

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBADA
(MONOPOLI BANGUN DATAR) BERBASIS GAME EDUKASI
PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR KELAS IV SDN
1 KEPEL**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD**



OLEH :

AINUN IZZA ALFINA
NPM: 2114060236

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

AINUN IZZA ALFINA
NPM: 2114060236

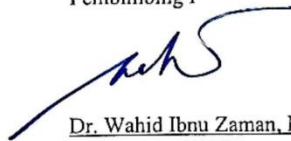
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBADA
(MONOPOLI BANGUN DATAR) BERBASIS GAME EDUKASI
PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR KELAS IV SDN
1 KEPEL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

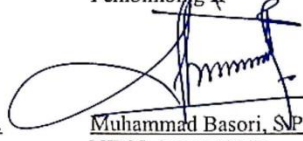
Tanggal: 3 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M. Pd.
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Skripsi oleh:

AINUN IZZA ALFINA
NPM: 2114060236

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBADA
(MONOPOLI BANGUN DATAR) BERBASIS GAME EDUKASI
PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR KELAS IV SDN
1 KEPEL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, M.Pd.
3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.



D. Agus Widodo, M.Pd.
NPM. 0024086901

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

QS. Al-Baqarah : 286

“Jika mulai lelah ingat orang tuamu. Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan. Jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tidak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

Ainun

Ku persembahkan karya ini buat :

Keluargaku tercinta

Untuk kedua orang tua tercinta Bapak Gunadi dan Ibu Wiwik Eko Wati sebagai tanda bakti dan hormat serta rasa terima kasih yang tidak terhingga Ku persembahkan karya ini meskipun tidak sebanding dengan perjuangan bapak dan ibu yang telah memberikan segalanya untukku.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Ainun Izza Alfina
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 24 Januari 2003
NPM : 2114060236
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,
Yang Menyatakan



AINUN IZZA ALFINA
NPM. 2114060236

v

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 1 Kepel” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua program studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa sabar membimbing, menuntun, dan memberikan masukan yang bermanfaat.
5. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi dan saran konstruksi dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Wahyudi, M.Sn. selaku validator ahli media yang telah memvalidasi hasil pengembangan berupa media pembelajaran.
7. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator materi yang telah memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran.
8. Ibu Anik Trisnawati, S.Pd. SD. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kepel yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
9. Bapak Johan Nur Afandy. S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Kepel yang telah memberi bimbingan dan pendampingan selama penelitian.
10. Siswa kelas IV SDN 1 Kepel yang telah membantu dalam proses penelitian.
11. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat

bagi penulis.

12. Orang tua dan keluarga yang telah senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan untuk melakukan pendidikan hingga penelitian ini.
13. Teman-teman yang selalu menghibur dan memberi semangat ketika penulis berada di titik terendah
14. Semua pihak yang terkait dalam penyusunan ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 14 Juli 2025



