

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA SMP
PAB 9 KLAMBIR V T.P 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh

REZATUL FAJRIATI

NPM. 1502030146



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
M E D A N
2 0 1 9**

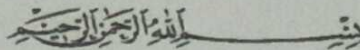


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 04 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

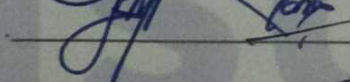
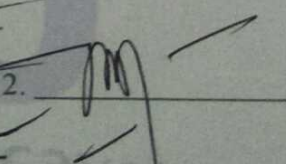
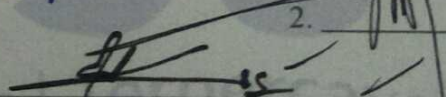
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua  Sekretaris 
PANITIA PELAKSANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd. Dr. H. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd. 1. 
2. Indra Prasetya, S.Pd, M.Si. 2. 
3. Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd. 3. 



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli
pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, 4 September 2019

Disetujui oleh :

Pembimbing

Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

Diketahui oleh :



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi

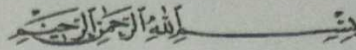
Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
1-9-2019	Perbaikan : - latar belakang - rumus masalah - tujuan peneliti - kerangka teori - kerangka konseptual - metode penelitian		
18-9-2019	Pembahasan dengan masalah hasil dan penelitian: penelitian sebelumnya / formal teori terkait		
28-9-2019	AEC sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Medan, 28 September 2019
Dosen Pembimbing

Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

ABSTRAK

Rezatul Fajriati, 1502030146, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020”. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R & D (Research and Development) dengan model prosedural dari Borg and Gall yang dikemukakan dalam Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi validasi, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, dan produksi massal, namun pada penelitian ini hanya sampai pada langkah uji coba produk. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi RPP, lembar validasi media pembelajaran dan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa validator, pengembangan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran matematika dan RPP dinyatakan memenuhi kriteria valid berdasarkan skor rata-rata 4,2 dari skor maksimal 5,0 dengan kriteria sangat baik, media pembelajaran berupa media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika dari skor rata-rata 4,5 dengan skor maksimal 5,0 dengan kriteria sangat baik, dan hasil angket respon siswa skor rata-rata 4 dari skor maksimal 5,0 dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan dari hasil uji coba media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika telah valid dan mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Kata kunci : Pengembangan, media pembelajaran, permainan monopoli.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020”**. Shalawat dan salam juga penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW serta orang-orang yang istiqamah dijalanannya.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis curahkan kepada ayahanda tercinta **M.Zubir** dan ibunda tercinta **Marniati** yang telah mengasuh, membimbing dan membina serta memberikan motivasi dan dorongan serta kasih sayang kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nst, S.Pd, M.Pd** selaku wakil dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S, M.Hum** selaku Wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak **Dr. Zainal Azis, M.M,M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Tua Halomoan Harahap, S.Pd, M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi bimbingan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Adik-adikku Tersayang **Novia Afriza, Safinatul Husna, dan Muhammad Alqadri** yang telah memberikan semangat dan doanya
10. Teman-teman seperjuangan matematika C Pagi Stambuk 2015 yang senantiasa memberikan masukan, semangat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Untuk sahabat-sahabat tercintaku **Wita Oktaviani, Hayana Mardiyah Harahap, Siti Aisyah Dongoran, Dina Febri Damayanti**, yang senantiasa memberikan masukan, semangat serta dorongannya dalam penyusunan skripsi ini.
12. Untuk anak kos 12 C **Deva Sahara Rambe, Masjida Harahap, Siti Aisyah Dongoran, Nuradelina Harahap, Nabila Fitriani Rambe** yang telah memberikan semangat dan dorongan
13. Untuk seluruh keluarga besar yang penulis tidak bisa sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi yang membutuhkannya. Penulis mohon maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dan penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis menerima kritikan dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu

Medan, Juli 2019

Penulis

REZATUL FAJRIATI

1502030146

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	.. i
KATA PENGANTAR....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah Penelitian	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORITIS	5
A. Pembelajaran Matematika.....	5
B. Media pembelajaran.....	6
C. Pengertian Permainan	7
D. Permainan Monopoli.....	9
E. Permainan Monopoli dalam pembelajaran matematika.....	15
F. Kerangka berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19

A. Jenis Penelitian.....	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	20
D. Prosedur Penelitian	20
E. Teknik Pengumpulan Data	23
F. Instrumen Penelitian	24
G. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
E. Hasil Pengembangan.....	27
F. Pembahasan Penelitian	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	42
A. Simpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan penelitian Permainan Monopoli.....	21
Gambar 2 Rancangan Papan Permainan Monopoli.....	30
Gambar 3. Peraturan Permainan Monopoli.....	31
Gambar 4. Kartu Soal Dana Umum dan Kesempatan.....	31
Gambar 5. Pion.....	32
Gambar 6. Dadu.....	32
Gambar 7. Uang monopoli.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Validasi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran.....	33
Tabel 4.2 penilaian RPP oleh Validator	35
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	36
Tabel 4.4 Angket Respon Siswa.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP

Lampiran 2 Lembar Validasi RPP

Lampiran 3 Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lampiran 4 Angket Respon Siswa

Lampiran 5 Hasil Validasi instrumen Penilaian Media Pembelajaran

Lampiran 6 Hasil Validasi Instrumen Penilaian RPP oleh Validator

Lampiran 7 Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 8 Form K-1

Lampiran 9 Form K-2

Lampiran 10 Form K-3

Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar

Lampiran 13 Surat Pernyataan Tidak Plagiat

Lampiran 14 Surat Permohonan perubahan judul

Lampiran 15 Surat Izin Riset

Lampiran 16 Surat Balasan Riset

Lampiran 17 Surat Bebas Pustaka

Lampiran 18 Dokumentasi

Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pengalaman penulis pada saat magang di SMP PAB 9 Klambir V Medan, masih banyak siswa yang kurang menyukai matematika, Hal ini disebabkan pembelajaran matematika sering difokuskan pada pemberian sejumlah konsep, rumus, dan prosedur yang harus diingat, Selain itu pembelajaran dilakukan dengan pola-pola yang monoton, Pembelajaran diawali dengan menjelaskan konsep atau prosedur lalu menyelesaikan masalah yang terdapat dalam buku pegangan siswa atau lembar kerja siswa pembelajaran tersebut dilakukan secara terus-menerus, kurangnya penggunaan media mengakibatkan guru melakukan proses pembelajaran tanpa ada inovasi lain. Guru matematika yang dalam pembelajaran kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, akhirnya menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Situasi semacam ini semakin menjauhkan rasa ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu alternatif untuk dapat membantu guru dalam mengubah pandangan siswa terhadap matematika serta membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengikutsertakan siswa terhadap pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media permainan.

Media permainan akan menciptakan suasana yang menggembirakan, materi yang diterima oleh siswa tidak hanya sekedar sekumpulan konsep tetapi lebih lama diingat oleh siswa dan dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika salah satunya adalah dengan permainan monopoli yang dikembangkan menjadi permainan monopoli dalam pembelajaran matematika.

Permainan monopoli telah dimodifikasi menjadi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, beberapa penelitian bahkan telah mengembangkan media permainan monopoli untuk digunakan dalam pembelajaran matematika Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fajar dan Prihatnani (2018) yang mengembangkan monopoli untuk pembelajaran matematika pada persamaan garis lurus. Dan penelitian yang dilakukan oleh Rahaju (2016) pada materi bangun datar untuk siswa SMP. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. pembelajaran dilakukan dengan pola-pola yang monoton
2. Peran media pembelajaran yang kurang memadai
3. Pembelajaran yang dilakukan kurang inovatif

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan dapat dikaji dan diselesaikan dengan fokus, efektif, dan efisien, maka penelitian ini dibatasi pada materi himpunan untuk siswa kelas VII SMP PAB 9 klambir V T.P 2019/2020 semester ganjil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika materi himpunan Pada Siswa SMP PAB 9 klambir V T.P 2019/2020?
2. Bagaimana respon siswa terhadap permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika materi himpunan pada siswa PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika materi himpunan Pada Siswa SMP PAB 9 klambir V tahun pelajaran 2019/2020.

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika materi himpunan pada siswa PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi guru

sebagai alat atau wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran matematika, dan media permainan monopoli matematika di harapkan dapat menjadi sarana guru dalam penyampaian materi.

2. Bagi siswa

Mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran yang berlangsung, dan siswa lebih memahami materi yang di pelajari.

3. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih baik melalui penggunaan media yang menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasi potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pembelajaran Matematika

Matematika berhubungan dengan yang terjadi disekitar kita. Di lingkungan masyarakat pun secara tidak langsung orang sudah menggunakan matematika. Misalnya ketika menghitung penghasilan, hasil panen, jumlah belanja, luas tanah, luas rumah, ongkos angkutan, hak waris dan lain sebagainya. Berdasarkan contoh tersebut jelaslah bahwa matematika sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari..

Pada awalnya, matematika adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun lainnya. Ini merupakan bentuk matematika sederhana yang dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari sangat sederhana, Misalnya dalam skala kecil, ilmu hitung ini digunakan oleh orang-orang zaman dahulu untuk menghitung jumlah pasukan, menghitung jumlah barang atau uang yang harus ditukarkan saat barter dan lain sebagainya. Sedangkan dalam skala yang lebih besar, ilmu hitung ini digunakan oleh orang-orang zaman dahulu untuk mengukur ruang, benda, dan lainnya saat membuat rumah, Bahkan, dalam membuat sebuah bangunan istana hingga candi, ilmu hitung ini sangat mutlak digunakan.

Menurut James (dalam Hasanah 2010:11) bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Vande Henvel Panhuizen (dalam zainurie 2007), bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. Karena itu lah pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran guna mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.

B. Media Pembelajaran

Smaldino (2005) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Batasan lain AECT (*Association Of Education and Communication Tecnology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk pesan dan informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran

Arsyad (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, film slid, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

C. Pengertian Permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan teman kelompok. Menurut

Kimpraswil dalam As'adi muhammad (2009:26) menyatakan defenisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Andang Ismail (2009:27) mendefenisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Kelebihan permainan menurut sadiman (2006) sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
4. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata
5. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
6. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatif
7. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional
8. Permainan bersifat luas, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan
9. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

D. Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan paling terkenal didunia yang ditemukan dan dibuat oleh Parker Brothers. Permainan ini dipelajari oleh Charles Darrow dan dijual kepada Parker. Ia mulai memproduksi dan memperluas permainan ini sejak tanggal 5 November 1935.

Sebelum permainan Monopoli, sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini di tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newble Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*

Namun, pada tahun 1970-an, sejarah awal pembuat permainan monopoli terhapus. Riwayat populer menceritakan monopoli diciptakan oleh Charles Darrow dan disertakan dengan keterangan permainan monopoli. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book* Brady yang dicetak dalam tahun 1974.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi.

1. Peraturan bermain Monopoli

a. Penjara

pemain harus masuk penjara karena :

- Bijinya berhenti di petak masuk penjara.
- Mendapat perintah masuk penjara.
- Kedua dadu menunjukkan angka sama sebanyak 3x. Kalau pemain masuk penjara ia tak berhak menerima Rp 20.000 dari bank tiap-tiap putaran. Kalau seorang pemain berhenti di petak penjara karena lemparan dadu. Ia tak dipenjarakan Hanya Lewat saja dan tak dikenakan hukuman apa-apa.

b. Keluar Penjara

Seorang pemain dapat keluar dari penjara apabila :

- Membeli sebuah kartu “keluar dari penjara” dari pemain lain yang mendapatkannya.

c. Rumah-Rumah

Rumah dapat dibeli dari bank hanya kalau seorang pemain memiliki tanah bangunan 1 kompleks (dijelaskan dengan huruf abjad) rumah-rumah harus didirikan dengan jumlah yang sama setiap petak. Dengan memiliki 1 kompleks tanah bangunan dengan rumah, pemain dapat memungut sewa 2x lipat.

d. Hotel-Hotel

Tiap pemain harus memiliki 4 rumah dalam 1 seri tanah bangunan sebelum ia diperbolehkan membeli sebuah hotel. Harga hotel telah ditentukan dikartu hak milik tanah. Setelah membeli hotel tersebut pemain

harus menyerahkan ke-4 rumahnya kepada bank, (diatas tanah bangunan hanya diperbolehkan membangun 1 hotel).

e. Kekurangan Bangunan

Diwaktu bank telah kehabisan rumah untuk dijual kepada pemain, mereka yang hendak mendirikan rumah harus menanti hingga salah seorang pemain mengembalikan rumahnya kepada bank. Kalau pembeli lebih dari 1 orang, maka rumah tersebut dilelang.

f. Menjual Harta Kekayaan

Tanah bangunan yang belum dibangun, stasiun perusahaan-perusahaan dapat dijual belikan sebagai transaksi pribadi antara pemain dan pemain dengan harga tak terbatas. Tanah bangunan dilarang dijual belikan bilamana 1 kompleks tanah bangunan masih terdapat rumah-rumah yang belum dikembalikan kepada bank. Rumah dan hotel dapat di jual kembali kepada bank, dengan syarat bahwa bank hanya membeli separuh harga resminya. Mengenai hotel yang di jual, bank hanya membayar separuh harga hotel yang resmi ditambah dengan separuh jumlah dari harga 4 rumah.

g. Tanah di Gadaikan Kepada Bank

Harga kekayaan hanya dapat digadaikan kepada bank. Harga gadai telah ditetapkan di kartu hak milik, dan bunganya telah ditetapkan 10% dibayar setelah gadainya ditebus. Tanah bangunan yang digadaikankan : setelah dioperkan kepada lain pemain, dapat ditebus oleh pemilik kartu ini, dengan syarat disamping membayar uang gadainya harus juga membayar

bunga 10%. Kalau pemilik baru gagal menebusnya, ia harus tetap membayar bunga 10% dan kalau kelak ia berhasil menebusnya, disamping membayar bunga 10% wajib pula membayar harga pokoknya.

h. Bangkrut (Pailit)

Pemain dinyatakan bangkrut (pailit), kalau ia hutang tak bisa dibayar. Segala harta kekayaan harus diserahkan kepada kreditornya (orang yang dihutangi) , dan berhenti bermain. Dalam penyelesaian ini pemain mana jika memiliki rumah-rumah atau hotel-hotel harus diserahkan kepada bank, sebagai gantinya ia akan mendapat uang sejumlah separuh dari harga pokoknya. Uang mana harus dibayarkan kepada kreditornya. Kalau semain tak memiliki uang untuk membayar pajak denda atau hukuman-hukuman, maka bank segera melelang kekayaannya dan pemain ini dinyatakan kalah.

i. Keterangan Lain

Kalau seorang pemain hutang kepada yang lain, ia dapat membayar hutangnya $\frac{1}{2}$ berupa uang tunai & $\frac{1}{2}$ lagi dengan kekayaannya. Pihak kreditor sering membeli kartu hak milik lebih tinggi dari harga hipotik, maksudnya ialah untuk memblokir pemain lain memiliki tanah bangunan tersebut.

2. Langkah-langkah permainan monopoli

a. Permulaan

Permulaan membuang dadu bergiliran, angka yang banyak main dahulu. Permainan dimulai petak start. Setelah itu bijih-bijih, pemain dijalankan bergiliran sesuai dengan angka dadu kepetak-petak menurut arah panah.

Dimana biji-biji pemain terhenti, tanah bangunan dan lain-lain dapat dibelinya dan membayar sewa kalau tanah bangunan tersebut telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya.

b. Kalau dadu menunjukkan nilai yang sama

Pemain dapat terus berjalan , akan tetapi pada lembaran ketiga jika angka dadu tetap menunjuk angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara.

Gaji: Tiap pemain setelah melalui petak START diberi gaji sebesar Rp 20.000 oleh bank

c. Pemain yang berhenti ditanah bangunan yang belum dimiliki orang

Bila seseorang pemain berhenti diatas tanah bangunan yang belum dimiliki orang lain, dengan cara melempar dadu maupun dengan paksaan kartu kesempatan atau kartu dana umum ,pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut, dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah membeli tanah bangunan dan mendapat kartu hak milik dari bank, kartu mana harus di letakkan terlentang diatas meja. Kalau pemain mana tak mau membeli tanah bangunan yang menjadi haknya, ia harus mengembalikan kepada bank untuk dijual kepada penawar yang tertinggi. Semua pemain berhak mengajukan penawaran ,tidak terkecuali yang menolak pembelian tadi

d. Berhenti di tanah bangunan yang dimiliki orang

Bila seseorang pemain berhenti ditanah bangunan yang telah dimiliki pemain lain, dengan perantaraan dadu maupun karena diharuskan oleh

kartu kesempatan atau dana umum ,pemilik tanah bangunan mana berhak memungut sewa atas tanah tersebut sesuai dengan tarip yang telah ditetapkan di kartu hak milik. Selanjutnya kalau diatas tanah bangunan itu didirikan rumah-rumah atau hotel sewanya dapat dipungut lebih tinggi dari tanah yang belum dibangun. Tanah yang didagang kepada bank tidak berhak memungut sewa dan kartuharus diletakkan terbalik.

