguhan untuk berjuang sendiri”. Kutipan tersebut menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus bertahan hingga pada titik ini. Teruntuk diri penulis, Fatna Arida Widiyaningsih, terima kasih telah berusaha dan tidak menyerah dalam kondisi apa pun. Setiap proses yang dilalui, baik yang menyenangkan maupun penuh tantangan, telah membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih kuat dan mampu menerima keadaan dengan ikhlas. Penulis berharap dapat terus melangkah ke depan dengan semangat yang lebih baik serta menyambut masa depan dengan penuh harapan.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Yogyakarta, 27 Maret 2026

Penyusun



Fatna Arida Widiyaningsih

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan .....	5
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	6
F. Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Landasan Teori .....	8
B. Penelitian Relevan .....	19
C. Kerangka Pikir .....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan .....	27
C. Uji Coba Produk.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	35
A. Mathpoly sebagai media pembelajaran.....	35
B. Data Uji Coba.....	36

C. Analisis Data .....	53
D. Revisi Produk .....	55
E. Kajian Produk Akhir .....	60
BAB V PENUTUP .....	62
A. Simpulan .....	62
B. Keterbatasan Penelitian .....	63
C. Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65



## DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Ketentuan Penilaian Kategori.....	33
Tabel III.2	Persentase Skala Likert .....	33
Tabel III.3	Konversi Persentase Calon Pengguna .....	34
Tabel IV.1	Tujuan Pembelajaran materi operasi hitung pecahan .....	39
Tabel IV.2	Hasil Penilaian Ahli Materi .....	51
Tabel IV.3	Hasil Penilaian Ahli Media .....	51
Tabel IV.4	Hasil Praktisi.....	52
Tabel IV.5	Hasil Respon Peserta Didik .....	52
Tabel IV.6.	Saran Dosen Pembimbing .....	55
Tabel IV.7.	Saran Dosen Pembimbing .....	56
Tabel IV.8.	Saran Ahli Saran dari Ahli Materi .....	57
Tabel IV.9	Revisi Berdasarkan .....	57
Tabel IV.10	Saran dari Ahli Media .....	59
Tabel IV.11	Revisi Berdasarkan Saran Ahli .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Kerangka Pikir .....	25
Gambar III.1	Model Pengembangan Four -D dari Model Thiagarajan .....	27
Gambar IV.1	Peta Konsep Media Pembelajaran .....	39
Gambar IV.2	Tampilan Pencarian Elemen di Pinterest .....	42
Gambar IV.3	Tampilan Pencarian Elemen di Canva .....	42
Gambar IV.4	Papan Permainan .....	43
Gambar IV.5	Kartu Fun Box .....	44
Gambar IV.6	Kartu Tantangan .....	44
Gambar IV.7	Kartu Bonus .....	44
Gambar IV.8	Kartu Soal Biasa .....	44
Gambar IV.9	Kartu Soal Sedang .....	44
Gambar IV.10	Kartu Soal Sulit .....	45
Gambar IV.11	Gambar Uang .....	45
Gambar IV.12	Gambar Kartu fun box .....	47
Gambar IV.13	Gambar Kartu Tantangan .....	47
Gambar IV.14	Gambar Kartu Soal Biasa .....	48
Gambar IV.15	Gambar Kartu Soal Sedang .....	48
Gambar IV.16	Gambar Kartu Soal Sulit .....	48
Gambar IV.17	Buku Panduan .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	71
Lampiran II	: Pengesahan Seminar Proposal .....	72
Lampiran III	: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara) .....	73
Lampiran IV	: Bukti Telah Menghadiri Seminar Proposal .....	74
Lampiran V	: Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran VI	: Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian...	76
Lampiran VII	: Kartu Bimbingan Skripsi .....	77
Lampiran VIII	: Surat Pernyataan Validasi Instrumen .....	78
Lampiran IX	: Angket Hasil Validasi Instrumen.....	79
Lampiran X	: Angket Hasil Penilaian Ahli Materi.....	81
Lampiran XI	: Angket Hasil Penilaian Ahli Media.....	84
Lampiran XII	: Angket Hasil Penilaian Praktisi .....	87
Lampiran XIII	: Respon Peserta Didik .....	90
Lampiran XIV	: Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran XV	: Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Lampiran XVI	: Analisis Data Hasil Validasi Praktisi .....	97
Lampiran XVII	: Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik .....	98
Lampiran XVIII	: Sertifikat KKN.....	99
Lampiran XIX	: Sertifikat PLP .....	100
Lampiran XX	: Sertifikat ICT .....	101
Lampiran XXI	: Sertifikat TOEFL.....	102
Lampiran XXII	: Sertifikat IKLA .....	103
Lampiran XXIII	: Dokumentasi Uji Coba .....	104
Lampiran XXIV	: Daftar Riwayat Hidup.....	105

