

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN  
MONOPOLI PADA MUATAN PPKn SISWA KELAS  
IV SD NEGERI 5 KETEWEL**

**Oleh**  
**Ni Kadek Dela Kartika, NIM 1711031209**  
**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilatarbelakangi oleh keterbatasan guru dalam menemukan media pembelajaran yang tepat pada situasi pembelajaran luring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan pengembangan media monopoli. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara, metode kuesioner, dan metode observasi. Rancangan uji produk dilakukan oleh beberapa ahli dan siswa yaitu: (a) ahli materi pelajaran, (b) ahli desain pembelajaran, (c) ahli media pembelajaran, dan (d) uji coba perorangan yang meliputi tiga orang siswa. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Dari data hasil penelitian didapatkan persentase kelayakan media monopoli dari ahli materi pembelajaran yaitu 93% dengan kualifikasi sangat baik, persentase kelayakan media monopoli dari ahli desain pembelajaran sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik, persentase kelayakan media monopoli dari ahli media pembelajaran adalah sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan dari uji coba perorangan persentase kelayakan media monopoli adalah sebesar 90,8% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli pada muatan PPKn siswa kelas IV SD Negeri 5 Ketewel layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: Media monopoli, model penelitian, analisis data, penelitian

## **ABSTRACT**

*This research is a development research that is motivated by the limitations of teachers in finding the right learning media in offline learning situations. This study aims to determine the design and feasibility of developing monopoly media. The research model used in this study is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection in this research was done by interview method, questionnaire method, and observation method. The product test design was carried out by several experts and students, namely: (a) subject matter experts, (b) learning design experts, (c) learning media experts, and (d) individual trials which included three students. The form of data analysis used is descriptive quantitative data analysis. From the research data, the percentage of feasibility of monopoly media from learning material experts is 93% with very good qualifications, the percentage of feasibility of monopoly media from learning design experts is 91.6% with very good qualifications, the percentage of feasibility of monopoly media from learning media experts is 90 % with very good qualifications, and from individual trials the percentage of eligibility for monopoly media is 90.8% with very good qualifications. The results of this study indicate that the development of monopoly game media on PPKn content for fourth grade students of SD Negeri 5 Ketewel is feasible to use in the learning process.*

*Keywords:* Monopoly media, research model, data analysis, research