Perhatian : Seorang pemilik tanah kalau lupa memungut sewa waktu gilirannya akan kehilangan haknya. (sewa tidak dapat di pungut lagi)

e. Keuntungan bagi pemain

Adalah suatu keuntungan untuk tiap pemain yang memiliki 1 kompleks Tanah Bangunan (Misalnya Indonesia, Malaysia, Singapore, Mesir, Hongkong) karena dengan demikian ia berhak memungut sewa atas tanah bangunan tsb Sebanyak 2x lipat. Rumah-rumah dan hotel hanya dapat dibangun atas satu kompleks tanah bangunan (lihat huruf abjad di kartu). Keuntungan dari pada mendirikan rumah-rumah dan hotel-hotel ialah pemiliknya dapat memungut jumlah sewa jauh lebih besar dari pada kompleks yang masih kosong.

f. Berhenti di kesempatan atau dana umum

Pemain mengambil kartu yang teratas setelah menaati petunjuk-petunjuk didalamnya, kartu itu dikembalikan dibawah sendiri. Hanya kartu keluar dari penjara dapat ditahan hingga terpakai atau dijual kepada lain pemain

g. Berhenti di atas petak pajak

Bayarlah segera pajak yang dikenakan kepada pihak Bank. Kewajiban

bank ialah membayar gaji-gaji dan hadiah-hadiah serta menjual tanah-tanah bangunan, rumah-rumah, hotel-hotel, dan meminjamkan uang dengan hipotik

E. Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Matematika.

1. Alat-alat Permainan

- a. Sebuah papan monopoli
- b. Dadu dan pion
- c. Satu set kartu dana umum dan kesempatan
- d. Kartu kepemilikan
- e. Kartu key card
- f. Uang

2. Uang

Setiap pemain mula-mula diberi uang senilai 272.000

Rp 100.000 = 1 lembar

Rp 50.000 = 2 lembar

Rp 20.000 = 2 lembar

Rp 10.000 = 2 lembar

Rp 5.000 = 2 lembar

Rp 1.000 = 2 lembar

3. Peraturan Permainan

- a. Permainan dilakukan 10 orang, 1 kelompok terdiri dari 3 orang dan 1 orang sebagai BANK

- b. Pemain menentukan urutan permainan dengan cara hompimpa
- c. Pemain yang mendapat urutan pertama bermain melempar dadu dan berjalan terlebih dahulu
- d. Pemain pertama menjalankan pionnya sesuai dengan berapa banyak titik dalam dadu yang dilempar
- e. Permainan di mulai dari kotak START dan berjalan kearah kiri (sesuai arah jarum jam)
- f. Pemain yang berhasil melewati kotak START akan mendapatkan uang Rp.20.000 dari BANK
- g. Pemain yang berhenti di kotak Pajak Jalan berkewajiban membayar denda Rp.20.000
- h. Pemain yang akan membeli kompleks himpunan harus berhenti di kotak yang akan dibeli dan kemudian melakukan transaksi dengan BANK
- i. Pemain yang telah membeli kompleks akan mendapatkan Kartu Hak Milik dan Key Card.
- j. Bagi pemain yang berhenti di kotak yang telah dibeli pemain lain. maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada pada key card yang diajukan oleh sipemilik tanah. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dari pemilik tanah maka dikenakan denda dengan membayar dua kali lipat dari harga sewa yang tertera dan kalau pemain bisa menjawab pertanyaan dari pemilik tanah maka pemain membayar setengah harga dari harga sewa tanah tersebut.

- k. Bagi pemain yang berhenti di kotak Dana Umum dapat mengambil kartu Dana Umum yang telah disediakan dan harus mengikuti perintah yang terdapat di kartu Dana Umum
- l. Bagi pemain yang berhenti di kotak Kesempatan dapat mengambil kartu Kesempatan yang telah disediakan dan harus mengikuti perintah yang terdapat di kartu Kesempatan
- m. Bagi pemain yang berhenti di kotak Penjara maka pemain harus berusaha keluar dari penjara, dengan Pemain diberi kesempatan sebanyak tiga kali untuk mencoba, jika pemain belum mendapatka dadu yang sama maka pemain harus mencoba peruntungannya digiliran berikutnya
- n. Pemain yang memiliki uang terbanyak di akhir permainan akan dinyatakan PEMENANG dalaam permainan monopoli.

F. Kerangka Berpikir

Monopoli matematika merupakan media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari permainan monopoli pada umumnya menjadi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, beberapa penelitian bahkan telah mengembangkan media monopoli untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Proses perancangan media pembelajaran permainan monopoli matematika yang pertama dibuat adalah desain permainannya. Desain permainan yang dimaksud adalah rancangan papan monopoli didesain dengan berbagai macam

himpunan-himpunan disetiap kompleks, Komponen yang ada didalam monopoli matematika yaitu 15 kartu soal, 15 kartu kunci jawaban, 10 kartu dana umum, 10 kartu kesempatan, 15 kartu hak milik, Uang mainan sebanyak 60 lembar, 1 dadu, 3 bidak, dan 1 aturan permainan. Setiap kelompok siswa dapat menggunakan kartu-kartu tersebut sebagai suatu strategi dalam bermain dan diharapkan dapat lebih memahami materi dan menyelesaikan soal-soal terkait materi himpunan.

Penggunaan media permainan monopoli matematika ini diharapkan dapat digunakan siswa sebagai suatu alternatif sumber belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli matematika ini diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat melatih siswa dalam menyelesaikan soal-soal materi himpunan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model prosedural Bord and Gall yang merupakan model deskriptif yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (dalam sugiyono, 2013;407). Menurut Nana Syaodih Sukadimata (2012:169) mendefenisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Panggabean (2015) penelitian pengembangan adalah suatu bentuk penelitian yang digunakan untuk menguji validitas dan reabilitas alat pengumpul data yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan inovasi produk.

Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah ingin menilai perubahan- perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Dengan demikian penelitian dan pengembangan dapat meningkatkan kualitas produk atau suatu objek tertentu dan menilai setiap perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan, baik proses, produk dan hasil pendidikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dilaksanakan adalah di SMP PAB 9 Klambir V yang terletak di jalan Klambir V pasar 2.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020 yang terdiri dari 10 orang siswa karena menggunakan uji coba kelas kecil.

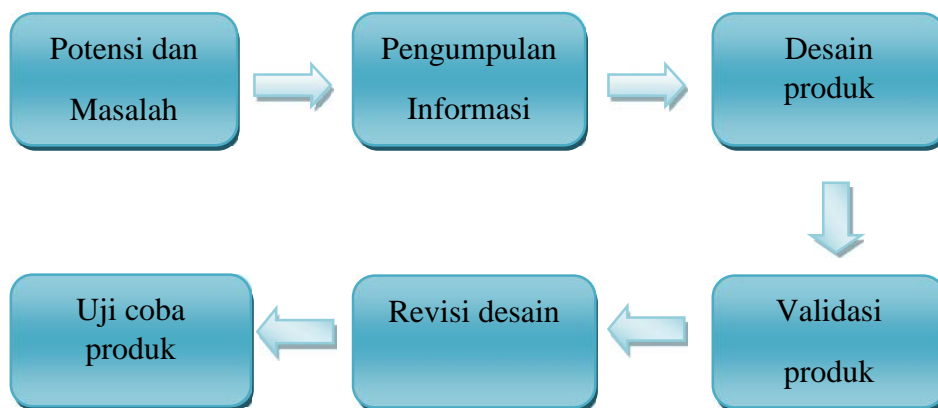
Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020.

D. Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model prosedural Bord and Gall yang merupakan model deskriptif yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat juga mengembangkan produk

yang sudah ada. penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Sugiyono (2013:409) Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya, antara lain Potensi dan masalah, Pengumpulan informasi, Desain produk, Validasi desain, Uji pemakaian, Revisi produk, Uji coba produk, Perbaiki desain, Revisi produk, Pembuatan produk. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiono tersebut dengan pembatasan. Borg & Gall (dalam Emzir, 2014:271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah-langkah penelitian, langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Berikut gambar skema langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti



Gambar 1. Rancangan Penelitian Permainan Monopoli

Tahap I : Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti mencari data tentang permasalahan pembelajaran yang muncul dikelas VII SMP PAB 9 Klambir V dan potensi yang mungkin akan dikembangkan. Permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku dan gambar-gambar yang kurang inovatif.

Tahap II : Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi tentang permainan monopoli sebagai suatu produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi permainan monopoli dalam matematika. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan monopoli untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada permainan monopoli matematika. Pengumpulan informasi juga bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada permainan monopoli dalam matematika

Tahap III : Desain Produk

Setelah seluruh informasi dan data tentang permainan monopoli matematika yang mendukung diperoleh, maka disusunlah rancangan permainan monopoli matematika. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah berupa rancangan permainan monopoli matematika.

Tahap IV : Validasi Produk

Selanjutnya rancangan permainan monopoli matematika yang dikembangkan akan diajukan kepada ahli untuk divalidasi. Validasi dilakukan

oleh dosen matematika FKIP UMSU dan guru SMP PAB 9 Klambir V yang sudah berpengalaman dalam mengajar. Media dapat digunakan apabila memenuhi kriteria tertentu. Penilaian dilakukan oleh validator dengan memberi skor dari 1-5 pada tiap-tiap indikator berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana kriteria dari permainan monopoli matematika yang dikembangkan. Kriteria tersebut menjadi acuan apakah pengembangan permainan monopoli matematika sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran himpunan di VII SMP PAB 9 Klambir V.

Tahap V : Revisi Desain

Setelah mendapatkan hasil berupa penilaian, masukan, dan saran dari para ahli maka hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk.

Tahap VI : Uji Coba Produk

Permainan monopoli matematika materi himpunan di kelas VII SMP PAB 9 Klambir V. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan apakah sudah menarik dan layak untuk digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Menurut Sugiono (2015:329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

2. Angket

Arikunto (2006) menyatakan bahwa angket atau kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya. Angket merupakan daftar yang berisi kumpulan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu permasalahan yang akan diteliti. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon siswa.

Angket validasi diberikan kepada para ahli dan praktisi pendidikan yaitu dosen FKIP UMSU dan guru matematika untuk menilai bagaimana produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Angket dalam penelitian ini diberikan kepada siswa kelas VII

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:265), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar validasi ahli yang akan dinilai oleh dosen matematika FKIP UMSU dan guru mata pelajaran matematika di SMP PAB 9 Klambir V, angket respon siswa, RPP

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Analisis data dilakukan dengan cara pengelompokan dan pengkategorian data dalam aspek-aspek yang ditentukan, hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang diperoleh, dianalisis dan diarahkan untuk menjawab pertanyaan, bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pembelajaran matematika. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification.

1. Data collection (Koleksi Data)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan studi dokumen data dan angket.

2. Data Reduction (Reduksi Data)

Yaitu reduksi data, berarti merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya.

3. Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik, bagan, hubungan antar kategori, dan plowhart. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

4. Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan/Verifikasi)

Ini merupakan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli yang dikembangkan menjadi permainan monopoli dalam pelajaran matematika dengan materi himpunan. Jenis penelitian ini adalah reseach and Devloment (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiono yang terdiri dari sepuluh langkah yaitu : Potensi dan masalah, Pengumpulan informasi, Desain produk, Validasi desain, Uji pemakaian, Revisi produk, Uji coba produk, Perbaikan desain, Revisi produk, Pembuatan produk. Tetapi peneliti membatasi hanya sampai uji coba produk yang terdiri dari kelas kecil dengan sepuluh orang siswa. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural Bord and Gall. Penelitian ini sudah diterapkan pada siswa kelas VII-3 SMP PAB 9 Klambir 5 Medan, berikut uraian tahap-tahap pengembangan yang dilakukan.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian ini ditemukan ketika peneliti melakukan penelitian di SMP PAB 9 Klambir V Medan, dari hasil pengamatan peneliti selama meneliti diketahui bahwa media pembelajaran disana sangat umum dan biasa dilihat oleh peserta didik seperti buku dan gambar-gambar.

Proses pembelajaran siswa yang menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang berminat untuk belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan, agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa.

2. Pengumpulan data

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data tentang pembuatan monopoli dalam pembelajaran monopoli matematika yang terdiri dari buku paket kelas VII SMP yang memuat materi tentang himpunan dan jurnal-jurnal tentang permainan monopoli matematika, yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran permainan monopoli matematika. Kurikulum yang digunakan untuk menjabarkan KI, KD, dan indikator yang harus dicapai siswa.

3. Desain Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Matematika

a. Perancangan desain media pembelajaran permainan monopoli

Pada umumnya pengembangan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini terinspirasi dari permainan monopoli pada umumnya. Pada tahap ini peneliti akan mendesain bagaimana konsep permainan monopoli matematika yang akan dikembangkan oleh peneliti mulai dari menentukan tema, gambar-gambar, kartu dana umum, kartu

kesempatan, pion, uang monopoli dan dadu, serta penentuan harga sewa pada tiap himpunan.

Papan untuk permainan monopoli terbuat dari plastik dengan ukuran 50 x 50 cm, gambar-gambar yang terdapat pada papan permainan monopoli terdiri dari berbagai macam gambar-gambar himpunan seperti himpunan buah-buahan, himpunan sayur-sayuran, dan lain sebagainya pada setiap himpunan terdapat harga-harga yang telah ditentukan oleh peneliti, monopoli yang peneliti desain ini juga terdapat gambar-gambar ilmuwan matematika supaya siswa bisa mengetahui tentang ilmuwan matematika sambil bermain monopoli.

Proses pembuatan produk berlangsung pada bulan agustus 2019, gambar-gambar pada papan monopoli di print dengan menggunakan kertas concord warna putih, di tengah papan permainan monopoli di modifikasi kertas concord warna hijau, kuning serta ditambahi gambar angka-angka gambar himpunan dalam diagram venn agar terlihat lebih menarik dan tulisan monopoli matematika, untuk kartu soal terdiri dari warna pink, kartu jawaban warna kuning, dana umum warna merah, dan kesempatan warna biru.

Berikut ini adalah desain papan monopoli yang dibuat oleh peneliti.



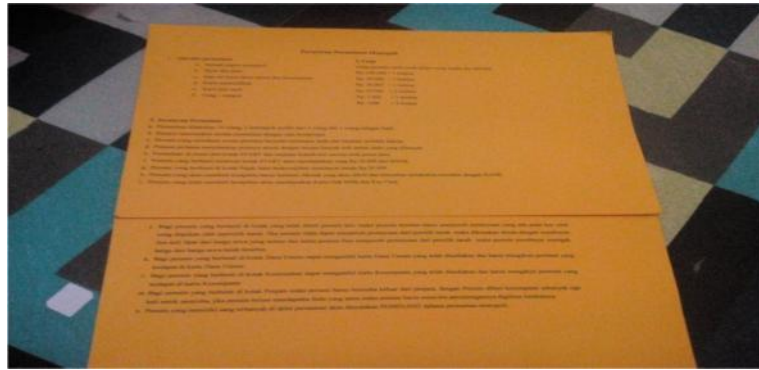
Gambar 2. Rancangan Papan Permainan Monopoli

- b. Penyusunan Aturan main, kartu soal, kesempatan, dana umum, dadu, pion, dan uang

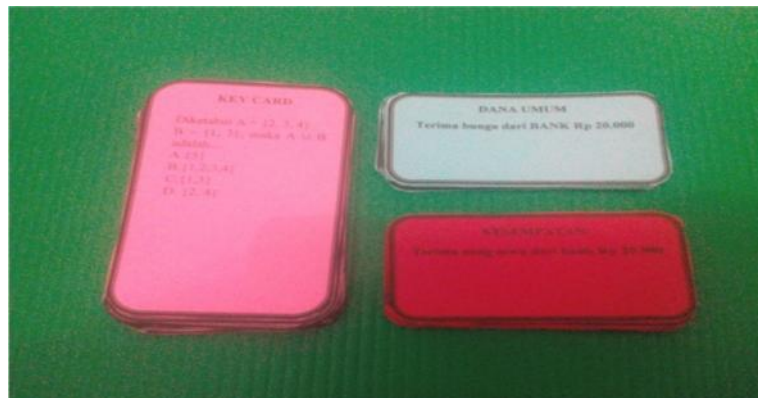
Peneliti menyusun peraturan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika beserta kartu soal yang terdapat dalam permainan tersebut, peraturan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika dimodifikasi dengan permainan monopoli pada umumnya. Apabila pada permainan monopoli inti dari permainan adalah yang paling banyak memiliki properti dan uang, maka pada permainan monopoli dalam pembelajaran matematika menjawab soal yang telah disediakan dan yang paling banyak memiliki uang. Adapun soal yang dimuat pada media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini adalah tentang materi himpunan untuk kelas VII. Bentuk

soal pada permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini terdiri dari pilihan ganda sebanyak 15 soal.

