

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN MONOPOLI
BERBASIS KARAKTER PEDULI SOSIAL PADA MUATAN IPS UNTUK
SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KERAMBITAN TABANAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Made Ayu Diah Permata Riskiani, NIM 1811031276

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini didasari oleh latar belakang karena guru hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial pada diri siswa, serta kurangnya media pembelajaran yang menunjang kegiatan proses belajar mengajar di kelas, sesuai dengan kebutuhan dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS dirasa perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa, efektif, dan efisien dalam pemanfaatannya, sehubungan dengan hal tersebut dipandang perlu untuk mengembangkan media permainan papan monopoli. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui rancang bangun model permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS untuk siswa kelas IV, dan (2) Untuk mengetahui kelayakan model media permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS untuk siswa kelas IV. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Dalam metode ini digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik wawancara, observasi, dan kuesioner. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Media permainan papan monopoli ini dinyatakan layak berdasarkan hasil uji ahli isi pembelajaran 77,5% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran 96,15% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis data dari hasil validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Muatan Materi IPS untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: media permainan papan monopoli, berbasis karakter peduli sosial

ABSTRACT

This development research is based on the background because the teacher only uses the lecture method, the lack of instilling social care character values in students, and the lack of learning media that support teaching and learning activities in the classroom, according to the need to overcome the problems of the learning process, especially social studies subjects. there needs to be a new innovation in the development of learning media that is more attractive to students, effective, and efficient in its use, in connection with this it is deemed necessary to develop monopoly board game media. The objectives of this study are: (1) To determine the design of a social care character-based monopoly board game model for social studies material content for grade IV students, and (2) to determine the feasibility of a social care character-based monopoly board game media model on social studies material content. for grade IV students. The development model used is ADDIE. In this method used for data collection are interview techniques, observation, and questionnaires. Data analysis used descriptive quantitative and qualitative descriptive methods. This monopoly board game media was declared feasible based on the results of the learning content expert test 77.5% with good qualifications, 93.75% learning design expert test with very good qualifications, 96.15% learning media expert test with very good qualifications, individual trial 95.83% with very good qualifications, and 91.66% small group trial with very good qualifications. Based on the analysis of the data from the validation results obtained, it can be concluded that the Monopoly Board Game Media Based on Caring Social Characters is appropriate to be used as a learning medium in Social Studies Content for Grade IV Elementary School.

Keywords: *monopoly board game media, based on social care characters*