AINUN IZZA ALFINA
NPM: 2114060236

RINGKASAN

Ainun Izza Alfina Pengembangan Media Pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) Berbasis Game Edukasi Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Kelas IV SDN 1 Kepel, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Media, Monopoli, Game edukasi, Bangun datar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan peneliti, Berdasarkan hasil analisis kinerja diketahui bahwa siswa belum aktif dalam pembelajaran karena belum adanya penggunaan media yang sesuai. Selain hal itu, siswa juga belum memahami materi tentang ciri-ciri bangun datar yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksima dan masih dibawah KKTP. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Tujuan penelitian ini adalah : Mengembangkan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa di SDN 1 Kepel Kabupaten Nganjuk. Pada uji coba terbatas dilakukan dengan 10 siswa dan pada tahap uji coba luas dilakukan dengan 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Uji kevalidan menggunakan angket validasi ahli media dan materi. (2) Uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa. (3) Uji keefektifan menggunakan pre test dan post test. Dari data yang telah didapatkan dianalisis menggunakan skala likert pada angket dan KKTP pada tes.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media MOBADA (Monopoli Bangun Datar) mendapatkan nilai validasi dari ahli media sebesar 91,66 % dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil nilai dari ahli materi sebesar 86,66 % dengan kriteria sangat valid. Media MOBADA (Monopoli Bangun Datar) yang telah dikembangkan mendapatkan nilai hasil kepraktisan dari hasil angket respon guru sebesar 93,3 % dengan kriteria sangat praktis, sedangkan berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 90,73 % dengan kriteria sangat praktis. Dari kedua hasil tersebut dianalisis kepraktisan media sehingga mendapatkan nilai akhir sebesar 92,015 %, sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Media MOBADA (Monopoli Bangun Datar) yang telah dikembangkan mendapatkan nilai hasil keefektifan dari hasil post test siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media MOBADA. Pada uji coba luas mendapatkan rata-rata nilai pre-test sebesar 69,72 yang masih dibawah KKTP. Sedangkan setelah mendapat pembelajaran dari nilai Post-Test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93,48 yang dapat disimpulkan adanya kenaikan nilai siswa Sehingga dapat dikategorikan sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNGESAHAN.....	iii
LEMBAR MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
B. Kajian Teori	10
C. Capaian Pembelajaran	26
D. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	29
B. Prodesur Pengembangan.....	29
C. Desain Pengembangan.....	33
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	37
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data	44

H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Data Produk Hasil Pengembangan	49
B. Data Uji Coba.....	61
C. Analisis Data	67
D. Revisi Produk.....	72
E. Kajian Produk Akhir.....	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Segitiga sama sisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2. Segitiga sama kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3. Segitiga sembarang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4. Segitiga siku-siku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5. Segitiga lancip	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6. Segitiga tumpul	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7. Persegi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8. Persegi Panjang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9. Jajar Genjang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10. Belah Ketupat.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 11. Layang-Layang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 12. Trapesium sama kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 13. Trapesium siku-siku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14. Trapesium sembarang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 15. Segi lima.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 16. Segi Enam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 17. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1. Tahapan ADDIE Menurut Branch ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2. Desain Papan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3. Desain Kartu Hak Milik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4. Desain Kartu Kesempatan dan Dana Umum..	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 3. 5. Desain Pion dan Dadu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6. Desain Uang Mainan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7. Desain Buku Panduan Permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1. Tampilan Hasil Desain Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2. Tampilan Kartu Kesempatan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3. Tampilan Kartu Dana Umum.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 4. Tampilan Kartu Hak Milik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5. Pion dan Dadu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6. Tampilan Uang Mainan Monopoli ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7. Tampilan Buku Panduan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8. Hasil Jadi Papan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9. Kartu Kesempatan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10. Kartu Dana Umum	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11. Kartu Hak Milik Bagian Depan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12. Kartu Hak Milik Bagian Belakang.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13. Dadu, Pion dan Pengocok Dadu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14. Uang Mainan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15. Buku Panduan Permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16. Saran Dari Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17. Kartu Kesempatan dan Dana Umum Sebelum Direvisi.....	Error!
	Bookmark not defined.
Gambar 4. 18. Kartu Kesempatan dan Dana Umum Setelah Direvisi	Error!
	Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2. Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Pedoman Wawancara Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4. Pedoman Wawancara Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5. Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6. Angket Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7. Angket Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8. Angket Respon siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9. Kisi-Kisi Tes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10. Kriteria Kevalidan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11. Kriteria Kepraktisan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12. Kriteria Kefektifan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1. Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2. Hasil Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5. Hasil Tes Evaluasi Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8. Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Surat Keterangan Pemanfaatan Media **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Berita Acara Kemajuan Bimbingan Skripsi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Lembar Observasi, Wawancara Guru dan Siswa ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Materi....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Modul Ajar**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Lembar Angket Respon Guru Uji Coba Luas **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Luas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Pre-test Siswa Uji Coba Luas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Post-Test Siswa Uji Coba Luas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16. Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 17. Dokumentasi Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Dokumentasi Penyerahan Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19. Surat Keterangan Plagiasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20. Berita Acara Ujian Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21. Lembar Revisi Ujian Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22. Surat Undangan Ujian Skripsi	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan di Indonesia Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), Matematika tidak hanya diajarkan sebagai sarana berhitung, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman konsep-konsep dasar dalam matematika harus ditanamkan secara kuat dan bermakna sejak dini melalui metode dan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Jenjang Pendidikan Dasar, pembelajaran matematika pada fase SD dirancang agar siswa mampu memahami konsep bilangan, pengukuran, geometri, dan data, serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah sederhana. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika seharusnya dirancang tidak hanya untuk menghafal rumus, tetapi lebih kepada pemahaman makna dan penerapannya secara kontekstual. Salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD adalah ciri-ciri bangun datar. Materi ini termasuk dalam domain geometri, yang menuntut siswa untuk memahami dan membedakan berbagai bangun datar berdasarkan karakteristiknya, seperti jumlah sisi, sudut, dan sifat simetri. Oleh sebab itu, kemampuan siswa dalam menguasai ciri-ciri bangun datar sangat menentukan keberhasilan mereka dalam memahami materi matematika secara keseluruhan. Pemahaman terhadap ciri-ciri bangun datar sangat penting karena menjadi pondasi untuk