Berikut adalah aturan permainan monopoli yang disusun oleh peneliti.



Gambar 3. Aturan permainan monopoli



Gambar 4. Kartu soal, kesempatan dan dana umum



Gambar 5. Pion



Gambar 6. Dadu



Gambar 7. Uang monopoli

4. Validasi Desain

a. Hasil Validasi dan Revisi Media Pembelajaran Monopoli

Penilaian yang dilakukan validator meliputi beberapa indikator, dalam melakukan revisi peneliti mengacu pada hasil dan mengikuti saran-saran serta petunjuk. Berikut Hasil validasi ahli terhadap media permainan monopoli matematika

Tabel 4.I
Hasil validasi instrumen penilaian media pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Media pembelajaran mampu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret	4	Baik
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	4	Baik
3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal-hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	4,5	Baik
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa	3,5	Kurang Baik
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain-lain)	4,5	Baik
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan untuk memberi feedback (umpan balik) terhadap respon/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung	4	Baik

7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik	4	Baik
8	media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)	4,5	Baik
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)	4	Baik
10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kognitif tingkat (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain-lain) sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak	3,5	Kurang Baik
Jumlah		40,5	Baik
Rata-Rata Total		4,5	Baik
Presentase		81%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian validator menunjukkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,5 dari skor rata-rata maksimal 5,0.

b. Penilaian RPP oleh Validator

Dalam melakukan revisi penilaian RPP meliputi beberapa indikator, hasil validasi ahli terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2
Penilaian RPP oleh Validator

No	Aspek	Rata-Rata	Kriteria
1	Kesesuaian antara kompetensi dasar KI1,KI2,KI3,KI4	4	Baik
2	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari KI1,KI2,KI3,KI4)	4,5	Baik
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4	Baik
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator dari kompetensi yang akan dicapai	3,5	Kurang Baik
5	Kejelasan dan urutan materi ajar	4	Baik
6	Kesesuaian strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar	4	Baik
7	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	4,5	Baik
8	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai	3,5	Kurang Baik
9	Skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning	4	Baik
10	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran	3,5	Kurang Baik
11	Penilaian mencakup aspek aspek kompetensi dasar KI1,KI2,KI3,KI4	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator/kompetensi yang akan dicapai	4	Baik
13	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubrik penilaian)	3,5	Kurang Baik
14	Keterpaduan dan kesingkronan antara komponen dalam RPP	3	Kurang Baik
Jumlah		59,25	Baik
Rata-rata Skor		4,2	Baik
Presentase		85%	Sangat baik

Berdasarkan data dalam tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kualitas RPP berdasarkan penilaian validator menunjukkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,2 dari skor rata-rata maksimal 5.0

5. Uji Coba Media

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di SMP PAB 9 Klambir V Medan Kelas VII-3 yang dilaksanakan pada tanggal 02 September sampai 07 September 2019. Uji coba produk diikuti oleh 10 orang siswa.

Tabel 4.3
Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Produk

No	Pelaksanaan Pembelajaran	Media	Alokasi Waktu
1	Senin 02 September 2019	Permainan Monopoli	2 x 40 Menit
2	Selasa 03 September 2019	Permainan Monopoli	2 x 40 Menit

Pada tahap ini peneliti mengujicobakan permainan monopoli matematika dengan mengikuti RPP. Pertemuan pertama dimulai dengan menyampaikan materi tentang himpunan setelah peserta didik memahami materi selanjutnya pertemuan kedua dengan mengujicobakan permainan monopoli matematika. Tahap ini dimulai dengan guru menjelaskan aturan permainan dan tujuan permainan monopoli matematika setelah siswa memahami petunjuk permainan maka guru membagi siswa dalam

beberapa kelompok karna menggunakan kelas kecil maka siswa yang ikut bermain monopoli hanya 10 orang dari 32 orang siswa, dari 10 orang siswa tersebut maka dibagi menjadi 3 kelompok 1 kelompok terdiri dari 3 orang siswa dan 1 orang di tunjuk sebagai juri dalam permainan tersebut peneliti membimbing siswa selama permainan berlangsung.

Dalam permainan jika ingin membeli salah satu komplek himpunan maka harus membayar sesuai harga yang tertera kepada pihak bank dan mendapatkan kartu hak milik serta key card yaitu berupa kartu soal dan jika pemain lain lewat dikompleks himpunan yang sudah dibeli maka harus menjawab soal yang tertera pada key card jika bisa menjawab maka berhak membayar separuh dari harga yang tertera dan jika tidak bisa menjawab soal maka harus membayar dua kali lipat dari harga yang tertera. Pemain yang memiliki uang paling banyak maka dialah yang berhak memenangkan permainan monopoli tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa sangat bersemangat dan antusias dalam bermain monopoli

b. Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh siswa setelah siswa mengikuti permainan monopoli pada hari selasa tanggal 03 September 2019, angket respon siswa digunakan untuk melihat respon siswa terhadap media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa yang disajikan pada tabel

Tabel 4.4
Angket respon siswa

No	Aspek	Kriteria	Rata-Rata	Keterangan
1	Rasa Senang	1. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran	4,4	Baik
		2. Saya merasa tidak bosan menggunakan media pembelajaran	4,1	Baik
2	Karakter	3. Saya termotivasi belajar Matematika setelah menggunakan media pembelajaran	3,8	Kurang Baik
		4. Media pembelajaran ini mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal	4,5	Baik
		5. Media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri	4,4	Baik
3	Tata bahasa dan desain	6. Bahasa yang digunakan Mudah dimengerti	3,6	Kurang Baik
		7. Tidak ada kalimat yang membigungkan	4,9	Baik
		8. Gambar pada media menarik	4,1	Baik
		9. Tulisan jelas dan mudah dibaca	4,3	Baik
		10. Kombinasi warna menarik	3,8	Kurang Baik
4	Motivasi	11. Media pembelajaran membuat semangat belajar menjadi bertambah	4,3	Baik
		12. Media pembelajaran membuat rasa keingintahuan	4,7	Baik

		semakin bertambah		
Jumlah			47,9	Baik
Rata-Rata			4,28	Baik

Dari hasil angket respon siswa yang dilakukan diperoleh skor rata-rata 4,28 dari skor rata-rata maksimal 5,0 yang artinya media permainan monopoli matematika direspon sangat baik oleh siswa.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada hasil penelitian, diperoleh media pembelajaran permainan monopoli matematika pada tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk,

Berdasarkan analisis penelitian RPP oleh guru matematika diperoleh skor rata-rata 4,4 dari skor rata-rata maksimal 5,0 dengan klasifikasi sangat baik. RPP secara teknis telah memenuhi syarat minimal komponen RPP yang sesuai dengan penyusunan RPP berbasis pendekatan saintifik. Hasil analisis media pembelajaran oleh dosen FKIP Matematika UMSU diperoleh skor rata-rata 4,7 dari skor rata-rata maksimal 5,0 dengan klasifikasi sangat baik. Klasifikasi RPP dan media pembelajaran permainan monopoli matematika yang telah dikembangkan layak diujicobakan dalam uji coba kelas kecil di SMP PAB 9 Klambir V Medan.

