

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PPKN SDN 229  
PALEMBANG**

**Rizki Nur Aisah  
2020143266**

**Abstrak**

*Board game* monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran PPKN tentang pola hidup gotong royong. Penelitian ini di latar belakangin oleh kurangnya minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran PPKN materi pola hidup gotong royong kelas IV SDN 229 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi. Model pengembangan ini terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan hingga pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa serta instrumen validasi ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuisisioner), tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game monopoli layak digunakan pada mata pelajaran PPKN kelas IV SD dengan mengacu pada hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media dan materi keseluruhan sebesar 83% atau Sangat Valid. Hasil media pembelajaran *board game* monopoli di SDN 229 Palembang ini di nyatakan “Sangat Praktis”, karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 89,3%. Hasil dari pembelajaran *board game* monopoli di SDN 229 Palembang ini di nyatakan “Sangat Efektif”. Karena memperoleh nilai keefektifan sebesar 88,9%.

**Kata kunci:** *Board Game* , PPKN, Minat Belajar