

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATHOPOLY MATERI
KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS V SDN
BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

INDRI DWI TAKARI

NPM: 22.1.40.60.256

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh :

INDRI DWI TAKARI

NPM: 22.1.40.60.256

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATHOPOLY* MATERI
KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS V SDN
BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

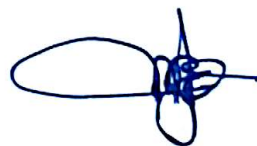
Tanggal: 3 Juli 2026

Pembimbing I



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh :

INDRI DWI TAKARI

NPM: 22.1.40.60.256

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATHOPOLY* MATERI
KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS V SDN
BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 16 Juli 2026

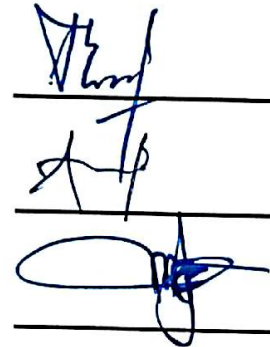
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

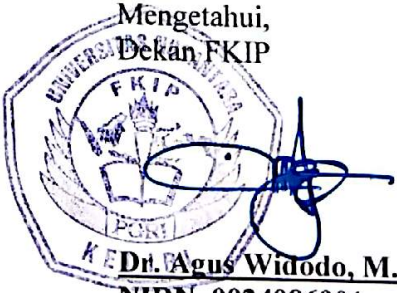
1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd

3. Penguji II : Dr. Agus Widodo, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Indri Dwi Takari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 14 Juli 2003
NPM : 2214060256
Fak/Prodi : FKIP/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, 3 Juli 2026

Yang Menyatakan



Indri Dwi Takari

NPM 2214060256

MOTTO

“Sak teka-tekane, sak laku-lakune.

Senajan mung timik-timik, penting gak ngidak liyane.”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Ibu saya tercinta, terima kasih atas segala usaha dan upaya yang ibu lakukan, kasih sayang yang tidak bisa diukur dengan apapun, doa-doa tulus yang dipanjatkan, kesabaran dan keikhlasan dalam mendidik dan membimbing, serta semangat yang selalu diucapkan kepada penulis. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan cinta, bakti, dan rasa terimakasih yang tak terhingga untuk ibu tercinta.
2. Kepada almarhum Bapak saya tercinta, terimakasih telah kebersamai penulis dengan segala kasih sayang, usaha, upaya, dan perjuangan yang telah bapak lakukan semasa hidup untuk penulis. Terimakasih sudah menjadi sosok laki-laki dan ayah yang bertanggung jawab, sabar, teguh, dan penuh kasih sayang untuk penulis. Terima kasih atas segala doa yang pernah dipanjatkan serta nasihat-nasihat yang tidak akan penulis lupakan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa sayang, terimakasih, serta rasa rindu penulis untuk bapak tercinta.
3. Kepada kakak dan adik tercinta. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, terimakasih atas segala doa-doa tulus yang dipanjatkan untuk penulis. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan cinta dan rasa terimakasih yang tak terhingga untuk saudara tercinta.
4. Kepada teman-teman penulis dari masa orientasi kampus, terimakasih telah kebersamai penulis dengan pengalaman baik selama masa perkuliahan. Terimakasih atas dukungan dan bantuan selama masa penyusunan skripsi maupun selama perkuliahan. Terimakasih telah kebersamai penulis di masa sulit penulis. Terimakasih atas pengalaman baik dan segala hal-hal baik yang dilalui bersama-sama. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa terimakasih yang tak terhingga untuk teman-teman tercinta.
5. Terakhir, kepada perempuan manis, sederhana, kuat, dan penuh kasih sayang yaitu, Indri Dwi Takari. Terimakasih atas kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi masalah. Terimakasih atas perjuangan dan usaha yang dilakukan untuk mencapai gelar yang diimpikan. Terimakasih tetap bertahan dan tidak

menyerah oleh keadaan-keadaan yang tidak menyenangkan. Terimakasih tetap menjadi perempuan manis yang kuat dan penuh kasih sayang setelah apa yang dilewati. Penulis bangga atas segala usaha dan perjuangan yang selama ini dilakukan, semoga selalu dikelilingi hal-hal baik dan orang-orang baik. Skripsi ini penulis persembahkan atas segala perjuangan dan usaha yang dilakukan oleh perempuan manis, Indri Dwi Takari.

