

# **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PEKEBU DALAM MUATAN PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

Oleh

Sarah

## **ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik kelas IV SD terhadap desain tampilan dan cara mengoperasikan media Permainan Monopoli PEKEBU, serta mengetahui validitas media Permainan Monopoli PEKEBU materi keragaman budaya pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” Subtema 1. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat sebanyak 28 orang. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *ASSURE* yang terdiri dari menganalisis peserta didik; menentukan tujuan; memilih metode, media dan bahan ajar; memanfaatkan media dan material; membutuhkan partisipasi peserta didik; lalu mengevaluasi dan merevisi. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Di akhir penelitian ini menghasilkan produk berupa media media Permainan Monopoli PEKEBU untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil uji coba pengembangan media media Permainan Monopoli PEKEBU kepada dua ahli, diperoleh nilai rata-rata 4,6 atau media masuk kedalam kategori sangat baik, sedangkan hasil uji coba di lapangan mendapatkan nilai rata-rata untuk keseluruhan aspek media sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik menggunakan media Permainan Monopoli PEKEBU dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli PEKEBU, Keragaman Budaya, *ASSURE*.

# **THE DEVELOPMENT OF MONOPOLY PEKEBU GAME IN SOCIAL STUDIES LESSON FOR ELEMENTARY SCHOOL**

By

Sarah

## **ABSTRACT**

This research and development (R&D) was purpose to knew about students opinions about whole product design and product operational steps, and also to knew Monopoly PEKEBU Game about culture of Indonesia which included in book's theme 1 "Indahnya Kebersamaan". The sample of this research was 28 students at Bendungan Hilir 01 Pagi Central of Jakarta Elementary School. This research used ASSURE as methodology with six steps: Analyze learners; State objectives; Select methods, media, and material; Utilize media and material; Require learner participation; and Evaluate and revise. Data collection technique used observation, interview and questioner. Monopoly PEKEBU Game was the result of media for 4th grade elementary school in end of this research. Expert judgment with two expert result said that Monopoly PEKEBU Game had Very Good category with 4,6 points mean, beside of one to one, small group and field test, Monopoly PEKEBU Game got 94% mean for whole product aspect. This show us that student was have good opinions to used Monopoly PEKEBU Game in Social Studies class lesson.

Key Word: Manipulative, Monopoly PEKEBU Game, Indonesia's Culture, ASSURE.