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada seluruh siswa karena berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan bekerja sama.<sup>1</sup> Di era perkembangan informasi yang begitu pesat, kompetensi ini menjadi semakin diperlukan, di mana siswa akan dituntut mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan data secara tepat. Namun, dalam praktik pembelajaran matematika di sekolah dasar, kemampuan berpikir mendalam siswa belum berkembang secara optimal. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sehingga partisipasi aktif siswa maupun kemampuan mereka dalam menganalisis dan memecahkan masalah belum sepenuhnya tercapai.<sup>2</sup> Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, yang tidak hanya menekankan perhitungan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa.<sup>3</sup>

Salah satu materi yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam adalah pecahan, yang mulai dipelajari secara lebih sistematis di kelas V.<sup>4</sup> Pecahan menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks seperti desimal, persen, serta perbandingan. Meskipun penting, pecahan sering menjadi materi yang lebih menantang bagi siswa sekolah dasar.<sup>5</sup> Kesulitan muncul karena pecahan merupakan representasi bagian dari keseluruhan yang bersifat abstrak, sehingga siswa perlu memahami hubungan antara pembilang–penyebut, menentukan pecahan senilai, membandingkan pecahan, serta menyelesaikan soal cerita yang melibatkan situasi nyata.

Kesulitan tersebut berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V. Pada tahap ini, siswa berada pada tahap operasional konkret, yang mana mereka hanya baru bisa memahami konsep secara optimal apabila didukung

---

<sup>1</sup> Kurnia Sari Ningrum Et Al., *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sdn Rejosari 0*, 09 (2023).

<sup>2</sup> Lina Oktaviani Et Al., “Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Belajar Matematika Menggunakan Model Pbl Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 139 Kota Jambi,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, No. 4 (2023): 10191–201.

<sup>3</sup> Lailatul Zulfah And Umi Mahmudah, “Inovasi Model Pembelajaran Matematika Abad 21: Sebuah Tinjauan Literatur,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 02 (2025): 314–24, <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.26910>.

<sup>4</sup> Aisyah Fitriani Et Al., “Pemahaman Siswa Kelas Iv Sd Dalam Memahami Konsep Pecahan Berdasarkan Angket,” *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2, No. 4 (2025): 61–69, <https://doi.org/10.62383/Katalis.V2i4.2620>.

<sup>5</sup> Meitesya Putri Et Al., “Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Konsep Pecahan,” *Pentagon : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, No. 2 (2025): 43–54, <https://doi.org/10.62383/Pentagon.V3i2.488>.

media visual atau melalui pengalaman langsung.<sup>6</sup> Siswa cenderung aktif, mudah bosan, dan lebih tertarik pada aktivitas dengan elemen permainan, tantangan, dan interaksi. Secara sosial, mereka menikmati kerja kelompok dan kegiatan kompetitif. Oleh karena itu, pembelajaran pecahan perlu disajikan melalui media yang konkret, menarik, dan mampu mempertahankan fokus siswa.<sup>7</sup>

Permasalahan umum dalam pembelajaran pecahan tampak ketika konsep disajikan hanya melalui angka dan simbol tanpa bantuan representasi konkret.<sup>8</sup> Banyak siswa mengalami miskonsepsi mengenai makna pembilang dan penyebut, kesulitan memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan, serta kebingungan saat menghadapi soal cerita.<sup>9</sup> Kurangnya visualisasi membuat siswa sulit membayangkan pecahan dalam konteks nyata, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Ketika model pembelajaran masih terbatas pada ceramah dan latihan, motivasi siswa menurun dan pemahaman konsep tidak terbentuk secara utuh.

Kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan di sekolah dasar merupakan permasalahan yang terjadi secara luas. Rohmah & Jadmiko (2024) menemukan bahwa 54% siswa kelas V mengalami kesulitan dalam menggunakan konsep dan prinsip operasi hitung pecahan, serta 46% kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita.<sup>10</sup> Hasil serupa ditemukan oleh Amir & Andong (2022) yang menunjukkan bahwa 61,9% siswa kelas V memperoleh nilai sangat rendah pada materi yang sama.<sup>11</sup> Syukra dkk. (2025) juga menegaskan bahwa kesulitan utama siswa meliputi lemahnya pemahaman konsep dasar, keterampilan operasi hitung yang belum memadai, serta kesulitan mengubah soal cerita ke dalam model matematika.<sup>12</sup>

Kondisi serupa ditemukan di lapangan melalui wawancara yang dilakukan di tiga sekolah dasar di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Di SD Negeri

---

<sup>6</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa* 13, No. 1 (2020): 340203, <https://doi.org/10.35719/Annisa.V13i1.26>.

<sup>7</sup> Shoimah, R. N., "Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan," 2021, <https://www.researchgate.net/publication/367948317>.

<sup>8</sup> Meitesya Putri Et Al., "Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Konsep Pecahan."

<sup>9</sup> Rachma Deva Fara Et Al., "Analisis Miskonsepsi Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Self-Efficacy," *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 11, No. 2 (2025): 1130–40, <https://doi.org/10.29100/Jp2m.V11i2.7561>.

<sup>10</sup> Silvia Lailatur Rohmah and Rahmad Setyo Jadmiko, "Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 02 Pakisrejo," *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 2 (2024): 169–76, <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i2.811>.

<sup>11</sup> Nur Fadhillah Amir and Andi Andong, "Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Pecahan," *Journal of Elementary Educational Research* 2, no. 1 (2022): 1–12, <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>.

<sup>12</sup> Sukma Kurnia Syukra et al., "Systematic Literature Review : Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Pecahan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa* 3, no. 2 (2025): 01–11, <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.449>.

Deresan, guru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum memiliki pemahaman konseptual yang kuat terkait pecahan, terutama dalam soal berbasis model gambar.<sup>13</sup> Di SD Negeri Caturtunggal 4, kesulitan tampak saat siswa menghadapi pecahan dengan penyebut berbeda, di mana siswa cenderung mengerjakan prosedur tanpa memahami hubungan antarpecahan.<sup>14</sup> Sementara itu, di MI Al Huda Karangnongko, hambatan paling nyata muncul pada soal cerita, di mana siswa kesulitan menerjemahkan konteks nyata ke dalam operasi pecahan yang tepat.<sup>15</sup> Secara keseluruhan, kesulitan utama siswa bukan pada prosedur perhitungan, melainkan pada pemahaman konsep dasar pecahan itu sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu mereka membangun pemahaman konsep pecahan secara lebih menyeluruh.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan, karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain.

Penggunaan media berbasis permainan monopoli telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian. Valenta dkk. mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli pada mata pelajaran IPS di SMP dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dengan nilai rata-rata naik dari 57% menjadi 84% setelah penerapan media, serta dinilai valid oleh ahli media (96%) dan ahli materi (84%).<sup>16</sup> Senada dengan itu, Riswana dkk. melalui Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran matematika di SD menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 50% pada siklus I menjadi 91% pada siklus II setelah penerapan media monopoli, sekaligus terbukti membuat siswa lebih aktif dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.<sup>17</sup> Desyawati dkk. turut mengembangkan media permainan monopoli berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran tematik kelas V SD dengan hasil penilaian sangat baik dari

---

<sup>13</sup> Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di SDN Deresan, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025, n.d.

