

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD

**HELENA MAY SELA
2019143467**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini jumlah subjek adalah 29 orang. Media permainan ini dikembangkan dengan model ADDIE yang menunjukkan bahwa pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ini menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Developmen* (Pengembangan), *Implement*, (Implementasi) dan *Evaluate*, (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar *walkrough*, lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, dan tes. Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli yang merupakan media pembelajaran berbentuk cetak. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, analisis kepraktisan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa serta analisis keefektifan dengan menggunakan tes yang diberikan kepada siswa. Hasil analisis data pengembangan media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan valid dari lembar angket validasi dengan nilai rata-rata 91,2%, media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan praktis dari lembar angket respon siswa dalam uji coba dengan nilai rata-rata sebesar 92,4%, serta media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan efektif dengan hasil tes dengan nilai rata-rata 92,24% . berdasarkan hasil validasi dan uji coba, disimpulkan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Permainan, Pengembangan, Monopoli