ABSTRAK

Indri Dwi Takari Pengembangan Media *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Mathopoly*, Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar masih menggunakan media visual sederhana dengan menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan buku siswa. Sedangkan, hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa kesulitan yang sering dialami siswa adalah ketidakmampuan dalam memilih dan menerapkan rumus yang tepat, sehingga siswa kerap mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Hal tersebut mengakibatkan beberapa siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Atas dasar penemuan tersebut dipilihlah judul “Pengembangan Media *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri”

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut. (1) Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ? (2) Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ? (3) Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media, validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) media *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 dinyatakan valid dengan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. (2) media *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 dinyatakan praktis dengan persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. (3) media *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 dinyatakan efektif dengan persentase keefektifan sebesar 88% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93% yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing II;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univesitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku validator media pembelajaran *Mathopoly*;
6. Widi Wulansari, M.Pd. selaku validator materi;
7. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
8. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Burengan 4 Kota Kediri ;dan
9. pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu,yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 4 Juli 2026


Indri Dwi Takari
NPM 2214060256

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2. Hakikat Media <i>Mathopoly</i> sebagai Media Visual.....	11
3. Capaian Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar.....	14
4. Hakikat Bangun Datar.....	14
5. Penerapan Media Pembelajaran <i>Mathopoly</i> Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	17

C.	Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN		21
A.	Model/ Pendekatan Pengembangan.....	21
B.	Prosedur Pengembangan	22
C.	Desain Pengembangan	27
D.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
E.	Instrumen Penelitian	28
1.	Pengembangan Instrumen	29
2.	Validasi Instrumen	29
F.	Teknik Pengumpulan Data	33
G.	Teknik Analisis Data	35
H.	Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	43
1.	Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	43
2.	Inteprestasi Hasil Studi Pendahuluan	44
3.	Desain Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	44
4.	Data Hasil Pengembangan.....	46
B.	Data Uji Coba	52
1.	Hasil Uji Coba Terbatas	52
2.	Hasil Uji Coba Luas	55
C.	Analisis Data	58
1.	Analisis Data Kevalidan	58
2.	Analisis Data Kepraktisan	58
3.	Analisis Data Kefektifan	59
D.	Revisi Produk.....	59

E. Kajian Produk Akhir	60
1. Spesifikasi Media Pembelajaran <i>Mathopoly (Mathematic Monopoly)</i> Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	60
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Mathopoly (Mathematic Monopoly)</i> Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	60
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media <i>Mathopoly (Mathematic Monopoly)</i> Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Peneliti Terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Fase C.....	14
Tabel 3.1 Desain <i>Mathopoly</i>	24
Tabel 3.2 Pengembangan Media <i>Mathopoly</i>	27
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	28
Tabel 3.4 Angket Validasi Media <i>Mathopoly</i>	29
Tabel 3.5 Angket Validasi Materi dalam Media <i>Mathopoly</i>	30
Tabel 3.6 Angket Validasi Perangkat Ajar.....	30
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	32
Tabel 3.8 Angket Respon Guru.....	32
Tabel 3.9 Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3.10 Skala Likert.....	35
Tabel 3.11 Kriteria Validasi.....	36
Tabel 3.12 Skala Likert.....	36
Tabel 3.13 Kualifikasi Kepraktisan Produk.....	37
Tabel 3.14 Kriteria Keefektifan.....	38
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media <i>Mathopoly</i>	48
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Materi dalam Media <i>Mathopoly</i> yang Pertama.....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi dalam Media <i>Mathopoly</i> yang Kedua Sesudah Revisi.....	50
Tabel 4.4 Hasil Validasi Perangkat Ajar.....	50
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru.....	53
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 4.7 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas.....	55
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa.....	56
Tabel 4.9 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas.....	57
Tabel 4.9 Hasil Revisi Materi dalam Media <i>Mathopoly</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 3.2 Pengembangan Papan Permainan.....	25
Gambar 3.3 Pengembangan Kartu Bangun Datar.....	25
Gambar 3.4 Pengembangan Kartu Tantangan.....	26
Gambar 3.5 Pengembangan Kartu Hukuman.....	26
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan.....	45
Gambar 4.2 Desain Kartu Bangun Datar.....	45
Gambar 4.3 Desain Kartu Tantangan.....	45
Gambar 4.4 Desain Kartu Hukuman.....	46
Gambar 4.5 Tampak Atas Papan Permainan Media <i>Mathopoly</i>	46
Gambar 4.6 Tampak Samping Papan Permainan <i>Mathopoly</i>	47
Gambar 4.7 Kartu Bangun Datar.....	47
Gambar 4.8 Kartu Tantangan.....	47
Gambar 4.9 Kartu Hukuman.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Plagiasi.....	68
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul.....	69
Lampiran 3. Modul Ajar.....	71
Lampiran 4. Bahan Ajar.....	80
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik.....	99
Lampiran 6. Instrumen Penilaian.....	101
Lampiran 7. Soal Evaluasi.....	105
Lampiran 8. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	109
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Media.....	111
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Perangkat Ajar.....	115
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Materi Sebelum Revisi.....	120
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Materi Sesudah Revisi.....	123
Lampiran 13. Lembar Respon Guru.....	127
Lampiran 14. Lembar Uji Coba Terbatas.....	130
Lampiran 15. Lembar Uji Coba Luas.....	132
Lampiran 16. Hasil Respon Siswa.....	134
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	137
Lampiran 18. Surat Pemanfaatan Produk.....	138
Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian.....	140
Lampiran 20. Surat Bebas Plagiasi.....	141
Lampiran 21. Dokumentasi.....	142
Lampiran 22. Undangan Ujian Skripsi.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar dan memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis serta analitis siswa adalah mata pelajaran matematika. Matematika sendiri dikenal sebagai bahasa angka, ilmu yang bersifat deduktif, metode berpikir rasional, serta kajian yang mempelajari pola, bentuk, dan struktur. Tidak heran jika matematika kerap dijuluki sebagai “ratu ilmu” sekaligus menjadi pelayan bagi perkembangan ilmu pengetahuan lainnya (Rahmah, 2018). Pembelajaran matematika menjadi bidang studi yang esensial untuk diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar hingga ke jenjang pendidikan lebih tinggi. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik juga diajak untuk memahami konsep-konsep dasar seperti operasi hitung, pengukuran, pengolahan data, dan geometri.