<sup>14</sup> Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di SDN Caturtunggal 4 Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025, n.d.

<sup>15</sup> Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di MI Al Huda Karangnongko Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025, n.d.

<sup>16</sup> Permata Valenta et al., "Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Smp Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 22, no. 2 (2025): 1–11, <https://doi.org/10.21831/jep.v22i2.87186>.

<sup>17</sup> Nona Riswana, "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Yang Kurang Memahami Dalam Materi Diagram Di Kelas Iv Sd Negri 004 Kepenuhan Hulu," *Dharmas Education Journal (DE Journal)* 2, no. 1 : 190–93, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.249>.

seluruh aspek, mulai dari ahli isi materi (91%), ahli desain (95%), hingga ahli media (92%), dan dinyatakan layak serta efektif mendorong keterlibatan aktif siswa.<sup>18</sup>

Hasil berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media monopoli tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mampu membantu mereka memahami konsep secara lebih bermakna. Pada materi operasi pecahan, peserta didik tidak hanya dituntut mampu melakukan prosedur perhitungan, tetapi juga memahami konsep pecahan serta menghubungkannya dengan situasi kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi yang jelas, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menyajikan konsep pecahan dalam konteks yang lebih konkret.

Media yang baik harus membantu siswa memanipulasi konsep secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta menjaga minat belajar melalui aktivitas yang menarik. Selain itu, media juga perlu fleksibel dan memungkinkan variasi soal agar proses pembelajaran tidak monoton serta lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi yang dipelajari. Permainan ini telah dikenal luas oleh peserta didik dan memiliki mekanisme yang mendukung interaksi, kompetisi, serta strategi dalam belajar. Monopoli juga memiliki unsur giliran bermain, kartu tantangan, dan petak-petak permainan yang mudah dimodifikasi sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan karakteristik tersebut, permainan monopoli dipilih sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Mathpoly (Matematika-Monopoli). Mathpoly merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep operasi pecahan melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penyesuaian aturan permainan, petak, serta kartu soal memungkinkan konsep pecahan disajikan secara lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki kebaruan berupa sistem level soal yang terdiri atas tingkat mudah, sedang, dan sulit, serta dilengkapi kartu Fun Box, kartu Tantangan, kartu Bonus untuk meningkatkan variasi aktivitas belajar peserta didik.

Melalui pengembangan Mathpoly, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu mereka membangun pemahaman konsep pecahan secara lebih

---

<sup>18</sup> Kadek Desyawati et al., "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 : 168–74, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>.

menyeluruh. Media ini juga diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***"Pengembangan Media Mathpoly Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD"***

#### A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) pada materi operasi hitung pecahan untuk peserta didik kelas V?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) pada materi operasi hitung pecahan berdasarkan penilaian validator?
3. Bagaimana respons peserta didik kelas V terhadap penggunaan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) pada materi operasi hitung pecahan?

#### B. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

##### 1. Tujuan

Tujuan dari pengembangan Mathpoly pada materi operasi hitung pecahan ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Mathpoly sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung pecahan untuk siswa kelas V SD.
- b. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Mathpoly berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
- c. Untuk mendapatkan tanggapan guru dan siswa terhadap media Mathpoly yang dikembangkan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk.

##### 2. kegunaan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat, yaitu:

##### a. Bagi Guru

- 1) Menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan, khususnya pada materi operasi hitung pecahan.
- 2) Mendorong peningkatan kreativitas dan semangat berinovasi dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

##### b. Bagi Guru

- 1) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui permainan edukatif.

2) Membantu menumbuhkan kemandirian dan meningkatkan pemahaman materi pecahan melalui pendekatan yang kontekstual.

c. Bagi Peneliti

Menjadi calon pendidik yang kreatif dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik.

