

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
SDN BENUA ANYAR 10 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Disusun oleh:
Fitria Norzakiah
2210130220015

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

HALAMAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

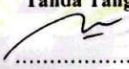
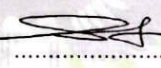
HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
V SDN BENUA ANYAR 10 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Fitria Norzakiah
2210130220015

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Qomario, M.Pd		01 JUL 2026
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		02 JUL 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Agus Hadi Utama, M.Pd		26 JUN 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
V SDN BENUA ANYAR 10 BANJARMASIN

Disusun oleh :

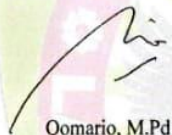
Fitria Norzakiah

2210130220015

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Qomario, M.Pd
NIP. 198903262023211022

Dosen Pembimbing II

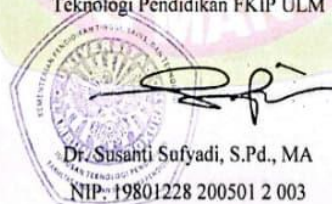


Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Norzakiah

NIM : 2210130220015

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Monopoli Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 09 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan

The image shows an official stamp of the institution, which includes the text "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN" and "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN". To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink.

Fitria Norzakiah

2210130220015

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum melibatkan keaktifan peserta didik secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media monopoli edukasi berbasis model TGT serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran, sedangkan tahap *design* menghasilkan rancangan media, perangkat pembelajaran, dan instrumen penelitian. Tahap *development* menghasilkan media dengan validasi ahli media sebesar 98,57% dan 91,42% serta ahli materi sebesar 91,66%, dengan kategori sangat layak, dan uji coba respon pengguna sebesar 96%. Tahap *implementation* memperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 86,33. Tahap *evaluation* dilakukan melalui analisis hasil *posttest* dan kelemahan pada setiap tahapan sebagai dasar penyempurnaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli edukasi berbasis TGT layak dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif. Penelitian selanjutnya disarankan memperdalam analisis karakteristik peserta didik, menyusun komponen media lebih matang agar selaras dengan sintaks TGT, mengefisienkan produksi media fisik, memperluas waktu implementasi, serta menguji media pada materi atau jenjang kelas lain disertai evaluasi berkelanjutan.

Kata Kunci: ADDIE; Media Monopoli Edukasi; Matematika; *Team Games Tournament* (TGT); Hasil Belajar.

ABSTRACT

The low learning outcomes in mathematics are influenced by the use of uninteresting teaching media and the lack of active involvement of students. The purpose of this study is to develop an educational Monopoly game based on the TGT model and analyze its effectiveness in improving the learning outcomes of fifth grade students at SDN Benua Anyar 10 in Banjarmasin. The study used the R&D method with the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage involved analyzing the needs, characteristics of the students, the materials, and the learning objectives, while the design stage produced the media design, instructional materials, and research instruments. The development stage produced media with expert validation of 98.57% and 91.42%, as well as 91.66% from the subject matter experts, both of which were categorized as highly suitable. The trial run showed a user response rate of 96%. The implementation stage yielded an average learning outcome score of 86.33, while the evaluation stage involved analyzing the posttest results and identifying weaknesses in each stage to inform the media's refinement. The results of the study show that the educational Monopoly game based on the TGT model is effective in improving mathematics learning outcomes and can be used as an alternative to innovative teaching methods. Further research is recommended to delve deeper into the analysis of student characteristics, to develop the media components more thoroughly to align with the TGT syntax, to streamline the production of physical media, to extend the implementation time, and to evaluate the media on other subjects or grade levels with ongoing evaluation.

Keyword: ADDIE; Monopoly Educational Media; Mathematics; Team Games Tournament (TGT); Learning Outcomes.

MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang memampukan, mungkin aku mungkin sudah lama menyerah”

(Q.s Al-Insyirah: 05-06)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin ini tidak akan ada selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra- Hindia)

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat ayahku bekerja setiap hari hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia.”

