

ABSTRAK

Tamba, D. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Monopoli Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP Advent Batam. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing 1: Assist. Prof. Susanti, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Assist, Prof. Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini mengarah pada pengembangan media pembelajaran game monopoli matematika pada materi bilangan yang valid dan praktis. Media ini dikembangkan menggunakan model 4D, yang merupakan singkatan dari *Define* (pendefinisian), *Design* (pengembangan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Pada tahap *Disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena materi bilangan sudah lewat dipelajari. Sumber perolehan data berasal dari angket dan lembar praktikalitas. Data dianalisis dengan menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Jenis data kualitatif menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas VII-2 SMP Advent Batam yang berjumlah 16 orang. Berdasarkan penilaian media diperoleh dari ahli media sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid, penilaian dari ahli materi dan ahli bahasa 80% dengan kategori valid dan penilaian praktikalitas pendidik 84% dengan kategori sangat praktis dan penilaian praktikalitas peserta didik 79,5% dengan kategori praktis. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* Mobita (Monopoli Bilangan Matematika) pada materi bilangan kelas VII memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Monopoli, Bilangan

ABSTRACT

Tamba, D. P. 2023. Development of Mathematical Monopoly Game Learning Media on Numbers for Class VII SMP Advent Batam. Thesis. Tanjungpinang: Department of Mathematics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University. Advisor 1: Assist. Prof. Susanti, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Assist. Prof. Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.

This research leads to the development of learning media for the monopoly math game on valid and practical number material. This media was developed using a 4D model, which stands for Define (definition), Design (development), Development (development), Disseminate (dissemination). In the Dissemination stage, it is not carried out because the number material has been studied. Sources of data acquisition come from questionnaires and practicality sheets. Data were analyzed using quantitative and qualitative. Types of qualitative data using descriptive qualitative. The subjects of this study were 16 students of class VII-2 at SMP Advent Batam. Based on the media assessment obtained from media experts by 85.3% with a very valid category, assessments from material experts and linguists 80% with a valid category and 84% educator practicality assessment with a very practical category and 79.5% practical assessment of students with the category practical. Therefore, it can be concluded that the development of Mobita game learning media (Monopoly of Mathematical Numbers) on class VII numbers meets valid and practical criteria.

Keywords: Development, Learning Media, Monopoly Game, Integers