Setelah dilakukan validasi oleh dosen dan guru matematika, media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika selanjutnya di

ujicobakan kepada 10 orang siswa kelas VII-3 di SMP PAB 9 Klambir V Medan. Adanya media permainan monopoli matematika di harapkan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar. Perangkat pembelajaran dirancang untuk dua kali pertemuan yang diorganisasikan menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setelah diujicobakan kepada siswa selanjutnya untuk menilai respon dan pendapat siswa terhadap permainan monopoli dalam pembelajaran matematika maka dilakukan analisis angket respon siswa yang memperoleh skor rata-rata 4,4 yang artinya media pembelajaran permainan monopoli matematika direspon sangat baik oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli matematika yang dikembangkan sudah valid dan bisa untuk diuji cobakan kepada siswa dalam kelas kecil di SMP PAB 9 Klambir V Medan, media permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika di respon sangat baik oleh siswa dan siswa juga sangat senang dengan bermain monopoli sehingga permainan berjalan dengan baik tanpa ada kendala.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh desya Rossa Deviana dan Erlina Prihatnani tentang monopoli yaitu pengembangan monopoli matematika pada materi peluang untuk siswa SMP, monopoli yang dirancang memiliki ciri khas bertema nasionalisme, dengan desain papan permainan menggunakan tokoh pahlawan indonesia serta terdapat soal-soal yang bertema aku cinta indonesia. Dengan hasil

presentase tiap aspek kategori baik karena presentase lebih dari 60%. Dengan demikian media monopoli matematika valid dengan presentase rata-rata sebesar 78%,1 (baik). Maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli matematika dinyatakan valid untuk pembelajarann materi peluang.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ida Rufaida tentang permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi hubungan antar satuan dengan hasil presentase tingkat pencapaian permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika yaitu sebesar 87,5% dan 82,1% menunjukkan pada kalifikasi layak dan tingkat kemenarikan media tersebut dalam meningkatkan motivasi siswa sebesar 87,8%. Presentase ini memebuktikan bahwa permainan monopoli menarik perhatian siswa untuk belajar matematika, khususnya pada materi hubungan antar satuan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

Hasil Analisis penelitian RPP oleh guru matematika diperoleh skor dengan klasifikasi sangat baik. analisis media pembelajaran oleh dosen FKIP Matematika UMSU diperoleh skor dengan klasifikasi sangat baik. analisis angket respon siswa yang memperoleh skor dengan klasifikasi media pembelajaran permainan monopoli matematika direspon sangat baik oleh siswa maka media pembelajaran permainan monopoli matematika yang dikembangkan sudah valid dan bisa diuji cobakan kepada siswa dalam bentuk kelas kecil di SMP PAB 9 Klambir V Medan.

B. Saran

Saran peneliti, permainan monopoli diharapkan dapat menginspirasi guru ataupun peneliti lain untuk berinovasi mengembangkan permainan monopoli untuk materi-materi lain dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi revisi VI*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Deviana Desya Rossa dan Prihatnani Erlina. 2018. *Pengembangan media monopoli matematika pada materi peluang untuk siswa SMP*. Jurnal Review pembelajaran matematika. Vol 3, No 2
- Emzir. 2014. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers
- James(<http://aliasabena.wordpress.com/2010/04/03/apa-itu-matematika/>)
- Kimpraswil.(dalam as'adi muhammad,2009:26). *defenisi permainan*. *www.google. Com*
- Panggabean Ellis Mardiana. 2015. *Pengembangan bahan ajar dengan strategi REACT pada mata kuliah struktur aljabar I di FKIP UMSU*. Jurnal EduTech. Vol 1, No 1
- Prasetyo Muhammad Fajar dan Prihatnani Erlina. 2018. *Perkembangan permainan monomath pada materi persamaan garis lurus bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Salatiga*. Jurnal Universitas kristen satya wacana salatiga. Vol 5, No 1
- Rahaju dan Hartono Semin Rudi. 2016. *Pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia*. Jurnal ilmiah pendidikan Matematika. Vol 2, No 2
- Rufaida Ida, 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III DI.MI Attaraqqi*. Skripsi. Malang.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2006). *Media pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Smaldino (dalam Sundayana Rostina. 2015.) *Media dan alat peraga dalam pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Zainuri. 2011. *Pembelajaran matematika realistic*. (<http://zainure.wordpress.com.2007/04/13>).

ANGKET RESPON SISWA

NAMA :

KELAS :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

1 = sangat tidak baik

4 = baik

2 = tidak baik

5 = sangat baik

3 = kurang baik

No	Aspek	Kriteria	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Rasa senang	✓ Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran					
		✓ Saya merasa tidak bosan menggunakan media pembelajaran					
2	karakter	✓ Saya termotivasi belajar Matematika setelah menggunakan media pembelajaran					
		✓ Media pembelajaran ini mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal					
		✓ Media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri					
3	Tata Bahasa dan Desain	✓ Bahasa yang digunakan Mudah dimengerti					
		✓ Tidak ada kalimat yang membingungkan					
		✓ Gambar pada media menarik					
		✓ Tulisan jelas dan mudah dibaca					
		✓ Kombinasi warna menarik					
4	Motivasi	✓ Media pembelajaran membuat semangat belajar menjadi bertambah					
		✓ Media pembelajaran					

		membuat rasa keingintahuan semakin bertambah					
--	--	--	--	--	--	--	--

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nama :

Asal Instansi :

Petunjuk :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

1 = sangat tidak baik

4 = baik

2 = tidak baik

5 = sangat baik

3 = kurang baik

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran mampu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret					
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/prinsip yang diajarkan atau dipelajari					
3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal-hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari					
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa					
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain-lain)					
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan unruk memberi feedback (umpan balik) terhadap respon/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung					
7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik					
8	media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)					
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)					

10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kognitif tingkat (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain-lain) sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						
Nilai = $\frac{\text{SKOR}_{50}}{\text{SKOR}_{100}} \times 100$						

Kesimpulan :

Layak selanjutnya untuk digunakan digunakan dalam pembelajaran di SMP tanpa revisi	
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran SMP	

Kritik dan saran mengenai media pembelajaran

.....

Medan.....2019

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Nama :

Asal Instansi :

Petunjuk :

Berika skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

1 = sangat tidak baik

4 = baik

2 = tidak baik

5 = sangat baik

3 = kurang baik

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari KI1, KI2, KI3, KI4)	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator dari kompetensi yang akan dicapai	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan dan urutan materi ajar	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
8.	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai	1	2	3	4	5
9.	Skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning	1	2	3	4	5
10.	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
11.	Penilaian mencakup aspek-aspek kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4.	1	2	3	4	5
12.	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator/kompetensi yang akan dicapai	1	2	3	4	5
13.	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubric penilaian)	1	2	3	4	5
14.	Keterpaduan dan kesinkronan antara komponen dalam RPP	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						
Nilai = $\frac{\text{SKOR TOTAL}}{\text{SKOR TOTAL}} \times 100$						

Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....
.....
.....
.....
.....

Medan,2019

Validator

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2019/2020

Waktu Pengamatan :

Indikator Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan himpunan

1. Kurang terampil jika sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan himpunan
2. Terampil jika menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan himpunan tetapi belum tepat
3. Sangat terampil, jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan himpunan dan sudah tepat

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil-hasil pengamatan

No	Nama Siswa	Keterampilan		
		Menerapkan Konsep/Prinsip dan Strategi Pemecahan Masalah		
		KT	T	ST
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Keterangan

KT : Kurang Terampil

ST : Sangat Tampil

T : Terampil

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester :VII/Ganjil

Tahun pelajaran :2019/2020

Waktu pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran himpunan

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten

Indikator sikap kerjasama dalam kegiatan kelompok

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha kerja bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan konsisten

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif

1. Kurang baik jika sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan konsisten

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama Siswa	Sikap								
		Aktif			Bekerja Sama			Toleransi		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Keterangan :

KB : Kurang Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP PAB 9 Klambir V
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Satu
Materi Pokok : Himpunan
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (3 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, komplemen himpunan
- 4.4 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1 Menemukan konsep himpunan

3.4.2 Menyebutkan anggota dan bukan anggota himpunan

3.4.3 Menyatakan himpunan kosong dan himpunan semesta dari suatu himpunan

4.4.1 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan kosong, himpunan semesta

4.4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan diagram venn

4.4.3 Menyelesaikan masalah kontekstual himpunan yang berkaitan dengan irisan, gabungan, komplemen, selisih dari dua himpunan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menemukan konsep himpunan
2. Siswa dapat menyebutkan anggota dan bukan anggota himpunan;
3. Siswa dapat menyatakan himpunan kosong dan himpunan semesta dari suatu himpunan
4. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan kosong, himpunan semesta
5. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan diagram venn
6. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan, gabungan, komplemen selisih dari himpunan