mempelajari materi geometri lanjutan seperti luas dan keliling, transformasi, serta bangun ruang di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, penguasaan materi ini harus ditekankan secara utuh dan bermakna. Namun dalam praktik pembelajaran di lapangan, pemahaman siswa terhadap materi ini masih tergolong rendah

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Kepel pada tanggal 4 November 2024 ditemukan bahwa kesulitan belajar yang dialami siswa akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Rendahnya pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menyebabkan siswa tidak dapat menyelesaikan penugasan dan tidak ada pertanyaan yang timbul dari siswa mengenai materi yang belum dikuasainya. selain hasil pengamatan ada pula hasil dari wawancara bersama guru kelas IV Bapak Johan Nur Affandy, S.Pd. menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang maksimal pada materi bangun datar khususnya pada materi ciri-ciri bangun datar terdapat 18 siswa dari 25 siswa nilainya masih dibawah KKTP. Berdasarkan wawancara dengan siswa diketahui pula banyak siswa yang kurang paham dengan materi ciri-ciri bangun datar. Siswa banyak yang merasa bosan ketika pembelajaran dikarenakan kurang adanya penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut (Fajriah et al., 2022) menyatakan pembelajaran matematika mendapatkan label “sulit” untuk dipahami, banyak siswa menganggap matematika sebagai pembelajaran yang sulit. Pandangan inilah yang membuat siswa menjadi mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari matematika. Hal ini ditegaskan oleh pendapat (Devi Asriyanti et al., 2020) yang menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek psikologis dan fisiologis yakni minat atau motivasi serta kesehatan mental atau IQ siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, media, dan sarana-prasarana sekolah. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika diperlukan adanya dukungan baik secara internal maupun eksternal.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat dan menarik. Media merupakan alat bantu yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan pada proses pembelajaran sehingga tujuan pelajaran tersampaikan dengan lebih baik (Kustandi & Darmawan, 2020). Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mengolah informasi yang abstrak menjadi sebuah informasi yang sederhana. Menurut Priyatna dan Dwi (2023), media ialah sebuah perantara yang menyalurkan informasi dari sumber informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa). Srintin, et.al (2019), juga berpendapat bahwa media pembelajaran sangat memengaruhi minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat memperbarui minat serta keingintahuan, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, dan mempengaruhi sisi psikologis positif pembelajaran (Widodo, 2019).