### C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama Mathpoly, yaitu modifikasi dari permainan Monopoli yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung pecahan. Nama "Mathpoly" merupakan gabungan dari kata Math (Matematika) dan Monopoli, yang menggambarkan permainan edukatif dan penggabungan soal matematika.
2. Peraturan mathpoly dimodifikasi menjadi lebih sederhana
3. Media mathpoly dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan ilustrasi diperoleh dari aplikasi *Pinterest*
4. Media dapat digunakan dalam bentuk permainan kelompok kecil (2–4 siswa) agar mendorong interaksi dan kolaborasi selama pembelajaran
5. Pengoperasian permainan dirancang sederhana sehingga siswa mudah memahami aturan dan bisa bermain tanpa pendampingan penuh dari guru.
6. Dilengkapi dengan elemen seperti:
  - a. Papan permainan memiliki ukuran sebesar 40cm x 40cm yang terdiri dari 32 petak yang terbagi dalam petak Soal, Tantangan, Bonus, Fun box, Penjara, Parkir Bebas
  - b. Kartu "Soal" berukuran 8,5cm x 5cm
  - c. Kartu "Tantangan" berukuran 8,5cm x 5cm
  - d. Kartu "Bonus" berukuran 8,5cm x 5cm
  - e. Kartu "Fun Box" berukuran 8,5cm x 5cm
  - f. Uang kertas berukuran 8,5cm x 5cm
  - g. 1 buah dadu
  - h. Beberapa bidak permainan
  - i. Buku panduan penggunaan berukuran A5

### D. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Pengembangan Mathpoly ini memiliki asumsi dan keterbatasan diantaranya:

1. Asumsi pengembangan
  - a. Media Mathpoly dirancang dengan mempertimbangkan aktivitas pembelajaran yang bersifat kontekstual serta dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
  - b. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong kemandirian belajar serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

- c. Pengembangan media mathpoly melalui uji penilaian validator. Terdiri dari ahli media, ahli materi.
2. Batasan Pengembangan
- a. Produk yang dikembangkan berupa Mathpoly yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi operasi hitung pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas V.
  - b. Media ini dirancang secara optimal untuk dimainkan oleh empat orang siswa secara individu. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kelompok besar cenderung kurang efektif karena dapat mengurangi keterlibatan aktif setiap siswa dalam proses pembelajaran.
  - c. Guru kelas berperan sebagai pengguna awal yang memberikan masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan.
  - d. Uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas V untuk mengetahui tanggapan dan keterlibatan mereka terhadap media.
  - e. Penelitian ini tidak mencakup analisis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa secara kuantitatif atau jangka panjang.
  - f. Mathpoly yang dikembangkan tidak menggunakan elemen rumah, atau properti lainnya, melainkan hanya terdiri dari kartu soal, kartu tantangan, dan sistem poin.
- E. Definisi Istilah
1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) Metode yang dipakai guna membuat pengembangan produk tertentu merupakan bagian dari metode penelitian dan pengembangan.
  2. Mathpoly  
Mathpoly adalah jenis permainan papan yang biasanya mengajarkan konsep strategi dan pengelolaan aset melalui mekanisme bergilir. Dalam penelitian ini, Mathpoly dimodifikasi menjadi media pembelajaran edukatif tanpa unsur uang atau properti, dan disesuaikan dengan materi pelajaran matematika khususnya pecahan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
  3. *Canva*  
*Canva* merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media visual, seperti poster, presentasi, dan infografis, hingga elemen permainan edukatif.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) pada materi operasi hitung pecahan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya kesulitan peserta didik dalam memahami konsep operasi hitung pecahan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang bentuk media, komponen permainan, serta penyusunan soal berdasarkan tiga tingkat kesulitan yaitu mudah, sedang, dan sulit. Tahap *development* meliputi proses pembuatan media serta validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, disertai revisi sesuai saran yang diberikan hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Tahap *disseminate* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V. Hasil dari keseluruhan proses tersebut berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dilengkapi dengan sistem soal bertingkat serta berbagai jenis kartu pendukung pembelajaran, yaitu kartu Tantangan, kartu Fun Box, dan kartu Bonus. Tingkat kelayakan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) berdasarkan penilaian validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak, serta penilaian dari praktisi yang memperoleh persentase sebesar 76,56% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) berdasarkan penilaian validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak, serta penilaian dari praktisi yang memperoleh persentase sebesar 76,56% dengan kategori layak. Hasil penilaian tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari kelayakan isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, tampilan visual media, hingga kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media Mathpoly telah memenuhi standar

kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SD.

3. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Matematika-Monopoli (Mathpoly) menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik setelah uji coba, diperoleh persentase sebesar 92,9% dengan kategori sangat layak. Peserta didik menilai media Mathpoly menarik, mudah digunakan, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kemenarikan, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan yang tinggi, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam mendukung pemahaman konsep operasi hitung pecahan peserta didik kelas V SD.

#### B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media monopoli ini, terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

##### 1. Keterbatasan Waktu

Proses pengembangan media memerlukan waktu yang cukup panjang, mulai dari tahap perancangan konsep, penyusunan materi dan kartu soal, proses desain, hingga pencetakan dan perakitan komponen media. Setiap tahapan membutuhkan ketelitian agar produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran.

##### 2. Keterbatasan Biaya

Pembuatan media monopoli memerlukan biaya yang relatif besar karena terdiri dari berbagai komponen fisik yang harus dicetak dalam jumlah lebih dari satu untuk keperluan uji coba kelompok. Selain itu, kualitas bahan yang digunakan juga disesuaikan agar media tahan lama dan layak digunakan.

##### 3. Keterbatasan Penguasaan Aplikasi Desain

Proses desain media memerlukan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pengolah desain grafis. Pada tahap awal pengembangan, peneliti masih dalam tahap belajar sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk memahami fitur dan teknik desain yang sesuai dengan kebutuhan media.

##### 4. Keterbatasan Jumlah Pemain

Media Mathpoly dirancang secara optimal untuk dimainkan oleh dua hingga empat orang peserta didik dalam satu kelompok kecil. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kelompok besar cenderung kurang efektif karena dapat mengurangi keterlibatan aktif setiap peserta didik dalam proses pembelajaran.

##### 5. Keterbatasan Lingkup Uji Coba

Uji coba media Mathpoly hanya dilaksanakan di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk sekolah-sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

#### 6. Keterbatasan Materi

Media Mathpoly yang dikembangkan hanya mencakup materi operasi hitung pecahan kelas V SD, sehingga penggunaannya masih terbatas pada satu topik pembelajaran dan belum dapat diterapkan pada materi matematika lainnya.

#### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Media mathpoly dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi agar lebih fleksibel dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
2. Materi dalam media mathpoly dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup topik matematika lainnya, sehingga tidak terbatas pada materi operasi hitung pecahan saja.
3. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek uji coba ke lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.
4. Penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas media Mathpoly secara lebih mendalam melalui desain penelitian eksperimen, sehingga pengaruhnya terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik dapat diukur secara lebih terukur dan objektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Anindito. *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. n.d.
- Aghni, R. I. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *ResearchGate*, ahead of print, August 6, 2025. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Aisyah Fitriani, Lina Permai Sahra, Suci Puteri Maulia, Muhammad Fendrik, and Cici Oktaviani. "Pemahaman Siswa Kelas IV SD dalam Memahami Konsep Pecahan Berdasarkan Angket." *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 4 (2025): 61–69. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i4.2620>.
- Amir, Nur Fadhillah, and Andi Andong. "Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Pecahan." *Journal of Elementary Educational Research* 2, no. 1 (2022): 1–12. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>.
- Batubara, Hamdan Husein, and Dessy Noor Ariani. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>.
- Chasanah, A. "E-modul matematika materi pecahan berbasis kearifan lokal dengan model problem based learning (PBL)." 2021. <https://online.flipbuilder.com/tzsbn/kinr/>.
- Costarica, Helena. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi di MTS Yasmi Duri*. n.d.
- Desvitasari, Valestine Fitria, Muhammad Ramli, and Faisal Sangaji. "Effect of the Use of Video- and Sketch-Based Learning Aids on Increasing Students' Learning Interest: Pengaruh Penggunaan Peraga Pembelajaran Berbasis Video Dan Sketsa Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik." *SEARCH: Science Education Research Journal* 3, no. 1 (2024): 15–25. <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1479>.
- Desyawati, Kadek, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I. Gusti Agung Oka Negara. "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–74. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>.
- Dila Rizki Amanda. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 185–99. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>.