E. Materi Pembelajaran Reguler dan Remedi/Pengayaan

1. Materi pembelajaran reguler

Konsep Himpunan

Penyajian Himpunan

Himpunan Kosong dan Himpunan Semesta

Diagram Venn

2. Materi pembelajaran remedial

Operasi Himpunan

Diagram Venn

Penyajian Himpunan

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : Edutainment, Diskusi, dan Tanya Jawab,

G. Alat, Media dan Sumber pembelajaran

Alat : Spidol, Papan Tulis, Penghapus

Media Pembelajaran : Permainan Monopoli Matematika

Sumber Belajar : Buku paket kelas VII K13

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke : I

Langkah Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberi salam, menanyakan kabar, mengajak peserta didik berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik✓ Peserta didik mendengarkan dan menanggapi cerita guru tentang manfaat belajar himpunan dalam kehidupan sehari-hari✓ Guru mengomunikasikan tujuan belajar, dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai✓ Guru menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (pengamatan dalam kelompok, presentasi dan hasil diskusi, dan penugasan kelompok/kelompok✓ Guru mengecek kemampuan persyaratan peserta didik dengan tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya✓ Guru memberikan apersepsi tentang himpunan✓ Guru menyampaikan cakupan materi himpunan✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran himpunan	15 Menit

	✓ Guru menyampaikan teknik penilaian	
Inti	<p>Mengamati :</p> <p>Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada buku yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini</p>  <p>Menanya :</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya</p> <p>Penyajian Himpunan</p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>dimana</p> <p>Apakah Himpunan yang disajikan “cara 1” bisa disajikan dengan “cara 2” secara “tunggal”?</p> <p>Menggali Informasi :</p> <p>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</p> <p>Penyajian Himpunan</p> <p>Dinyatakan dengan menyebutkan anggotanya (enumerasi)</p>	90 Menit

	<p>Dinyatakan dengan menuliskan sifat yang dimiliki anggotanya</p> <p>Dinyatakan dengan notasi pembentuk himpunan</p> <p>Menalar :</p> <p>Peserta didik secara secara berkelompok diminta untuk mendiskusikan penyelesaian permasalahan berikut</p> <p>✓ coba ubahlah sajian himpunan berikut dalam bentuk sajian yang lainnya.</p> <p>Himpunan $A = \{\text{bilangan cacah kurang dari } 5\}$, jika disajikan dengan menyebutkan anggotanya maka $A = \{0, 1, \dots, \dots, \dots\}$ dan jika disajikan dengan notasi pembentuk himpunan maka $A = \{x x < \dots, \text{ dan } x \in \text{Bilangan } \dots \dots \dots \dots\}$</p> <p>Mengkomunikasikan :</p> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat</p>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memandu peserta didik merangkum isi pembelajaran ✓ Mengajak peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran ✓ Memberikan tindak lanjut dan memberikan PR 	<p>15 Menit</p>

	<p>pada buku peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menginformasikan garis besar tindak lanjut dan isi kegiatan pada pertemuan berikutnya ✓ Berdoa di akhir pembelajaran 	
--	--	--

Pertemuan ke : 2

Langkah Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam, menanyakan kabar, mengajak peserta didik berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik ✓ Peserta didik mendengarkan dan menanggapi cerita guru tentang manfaat belajar himpunan dalam kehidupan sehari-hari ✓ Guru mengomunikasikan tujuan belajar, dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai ✓ Guru menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (pengamatan dalam kelompok, presentasi dan hasil diskusi, dan penugasan kelompok/kelompok) ✓ Guru mengecek kemampuan persyaratan peserta didik dengan tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya ✓ Guru memberikan apersepsi tentang himpunan ✓ Guru menyampaikan cakupan materi himpunan ✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran himpunan ✓ Guru menyampaikan teknik penilaian 	15 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <p>Peserta didik diminta mengamati penyajian diagram Venn dari contoh berikut. .</p> <p style="text-align: center;">Diagram Venn dari himpunan $S = \{1, 2, 3, 4,$</p>	90 Menit

5, 6, 7, 8, 9}, himpunan $A = \{1, 2, 3\}$ dan himpunan $B = \{4, 5, 6\}$ adalah sebagai berikut.

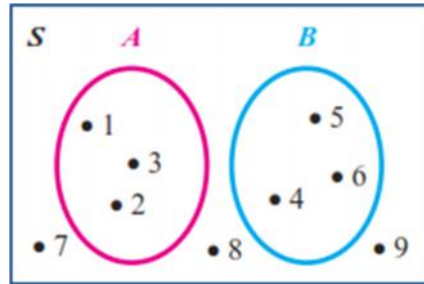


Diagram Venn dari himpunan $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$, himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$, himpunan $B = \{4, 5, 6, 7\}$ adalah sebagai berikut.

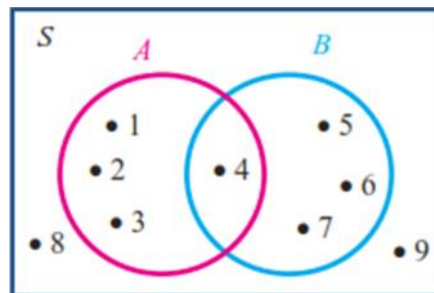


Diagram Venn dari himpunan $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$, himpunan $A = \{1, 2, 3\}$, himpunan $B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

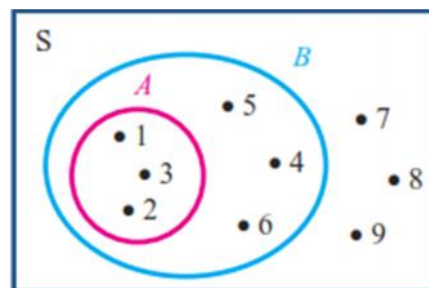
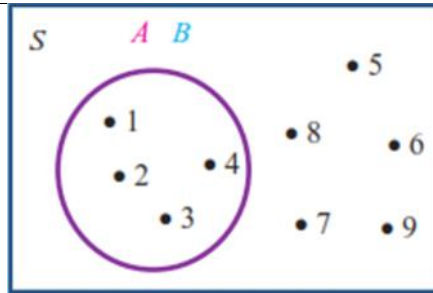


Diagram Venn dari himpunan $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$, himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$, himpunan $B = \{1, 2, 3, 4\}$ adalah sebagai berikut.



Menanya :

yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :

- ✓ Mengapa pada diagram Venn bentuk kedua angka 4 berada ditengah-tengah
- ✓ himpunan A dan himpunan B.

Bagaimana jika ada 3 himpunan yang saling berhubungan satu dengan lainnya

Menggali informasi :
Berdasarkan konsep himpunan maka dapat diartikan himpunan itu adalah kumpulan objek-objek yang terdefinisi dengan jelas

Menggali Informasi :

Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang Diagram Venn

Menalar :

- ✓ Gambarlah diagram Venn jika himpunan $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$
- ✓ a. Himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan himpunan $B = \{7, 8, 9, 10\}$
- ✓ b. Himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan himpunan $B = \{1, 2,$

	<p>3, 4}</p> <p>✓ c. Himpunan A = {1, 2, 3} dan himpunan B = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}</p> <p>✓ d. Himpunan A = {1, 2, 3, 4} dan himpunan B = {3, 4, 5, 6, 7}</p> <p>Mengkomunikasikan :</p> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memandu peserta didik merangkum isi pembelajaran ✓ Mengajak peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran ✓ Memberikan tindak lanjut dan memberikan PR pada buku peserta didik ✓ Menginformasikan garis besar tindak lanjut dan isi kegiatan pada pertemuan berikutnya ✓ Berdoa di akhir pembelajaran 	15 Menit

Pertemuan ke : 3

Langkah Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam, menanyakan kabar, mengajak peserta didik berdoa, dan mengecek 	15 menit

	<p>kehadiran peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik mendengarkan dan menanggapi cerita guru tentang manfaat belajar himpunan dalam kehidupan sehari-hari ✓ Guru mengomunikasikan tujuan belajar, dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai ✓ Guru menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (pengamatan dalam kelompok, presentasi dan hasil diskusi, dan penugasan kelompok/kelompok ✓ Guru mengecek kemampuan persyaratan peserta didik dengan tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya ✓ Guru memberikan apersepsi tentang himpunan ✓ Guru menyampaikan cakupan materi himpunan ✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran himpunan ✓ Guru menyampaikan teknik penilaian 	
<p>Inti</p>	<p>Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dalam bermain monopoli matematika</p> <p>Mengamati : siswa mendengarkan penjelasan guru terkait aturan permainan monopoli matematika</p> <p>Menanya : Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dimengerti tentang aturan permainan monopoli matematika</p> <p>Menggali informasi : Siswa memainkan permainan monopoli matematika sesuai arahan guru dan guru membimbing serta mengkoordinir siswa selama permainan berlangsung</p> <p>Menalar :</p>	<p>90 Menit</p>

