

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD NO.2 TIBUBENENG**

Oleh

Kadek Desyawati, Nim 1711031173

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena kesulitan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dari produk media permainan monopoli berbasis model *problem based learning* pada pembelajaran tematik dan (2) mengetahui hasil validasi monopoli tematik pbl menurut hasil *review* para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu *Hannafin and Peck*. Penelitian ini terbatas sampai tahap pengembangan, dikarenakan kondisi pandemic *Covid – 19* yang tidak memungkinkan melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yakni kuisisioner / angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. dalam pengembangan media monopoli tematik pbl ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi muatan pembelajaran sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji pengguna melalui uji perorangan sebesar 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji pengguna melalui uji kelompok kecil pada 12 orang siswa sebesar 94,7 % dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan hasil uji subjek pengguna (siswa) disimpulkan bahwa media monopoli tematik berbasis pendekatan *problem based learning* ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia sub tema 1 pembelajaran 3 di kelas V SD No.2 Tibubeneng.

Kata Kunci : Pengembangan, Monopoli, Problem Based Learning

ABSTRACT

This development research was carried out because of the difficulty of teachers to develop learning media that made students learn actively and were able to solve problems in everyday life. The objectives of this study are (1) to describe the design process of the monopoly game media product based on the problem based learning model in thematic learning and (2) to find out the results of the pbl thematic monopoly validation according to the results of expert reviews, individual tests, and small group tests. This research is a development research. The development model used is Hannafin and Peck. This research is limited to the development stage, due to the Covid-19 pandemic condition which makes it impossible to involve many students. The method of data collection in this study is a questionnaire / questionnaire. Data analysis used descriptive quantitative and qualitative descriptive analysis. In the development of the PBL thematic monopoly media, the validity of the media based on the assessment of learning content experts was 91% with very good qualifications, 95% learning design experts with very good qualifications, 92% learning media experts with very good qualifications, user test through individual test is 93.3% with very good qualification, and user test through small group test on 12 students is 94.7% with very good qualification. Based on the results of product test data analysis by experts (learning content experts, learning design experts, learning media experts) and the results of user subject tests (students) it is concluded that the thematic monopoly media based on the problem based learning approach is very feasible to be used as a thematic learning media. on theme 1 animal and human movement organs sub theme 1 learning 3 in class V SD No.2 Tibubeneng.

Keywords: Development, Monopoly, Problem Based Learning