Solusi untuk mengatasi permasalahan dikelas IV SDN 1 Kepel adalah dengan mengembangkan media yang konkret yang berbasis permainan yaitu MOBADA (Monopoli Bangun Datar) yang berbasis game edukasi. Penggunaan media yang bersifat konkret atau nyata menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam membantu siswa guna memahami konsep dasar matematika. Hal ini sejalan dengan (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2021) yang menyatakan bahwa " dengan belajar melalui benda-benda konkret, siswa akan sangat terbantu dalam proses visualisasi konsep-konsep abstrak yang ada pada materi matematika". Pemahaman akan makna dan esensi konsep dasar matematika menjadi tujuan dalam penggunaan media konkret. Hal ini sejalan dengan fungsi media konkret menurut (Hendriani. M., 2021) yaitu "sebagai: (1). Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. (2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar. (3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahamann yang bersifat verbal. (4) Mengembangkan motivasi belajar. (5) Mempertinggi mutu pembelajaran". Media konkret dapat digabungkan dengan unsur permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Permainan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan

dan kegiatan yang memicu berkembangnya keterampilan baru bagi anak-anak. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan permainan dalam proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan jiwa kreatif siswa. (Halil, 2019). Menurut (Umami Setiawan et al., 2020) media pembelajaran yang berbasis permainan akan meningkatkan antusiasme serta respon siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran yang konkret berbasis permainan akan memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONOTIKA) Siswa Sekolah Dasar”. menyatakan jika hasil belajar peserta didik yang telah melewati tahap implementasi media MONOTIKA lebih besar dibandingkan dari siswa yang melewati pembelajaran dengan media ajar yang tidak memberikan daya tarik terhadap siswa (Fitri Larasati Sibuea et al., 2019). Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Berbasisi Student Teams Achievement Divisions Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Pecahan Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar”. Dari penelitian ini bisa diketahui monopoli matematika dalam penelitian ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran agar mengoptimalkan pemahaman siswa dalam materi operasi hitung bilangan pecahan kelas V di semester genap. (Permatasari et al., 2024). Penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONOTIKA) Pada Pembelajaran Matematika.” Berdasarkan hasil yang diperoleh media MONOTIKA dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas. (Parsianti et al., 2020). Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar” media monopoli dapat dikatakan valid dan praktis untuk digunakan karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV pada SDN Kalicari 1. (Azighah et al., 2023).

Adapun pembaruan dari media yang dikembangkan adalah media monopoli bangun datar didesain dengan gambar yang menarik, sehingga siswa lebih

tertarik untuk memainkannya. Media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) dibuat dengan peraturan yang lebih jelas. Tujuan penulis mengembangkan media MOBADA ini adalah untuk membantu siswa dalam mendeskripsikan ciri-ciri bangun datar pada mata pelajaran matematika di kelas IV dengan menggunakan media yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan. Sedangkan manfaat penggunaan media MOBADA dalam pembelajaran yaitu terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab mereka tidak akan hanya mendengarkan ceramah guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, menunjukkan dan lain sebagainya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di SDN Kepel 1 sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi bangun datar kurang maksimal.
2. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Kurang bervariasi media yang digunakan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus untuk mencapai tujuan yang diharapkan , maka peneliti memfokuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) yang digunakan di kelas IV.
2. Media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) dibuat untuk meningkatkan pemahaman materi mata pelajaran matematika kelas IV pada materi bangun datar.
3. Media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) yaitu media pembelajaran berupa permainan bidang yang didalamnya terdapat soal terkait materi bangun datar kelas IV.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel yang valid.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel yang praktis.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran MOBADA (Monopoli Bangun Datar) berbasis game edukasi pada materi ciri-ciri bangun datar kelas IV SDN 1 Kepel yang efektif.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambahkan ilmu dalam Pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran di mata pelajaran matematika.

b) Bagi Guru

Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran serta memberikan inovasi sebagai metode pembelajaran yang berbasis game edukasi yang melibatkan siswa dalam bermainnya.