	<p>Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada setiap kompleks untuk membeli kompleks, dan jika tidak bisa menjawab maka harus membayar denda, salah seorang siswa di tunjuk untuk menjadi bank dalam permainan tersebut, pemenang di tunjukkan dengan kelompok yang paling banyak memiliki aset kekayaan dan ditukarkan kepada bank sehingga memperoleh uang yang banyak kelompok yang memiliki uang yang paling banyak maka dialah pemenangnya.</p> <p>Mengkomunikasikan :</p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dipahaminya setelah permainan. Salah satu peserta didik menyampaikan pendapat dan tanggapannya tentang permainan monopoli matematika yang dilakuka selama pembelajaran lalu guru memberikan penguatan atas pertanyaan siswa.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama siswa merangkum isi pembelajaran ✓ Mengajak siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran ✓ Memberikan tindak lanjut dan memberikan PR pada buku siswa ✓ Menginformasikan garis besar tindak lanjut dan isi kegiatan pada pertemuan berikutnya ✓ Berdoa di akhir pembelajaran 	15 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian Pengamatan (terlampir)

2. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan	Observasi	Selama pembelajaran dan

	<p>pembelajaran yang dilakukan</p> <p>b. Bekerjasama dalam keiatan kerja kelompok</p> <p>c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif</p> <p>d. Peduli dalam kegiatan pembelajaran</p> <p>e. Disiplin selama proses pembelajaran</p> <p>f. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan</p> <p>g. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas</p>		saat diskusi
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>Menyelesaikan soal yang relavan</p>	Penugasan	Penyelesaian Kelompok
3.	<p>Keterampilan</p> <p>Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan persamaan garis</p>	Portofolio	Penyelesaian Kelompok



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3, Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

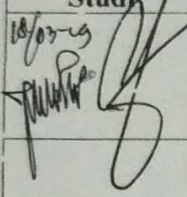

Kepada : Yth. Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi: Pendidikan Matematika
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

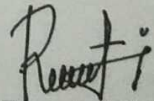
Nama Mahasiswa : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK : 3,36

Persetujuan Ket./Sekret. Program Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Di SMP	
	Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	
	Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Struktural Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Maret 2019
Hormat Pemohon,


Rezatul Fajriati

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Prog. Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Siswa SMP PAB 9
Kelambir V T.P 2018/2019

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 April 2019

Hormat Pemohon,

Rezatul Fajriati

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : *740* /II.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Rezatul Fajriati**
N P M : 1502030146
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan
Monopoli pada Siswa SMP PAB 9 Kelambir V T.P 2018/2019**

Pembimbing : **Dra. Ellis Mardiana Panggaban, MPd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa daluwarsa tanggal : **5 April 2020**

Medan, 29 Rajab 1440 H
5 April 2019 M



Wassalam
Dekan

Dr. H. Elfrianto Nasution, MPd.
NIDN : 0115057302

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di SMP

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
4-4-2019	Perbaiki: - Latar Belakang - Rumusan Masalah - Tujuan Penelitian (Gambarkan Skema → Prosedur Penelitian) - Analisis Data - Daftar Pustaka	
22-4-2019	Perbaiki: - Rumusan Masalah - Tujuan penelitian - Teknik pengumpulan data - Teknik analisis data - D.P	
23-4-2019	Acc Seminar Proposal	

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Medan, 23 April 2019
Dosen Pembimbing

Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Pada hari ini Rabu Tanggal 22 Mei 2019 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa :

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<p>Kalau pengubahan - ada model yg diperbaiki berdasarkan model yg lama. B. model lama diperbaiki.</p>

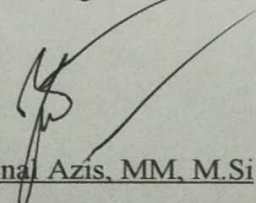
Medan, Mei 2019

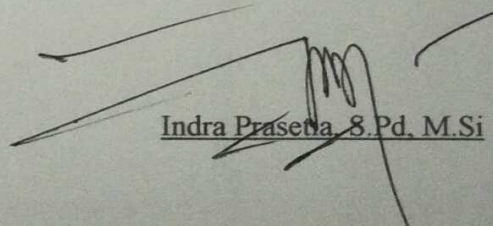
Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas


Dr. Zainal Azis, MM, M.Si


Indra Prasetya, S.Pd, M.Si



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Rezatul Fajriati
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli
Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu tanggal 22 Bulan Mei
Tahun 2019

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan
Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2019

Ketua,

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si



SMP SWASTA PAB 9 KLAMBIR LIMA

KECAMATAN HAMPARAN PERAK

KABUPATEN DELI SERDANG

Alamat : Pasar 2 Klambir Lima Kode Pos 20374 telp. (061) 8462131

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : P-9 / 65 / PAB / VIII / 2019

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUJATMIKO, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang namanya tertera dibawah ini :

Nama : REZATUL FAJRIATI

NPM : 15020300146

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah melaksanakan penelitian mulai 7 Agustus s/d 10 Agustus 2019 di Sekolah SMP Swasta PAB 9 Klambir Lima. Adapun judul penelitian Mahasiswa tersebut adalah "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V TA. 2019 / 2020**".

Demikian surat keterangan diperbuat untuk menjawab sekaligus menyetujui Surat Permohonan izin penelitian Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara nomor: 4790/II.3/UMSU-02/F/2019 tertanggal 23 Juli 2019.



Klambir Lima, 12 Agustus 2019
Kepala Sekolah

SUJATMIKO, S.Pd

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth:
Bapak Dekan FKIP
di
Medan

Medan, September 2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

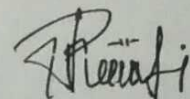
Nama lengkap : REZATUL FAJRIATI
NPM : 1502030146
Program Studi : Pendidikan Matematika
Alamat : Jl. Bukit Barisan II, Gg Pandan No 12 C, Medan

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi. Bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/ Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada SP). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/ Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (boleh yang baru dan boleh yang lama).
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy kompri 3 lembar
6. Surat keterangan bebas perpustakaan
7. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
8. Skripsi yang telah di ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh Dekan fakultas

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,

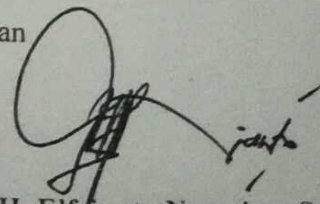


REZATUL FAJRIATI

Disetujui oleh :
A.n. Rektor
Wakil Rektor I

Medan, September 2019

Dekan



Dr. H. Elfianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dr. H.M. Arifin Gultom, S.H., M.Hum

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	:	REZATUL FAJRIATI
Tempat/ Tgl. Lahir	:	Gunung Rotan, 17 Juli 1997
Agama	:	Islam
Status Perkawinan	:	Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	:	1502030146
Program Studi	:	Pendidikan Matematika
Alamat Rumah	:	Jl. Bukit Barisan II, Gg Pandan No 12 C, Medan Telp/Hp: 0821-6864-0241
Pekerjaan/ Instansi	:	-
Alamat Kantor	:	-

Melalui surat permohonan tertanggal **September 2019** telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

Saya Yang Menyatakan,



REZATUL FAJRIATI

Dokumentasi



Gambar : Siswa SMP PAB 9 Klambir V kelas VII-3



Gambar : Siswa bermain monopoli dalam pembelajaran matematika



Gambar : Salah satu kelompok sedang membayar kepada BANK



Gambar : peneliti membagikan angket respon siswa

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas

1. Nama : Rezatul Fajriati
2. Tempat/ Tanggal lahir : Gunung Rotan, 17 Juli 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Status : Belum Menikah
7. Alamat : Jl. Bukit Barisan I, Gg Pandan No:12 C
8. Orang Tua
 - a. Ayah : M. Zubir
 - b. Ibu : Marniati
 - c. Alamat : Gunung Rotan, Kec. Labuhan Haji Timur
Kab. Aceh Selatan

II. Pendidikan Formal

1. Tahun 2009 : SD Negeri Gunung Rotan
2. Tahun 2012 : SMP Negeri 3 Labuhan Haji Timur
3. Tahun 2015 : SMA Negeri 1 Labuhan Haji Timur
4. Tahun 2015 – sekarang : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
(UMSU)