

**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Smart Mathematics*  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
(*Studi Research and Development* pada Mata Pelajaran Matematika  
Siswa Kelas IV A SDN Adiarsa Barat II)**

**DEDE NURSYAMSI AH  
NIM 15416286206022**

**ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Alas permainan monopoli peneliti menggunakan tikar berukuran 150 cm x 180 cm dan beralaskan kain yang dijahit dan dihias menggunakan kain flanel. Alat dari permainan monopoli *smart mathematics* ini diantaranya tikar monopoli *smart mathematics*, satu buah dadu berisi enam angka, kapten sebagai bidaknya, soal-soal bangun datar, kartu dana umum, *guide book*, dan rumah. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran ini, dilakukan uji validitas ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II Karawang Barat dengan jumlah siswa 36 siswa. Data yang diperoleh, media pembelajaran ini mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 78% dengan kategori layak dan 91% dari respon siswa. Untuk hasil belajar rata-rata 81,39 dan dengan nilai persentase 81% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sedangkan nilai pre-test siswa kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II ini memiliki nilai rata-rata 60,83 dengan nilai persentase 25% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$ . Dan dari hasil belajar siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *smart mathematics* materi bangun datar kelas IV, layak dan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Monopoli *Smart Mathematics*, Hasil Belajar Matematika.

***The Development of Monopoly Smart Mathematics Learning Media  
to Improve The Learning Outcomes  
(Research and Development Studies in A Mathematics Subjects  
of Class IV-A Students in SD Adiarsa Barat II)***

**DEDE NURSYAMSI AH  
NIM 15416286206022**

***ABSTRACT***

*This study used the Research and Development (R & D) method. The researcher developed a monopoly learning media for smart mathematics for geometry geometry plane material in grade IV elementary mathematics subjects. The researcher used 150 cm x 180 cm sized mats which covered by sewn cloth and decorated using flannel, as the pedestal. The tool for playing the smart mathematics monopoly includes smart mathematics monopoly mats, a dice with six numbers on each side, the captain as a pawn, questions of geometry plane material, general fund cards, a guide-book, and a house. For testing this learning media feasibility, expert validity tests done by material experts and media experts. The subjects of this study were all students of class IV-A Adiarsa Barat II Karawang Barat Elementary School which has 36 students. Based on the data obtained, this learning media got rated by material experts and media experts, which is 78% with feasible category and 91% student responses. For average learning outcomes 81.39, and percentage score 81% of students who get scores  $\geq 75$ , while the pre-test of class IV-A students in SD Negeri Adiarsa Barat II had average score which is 60.83, with percentage score 25% of students who get scores  $\geq 75$ . Based from the student learning outcomes, it concluded that the monopoly smart mathematics learning media of class IV geometry plane material, feasible and can improve mathematics learning of geometry plane subjects of class IV-A Adiarsa Barat II Elementary School.*

**Keywords:** Monopoly Smart Mathematics Learning Media, Mathematics Learning Outcomes.