- Erinsyah, Moh. Fiqih, Ginanjar Wiro Sasmito, Dega Surono Wibowo, and Very Kurnia Bakti. "Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes." *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 13, no. 1 (2024): 74–82. <https://doi.org/10.34010/komputa.v13i1.10940>.
- Estari. *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran*. n.d.
- Fadilah, Esya, Apri Irianto, and Susi Hermin Rusminati. "Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5827–33. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>.
- Fara, Rachma Deva, Feny Rita Fiantika, and Prayogo Prayogo. "Analisis Miskonsepsi Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Self-Efficacy." *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 11, no. 2 (2025): 1130–40. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.7561>.
- Furoivisha, Najwa Amalia, and Hitta Alfi Muhimmah. "Peran Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Berdasarkan Teori Vygotsky Di Kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya." *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK* 3, no. 2 (2026): 348–61. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9288>.
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. *Taksonomi Bloom ± Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian*. n.d.
- Hackett, Lisa J., and Jo Coghlan. "'Monopoli Permainan Papan Budaya Populer', Dalam Laman <https://doi.org/10.5204/Mcj.2956> Diunduh Tanggal 20 Maret 2026." *M/C Journal* 26, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.5204/mcj.2956>.
- Jayanti, Fitri, Waskito Aji, and Muhammad Muhammad. "Pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 MI Mluweh." *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 5, no. 1 (2026): 6043–51. <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i1.6901>.
- Jayanti, Fitri Dwi, Fenny Mustika Piliang, and Risjunardi Damanik. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Whatsapp dan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Swastakartika 1-4 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2021/2022*. 6, No. 2 (2024).

- Lestari, Yunita, and Bahtiyar Heru Susanto. *Penerapan Media Pembelajaran Konkret Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Bhaktikarya*. 12 (2026).
- M.Ag, Prof Dr Isop Syafei. *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina, n.d.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa* 13, no. 1 (2020): 340203. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- May Sela, Helena, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 507–19. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.
- Meitesya Putri, Salmainsi Safitri Syam, and Chandra Chandra. "Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Pecahan." *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 2 (2025): 43–54. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.488>.
- Musfiqoh. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- Ningrum, Kurnia Sari, Fenny Roshayanti, and Endang Wuryandini. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Rejosari* 0. 09 (2023).
- Nurmalia, Laily, Anisa Ihza Emorad, Citra Ayu Lestari, and Nabilla Qonita. *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI*. n.d.
- Nurussalamah, Nisa Aula. *E-Modul Operasi Hitung Bilangan Pecahan*. 2022. [https://fliphtml5.com/jycpb/azzb/E-Modul\\_Operasi\\_Hitung\\_Bilangan\\_Pecahan/](https://fliphtml5.com/jycpb/azzb/E-Modul_Operasi_Hitung_Bilangan_Pecahan/).
- Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Oktaviani, Lina, Syahrial Syahrial, and Andi Gusmaulia Eka Putri. "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 139 Kota Jambi." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 10191–201.
- Palupi, Sucitra Risa, and Hasan Suaedi. *Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi*

*Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek.* 9 (2025).

- Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.
- Permatasari, Putri Dian, Joko Sulianto, and Aries Tika Damayani. "Pengembangan Media Monopoli Matematika berbasis Student Teams Achievement Divisions untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Pecahan Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar." *Jurnal Wawasan Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 59–73. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16644>.
- Pranatawijaya et al.,. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." Accessed February 6, 2026. [https://www.researchgate.net/publication/337987732\\_Penerapan\\_Skala\\_Likert\\_dan\\_Skala\\_Dikotomi\\_Pada\\_Kuesioner\\_Online](https://www.researchgate.net/publication/337987732_Penerapan_Skala_Likert_dan_Skala_Dikotomi_Pada_Kuesioner_Online).
- Putra, Nusa. *Research and Development. Penelitian Dan Pengembangan*. PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Putri, Tyas Fitria, Santa Santa, and Mira Mirawati. "Analisis Interaksi Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.80607>.
- Radiusman, Radiusman. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.
- Rahmania, Cici Aulia, Firliana Navani Shalsabilla, Gita Aprilia, Khadijah Khansa, Ravina Azhar Alfyyah, and Hafiziani Eka Putri. "Analisis Teori Belajar Bruner Untuk Membantu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2025).
- Rahmawati et al.,. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi | Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat." 2024. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/24151>.
- Riswana, Nona. "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Yang Kurang Memahami Dalam Materi Diagram di Kelas IV SD Negri 004 Kepenuhan Hulu." *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)* 2, no. 1 (2021): 190–93. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.249>.

- Rohmah, Silvia Lailatur, and Rahmad Setyo Jadmiko. "Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 02 Pakisrejo." *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 2 (2024): 169–76. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i2.811>.
- Rosyid et al. *Ragam Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Sabrina, Nasywa Assyifa, Loviana R. Maharaja, Monika More Naingglan, and Marintan Lumban Gaol. "Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2023): 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>.
- Safari, Yusuf, and Yeti Inayah. *Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Kurikulum Merdeka*. 3 (2024).
- Shoimah, R. N. "Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan." 2021. <https://www.researchgate.net/publication/367948317>
- Siswanto, Eko, and Meiliasari Meiliasari. "Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 8, no. 1 (2024): 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>.
- Sudirman, Jalan Jenderal. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*. 2023.
- Sugiyono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Afabeta, 2007.
- Sulistiani, Eny. *Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA*. n.d.
- Sun'iyah, Siti Lathifatus. *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*. n.d.
- Suratun, Suratun, Irwandani Irwandani, and Sri Latifah. "Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 3 (2018): 271–82. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v1i3.3602>.
- Syukra, Sukma Kurnia, Adrias Adrias, and Salmains Safitri Syam. "Systematic Literature Review : Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Pecahan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Bilangan : Jurnal*

*Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa* 3, no. 2 (2025): 01–11.  
<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.449>.

Valenta, Permata, Efa Wahyu Prastyaningtyas, and Elis Irmayanti. “Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri.” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 22, no. 2 (2025): 1–11.  
<https://doi.org/10.21831/jep.v22i2.87186>.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

*Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di MI Al Huda Karangnongko Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025*. n.d.

*Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di SDN Caturtunggal 4 Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025*. n.d.

*Wawancara Dengan Guru Kelas 5 di SDN Deresan, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Pada Bulan Mei, 2025*. n.d.

Yanti, Aning Wida, Ariska Dwi Putri Kusumawardani, Finnah Mazidatur Rohmah, and Umi Kulsum. “Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Menurut Teori Kilpatrick.” *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 7, no. 1 (2022): 30–49.  
<https://doi.org/10.30651/must.v7i1.10938>.

Yumnah, Siti. *Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara, 2021.

Zahirah, Inneke, Fuat, Miftahul Khoiri, Ika Aini, and Qurratul A’yunina. “Pengembangan Mathpoly Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi KPK dan FPB.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 9 (August 2025): 169–80.  
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.9.2.169-180>.

Zulfa, Lailatul, and Umi Mahmudah. “Inovasi Model Pembelajaran Matematika Abad 21: Sebuah Tinjauan Literatur.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 314–24. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26910>.