

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLY GAMES SMART PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD NO.1 MENGWI
TAHUN AJARAN 2020/2021

Oleh

Ni Made Denna Widiyanti, NIM 1711031050

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui rancang bangun Media *Monopoly Games Smart* dan untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* untuk pembelajaran kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021. Data dikumpulkan dengan metode non test dan menggunakan instrumen berupa kuesioner serta menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Untuk mengetahui rancang bangun dari media pembelajaran *Monopoly Games Smart* penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri atas 5 tahap, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Untuk mengetahui kelayakan dari media *Monopoly Games Smart* instrument berupa kuesioner diberikan kepada para ahli dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan hasil ahli isi pelajaran 93,75% yang berada pada kategori sangat baik, ahli media pembelajaran dengan hasil 91,66% berada pada kategori sangat baik dan ahli desain media pembelajaran dengan hasil 91,66% serta diberikan kepada siswa sebagai subjek penelitian dengan hasil 94,00% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan dari hasil kuesioner dinyatakan bahwa media pembelajaran *Monopoly Games Smart* layak diterapkan kepada siswa kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021.

Kata-kata Kunci: penelitian pengembangan, media *monopoly games smart*, model *ADDIE*

ABSTRACT

This research is a development research that aims to determine the design of the Monopoly Games Smart Media and to determine the feasibility of the Monopoly Games Smart Learning media for the fourth grade learning of SD No.1 Mengwi in the 2020/2021 academic year. Data were collected by non-test method and using instruments in the form of questionnaires and using qualitative descriptive data analysis techniques. To find out the design of the Monopoly Games Smart learning media, this research uses the ADDIE development model, which consists of 5 stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. . To determine the feasibility of the Monopoly Games Smart instrument media in the form of a questionnaire given to experts using qualitative descriptive data analysis techniques with results of 93.75% subject content experts in the very good category, learning media experts with 91.66% results in the category very good and learning media design experts with 91.66% results and given to students as research subjects with 94.00% results in the very good category. Based on the results of the questionnaire, it was stated that the Monopoly Games Smart learning media was appropriate to be applied to fourth grade students of SD No.1 Mengwi for the 2020/2021 academic year.

Keywords: research and development, smart monopoly games media, ADDIE model

