

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI BERTEMAN DALAM KERAGAMAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD NEGERI 18 PEMECUTAN

Oleh
Ni Wayan Cintya Candani, NIM 2011031191
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan rancang bangun game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan. (2) mengetahui validitas game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan. Ditinjau dari rancang bangun, materi pembelajaran, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. (3) Serta untuk mengetahui efektivitas game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda biasa serta kuesioner dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian adalah (1) Rancang bangun media game monopoli menggunakan model ADDIE dengan berbantuan aplikasi canva, adobe animate, file mpi component, 2) Kualitas Video Pembelajaran menunjukkan hasil uji ahli isi materi pelajaran sebesar 95% (**Sangat Baik**), uji ahli desain instruksional sebesar 93,75% (**Sangat Baik**), uji ahli media pembelajaran sebesar 100% (**Sangat Baik**), uji coba perorangan sebesar 92% (**Sangat Baik**) dan uji coba kelompok kecil sebesar 90,6% (**Sangat Baik**). (3) Efektivitas Video Pembelajaran berdasarkan hasil uji t satu *sample* diperoleh $t_{hitung} = 9,718$ kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 2,042. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game monopoli berbasis kearifan lokal efektif diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi berteman dalam keragaman kelas II di SD Negeri 18 Pemecutan..

Kata Kunci: Game Monopoli, Kearifan lokal, Bahasa Indonesia

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI BERTEMAN DALAM KERAGAMAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD NEGERI 18 PEMECUTAN

Ni Wayan Cintya Candani, NIM 2011031191
Department of Elementary Education

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of monopoly games based on local wisdom and friendly materials in the diversity of Indonesian subjects in grade II of SD Negeri 18 Pemecutan. (2) to find out the validity of monopoly games based on local wisdom of friend materials in the diversity of Indonesian subjects in grade II of SD Negeri 18 Pemecutan. Reviewed from design, learning materials, instructional design, learning media, individual trials and small group trials. (3) As well as to determine the effectiveness of monopoly games based on local wisdom in the diversity of Indonesian subjects in grade II of SD Negeri 18 Pemecutan This research is a development research using the ADDIE development model. The data collection method uses the usual multiple-choice objective test as well as questionnaires and quantitative descriptive data analysis techniques and inferential statistics. The results of the study were (1) Design and build monopoly game media using the ADDIE model with the help of the canva application, adobe animate, mpi component file, 2) The quality of the Learning Video showed the results of the subject matter content expert test of 95% (Very Good), the institutional design expert test of 93.75% (Very Good), the learning media expert test of 100% (Very Good), the individual trial of 92% (Very Good) and the small group test of 90.6% (Very Good). (3) The effectiveness of the Learning Video based on the results of the t-test one sample was obtained $t_{count} = 9.718$ then t_{count} compared to the t_{table} with a significance level of 5%, namely 2.042. Thus, the $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, the $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that monopoly game media based on local wisdom is effectively applied to Indonesian lessons, material on making friends in class II diversity at SD Negeri 18 Pemecutan.

Keywords: Monopoly Games, Local Wisdom, Indonesian