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang standar isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, dalam peraturan tersebut menerangkan bahwa standar isi merupakan kriteria minimal ruang lingkup materi pembelajaran yang harus dicapai untuk mencapai kompetensi lulusan. Matematika termasuk dalam muatan wajib pendidikan dasar dengan ruang lingkup materi meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta analisis data. Salah satu materi geometri yang dipelajari di jenjang sekolah dasar adalah keliling dan luas bangun datar. Bangun datar merupakan bentuk geometri dua dimensi yang dibatasi oleh panjang dan lebar, memiliki luas yang dapat dihitung, serta tidak mempunyai ketebalan atau volume karena hanya tersusun atas dua ukuran, yaitu panjang dan lebar (Nurfadilah et al., 2022). Pemahaman konsep dasar dari materi geometri ini menjadi landasan bagi para peserta didik dalam mempelajari keliling dan luas bangun datar secara lebih mendalam.

Pada mata pelajaran matematika, salah satu capaian pembelajaran fase C kelas V sekolah dasar adalah peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Pada fase tersebut, peserta didik menganalisis konsep dasar keliling sebagai jumlah seluruh sisi bangun datar dan luas sebagai ukuran besar suatu bidang, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan bangun datar tunggal maupun gabungan melalui kegiatan penalaran dan perhitungan secara sistematis. Untuk mencapai capaian pembelajaran pada fase C kelas V sekolah dasar diperlukan indikator tujuan pembelajaran sebagai berikut. (1) Menghitung keliling dan luas bangun datar segitiga berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. (2) Menghitung keliling dan luas bangun datar segiempat berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. (3) Menghitung keliling dan luas bangun datar sebanyak berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. Dengan adanya indikator-indikator tujuan pembelajaran tersebut peserta didik dapat memahami materi keliling dan luas bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, pada pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini terlihat pada siswa yang masih kebingungan dalam penggunaan rumus yang akan digunakan. Beberapa siswa mengerjakan soal tanpa menggunakan rumus yang tepat, siswa hanya mengalikan bilangan yang ada dalam soal. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman prosedural siswa masih rendah, yakni siswa belum mampu memilih dan menerapkan rumus keliling dan luas bangun datar yang tepat dalam menyelesaikan soal. Selain itu, guru melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media visual sederhana untuk menjelaskan konsep dasar materi yang diajarkan. Guru juga menggunakan bahan ajar berupa buku siswa atau buku paket yang disediakan oleh perpustakaan sekolah, serta menggunakan lembar kerja sebagai sarana pendukung pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah pembelajaran langsung (*direct instruction*) guru menyampaikan materi secara terstruktur melalui penjelasan konsep, rumus, dan contoh soal, kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal latihan. Beberapa siswa masih cenderung