(Penulis)

“Barangkali hidup memang tidak selalu menghadiahkan jalan yang mudah, tetapi setiap luka, lelah, dan kecewa selalu mengajarkan sesuatu. Maka jika hari ini terasa berat, mungkin itu karena Tuhan sedang menyiapkan seseorang yang lebih kuat dari diri kita yang kemarin.”

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, serta dorongan Bapak dan Ibu yang mendamba putri nya menyanggah gelar sarjana, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak terkait yang telah memberi dukungan moril maupun material sehingga laporan skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
4. Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada mahasiswanya.
7. Bapak Akhyar Gunawan, S.Ag, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin serta Ibu Hurun Ain, S.Pd. I selaku guru mata

pelajaran Matematika kelas V serta seluruh pendidik dan staff yang telah memberikan bantuan dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

8. Cinta pertama penulis, ayahanda Mansyah. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, mendoakan, memotivasi dan memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai bergelar sarjana.
9. Pintu surgaku, Ibunda Yuliati. Beliau memiliki peran yang sangat besar dalam perjalanan studi penulis. Meskipun Ibu belum sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, semangat, motivasi, serta doa yang tiada henti selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana. Terima kasih karena selalu percaya saat penulis ragu, selalu menguatkan ketika penulis lelah, dan selalu memeluk dalam doa saat penulis hampir menyerah. Terima kasih telah menjadi tempat penulis pulang, Bu.
10. Kedua kakakku tersayang, Hafizillah dan Akhmad Sanhaji. Terima kasih telah menjadi rumah untuk pulang, menjadi support system sekaligus sumber inspirasi bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, bantuan materi, serta doa-doa yang tak pernah lelah kalian langitkan. Segala kebaikan yang kalian berikan selama ini menjadi kekuatan besar yang menuntun penulis hingga sampai di titik ini.
11. Untuk kelima adikku tersayang, Norhaliza, Nurul Hikmah, Muhammad Rasyid Akbar, Rizqa Nor Azizah, dan Siti Fatimah. Terima kasih karena selalu menjadi alasan penulis untuk terus kuat dalam menjalani setiap proses. Kalian adalah semangat yang diam-diam menguatkan, pengingat bagi penulis untuk terus berusaha menjadi kakak yang lebih baik setiap harinya. Tumbuhlah menjadi pribadi yang hebat, saling menjaga, dan melangkahlah lebih jauh dari apa yang pernah penulis capai.
12. Angkatan “SANCAKA”. Terima kasih untuk setiap insan seperjuangan yang telah berjalan bersama penulis selama empat tahun menapaki perjalanan di jurusan ini. Begitu banyak cerita, tawa, air mata, serta kenangan yang mungkin tak akan mampu terucap satu per satu. Semoga

setelah ini langkah kita tetap saling menguatkan dari kejauhan, dan semoga Tuhan selalu memudahkan jalan kita dalam meraih segala impian yang disemogakan di masa depan.

13. Sahabat seperjuangan penulis, Ernawati, Risma Halifah, Herlina, Putri Wahidah Arsyad, Nisrina Nasywa Syawalia, Sofiatunnisa dan Naila Lutfiana yang selalu kebersamai setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini. Kalian adalah orang-orang yang dulu tak pernah terpikirkan akan menjadi begitu dekat, namun justru meninggalkan cerita paling berarti selama perjalanan perkuliahan. Terima kasih untuk tawa di tengah lelah, untuk bahu saat ingin menyerah, dan untuk kenangan yang akan selalu penulis simpan dan tak pernah terlupakan. Terima kasih atas waktu, dukungan, bantuan, serta kebaikan tulus yang kalian berikan hingga penulis mampu sampai pada titik penyelesaian penulisan skripsi ini.
14. Terakhir, untuk orang yang paling aku sayangi, diriku sendiri, Fitria Norzakiah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, sudah memilih untuk tetap berjalan meski berkali-kali ingin menyerah. Terima kasih untuk sabar yang tidak pernah benar-benar habis, untuk keyakinan yang terus kau jaga di tengah takut dan ragu, serta untuk raga yang tetap melangkah walau lelah oleh tekanan yang datang silih berganti. Beribu kata “bangga” untukmu, pada setiap air mata yang kau sembunyikan, pada setiap usaha kecil yang mungkin tak dilihat orang lain namun berarti begitu besar. Terima kasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri, belajar menerima, belajar ikhlas, dan terus mencoba mensyukuri apa pun yang Allah titipkan. Di mana pun nanti kamu berada, semoga kamu selalu menemukan alasan untuk berbahagia dan tak pernah berhenti menebar manfaat. Perjalanan ini memang belum usai, akan ada ujian lain di depan, tetapi selama kamu yakin dan terus berjuang, insyaaAllah keberhasilan akan mengikuti. Semoga langkah kecilmu selalu dikuatkan, dikelilingi orang-orang baik, dan satu per satu mimpimu terjawab pada waktu terbaik-