menunggu arahan guru sebelum mengerjakan tugas, sementara interaksi seperti bertanya atau menyampaikan pendapat masih terbatas. Hal tersebut berdampak pada capaian belajar siswa, dimana dari 19 yang mengikuti pembelajaran, hanya 10 siswa yang mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sisanya belum memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, guru menyampaikan bahwa kesulitan yang sering dialami siswa adalah ketidakmampuan dalam memilih dan menerapkan rumus yang tepat, sehingga siswa kerap mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman prosedural siswa pada materi keliling dan luas bangun datar masih tergolong rendah. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa saat pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar belum menggunakan media visual yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, permasalahan yang ditemukan adalah pemahaman prosedural siswa pada materi keliling dan luas bangun datar yang masih rendah, hal ini terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam memilih dan menerapkan rumus yang tepat dalam menyelesaikan soal. Kondisi tersebut didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada media visual sederhana dan buku paket, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru melalui metode pembelajaran langsung. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal, dimana sebagian siswa cenderung menunggu arahan guru sebelum mengerjakan tugas dan interaksi seperti bertanya maupun menyampaikan pendapat masih sangat terbatas. Dari permasalahan yang ditemukan, maka perlu dikembangkan media *Mathopoly* (*Mathematic Monopoly*). Permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan temuan serupa. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian Pratiwi et al. (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media monopoli merupakan alat pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi, melalui aktivitas bermain, siswa menjadi lebih aktif, fokus dan lebih mudah memahami dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi (Hikmah et al., 2023). Media monopoli dipilih sebagai salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki berbagai keunggulan. Permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur, mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah dibuat dan diperbanyak sebagai media pembelajaran (Hikmah et al., 2023). Pada setiap petak permainan, peserta didik akan dihadapkan pada soal, kartu tantangan, maupun instruksi yang mendorong mereka berpikir kritis dan menerapkan konsep matematika secara langsung. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa. Dengan adanya media ini, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami konsep keliling dan luas bangun datar dengan lebih mudah. Berdasarkan uraian tersebut, maka dipilihlah judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATHOPOLY (MATHEMATIC MONOPOLY) MATERI KELILING dan LUAS BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS V di SDN BURENGAN 4”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Kevalidan media pembelajaran *Mathopoly (Mathematic Monoply)* untuk siswa kelas V SD Negeri Burengan 4 Kota Kediri.
2. Kepraktisan media pembelajaran *Mathopoly (Mathematic Monoply)* untuk siswa kelas V SD Negeri Burengan 4 Kota Kediri.
3. Keefektifan media pembelajaran *Mathopoly (Mathematic Monoply)* untuk siswa kelas V SD Negeri Burengan 4 Kota Kediri.

C. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *Mathopoly* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri ?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah untuk

1. mengetahui kevalidan media pembelajaran Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri;
2. mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri; dan
3. mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *Mathopoly* Untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *Mathopoly* ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan inovatif, dengan pendekatan permainan edukatif yang dikemas secara interaktif dapat menjadi solusi bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Penelitian media pembelajaran *Mathopoly* ini dalam penerapannya dapat mendukung sekolah dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif serta inovatif, dan meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar.

3. Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Penelitian media pembelajaran *Mathopoly* ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Khususnya untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang akan menyusun proposal skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Arlina, Ulantika, B., Khoiron, F., Iswani, J. T., & Ananta, M. F. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 211–218.
- Hapsari, D. P., Mujiwati, E. S., & Imorn, I. F. (2023). Pengembangan bahan ajar Buklet berbasis E-Book materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. *SEMDIKJAR: Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 1056–1061.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Irmaningsih, A., Putra, R. W. Y., & Netriwati. (2021). *Mengupas materi dan soal bangun datar SMP* (1st ed.). Arjasa Pratama.
- Johnson, T., & Neill, H. (2022). *Swadidik Matematika*. Bandung: Pakar Raya.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudera
- Musliana, R., & Nurmawanti, I. (2025). *Keliling dan luas bangun datar kelas V sekolah dasar*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature

- Review: Pembelajaran matematika pada materi luas dan keliling segitiga. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13.
- Oktaviani, A. T., Nisa, Z., Mundiya, S., & Nahda, K. N. (2021). Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 731–741.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, J. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas persatuan duru republik indonesia*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Pratiwi, R., Putri, A., & Basori, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran monopoli materi bangun ruang matematika kelas VI sekolah dasar. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(3), 228–235.
- Rahmadani, G. P., Wahyudi, & Sahari, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe pada materi IPS pokok bahasan gejala alam di Indonesia dan negara tetangga kelas VI sekolah dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan*, 2(2), 195–201. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1497>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Nurlaila, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar “ Temuan ” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 155–169.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori brunner pada konsep

bangun datar sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>