Nya. Semoga Allah meridhai setiap langkah yang telah, sedang, dan akan kamu tempuh nantinya. Aamiin.

Penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik kepada penulis sendiri, kepada Program Studi Teknologi Pendidikan, maupun kepada para pembaca.

Banjarmasin, 03 Juli 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fitria', with a stylized flourish at the end.

Fitria Norzakiah

2210130220015

DAFTAR ISI

HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	ii
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Teori.....	7
2.1.1. Definisi Teknologi Pendidikan	7
2.1.2. Media Pembelajaran.....	9
2.1.3. Media Pembelajaran Monopoli Edukasi	11
2.1.4. Hasil Belajar.....	15
2.1.5. Matematika	17
2.1.6. Karakteristik Materi “Sudut”	19
2.1.7. <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	22

2.2	Penelitian Terdahulu	26
2.3	Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	32
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian.....	34
3.4.	Prosedur Pengembangan	34
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.6.	Instrumen Penelitian	60
3.6.1.	Observasi.....	60
3.6.2.	Wawancara.....	61
3.6.3.	Tes.....	62
3.6.4.	Kuesioner/Angket	63
3.6.5.	Dokumentasi	67
3.7.	Teknik Analisis Data.....	68
3.7.1.	Uji Analisis Data Validasi Ahli	68
3.7.2.	Analisis Data Uji Coba Lapangan.....	69
3.7.3.	Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		73
4.1	Hasil Penelitian	73
4.2	Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	23
Tabel 3.1 Garis Besar Isi Media	38
Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.3 Saran dan Masukan dari Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.4 Hasil Revisi Produk Media Monopoli Edukasi.....	45
Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.6 Saran dan Masukan dari Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3.7 Hasil Data Uji Coba Lapangan.....	49
Tabel 3.8 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.....	52
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	60
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	62
Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen <i>Posttest</i>	63
Tabel 3.12 Skala Penilaian.....	64
Tabel 3.13 Kisi-kisi Angket Ahli Materi.....	64
Tabel 3.14 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	66
Tabel 3.15 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	67
Tabel 3.16 Penilaian Skala Likert.....	69
Tabel 3.17 Persentase Kelayakan.....	69
Tabel 3.18 Penilaian Skala Guttman.....	70
Tabel 3.19 Persentase Skor Kelayakan.....	70
Tabel 3.20 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik.....	72
Tabel 4.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	73
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media.....	75
Tabel 4.3 RPP materi sudut dengan model TGT.....	76
Tabel 4.4 Instrumen Penelitian yang di rancang.....	78
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Media Monopoli Edukasi.....	79
Tabel 4.7 Hasil Tes Belajar.....	80
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi Pada Setiap Proses Pengembangan.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	31
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 3.2 Draft Awal Sketsa Media Monopoli Edukasi.....	39
Gambar 3.4 Monopoli Edukasi.....	42
Gambar 3.5 Penerapan Media di Kelas.....	52
Gambar 4.1 Draft Awal Media Monopoli Edukasi.....	76
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media Monopoli Edukasi.....	77
Gambar 4.3 Hasil Media Monopoli Edukasi.....	78
Gambar 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran.....	80