

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
KERAGAMAN INDONESIA BERBASIS SIKAP TOLERANSI
PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SD
(2019)**

Rahmi Gusnia Jelvida

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan Monopoli Keragaman Indonesia berbasis sikap toleransi untuk pembelajaran PPKn Kelas IV sekolah dasar. Responden dalam pengembangan ini terdiri dari satu dosen ahli media, dua dosen ahli materi, satu dosen ahli bahasa, guru kelas IV SD, dan peserta didik kelas IV SDN Jatiwaringin VII Bekasi yang berjumlah 31 orang dengan rincian 3 peserta didik pada tahap *one to one*, 12 peserta didik pada tahap *small group*, dan 16 peserta didik ada tahap *field test*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ASSURE yang terdiri dari enam tahap yaitu menganalisis peserta didik; menentukan tujuan; memilih metode, media, dan materi; menggunakan media dan materi; mengharuskan partisipasi peserta didik; lalu mengevaluasi dan merevisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil uji coba pengembangan media permainan Monopoli Keragaman Indonesia kepada para ahli diperoleh nilai rata-rata 84,4% untuk ahli media, 95,5% untuk ahli materi I, 88,6% untuk ahli materi II, dan 92,2% untuk ahli bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa media masuk kedalam kategori sangat baik, sedangkan hasil uji coba di lapangan mendapatkan nilai rata-rata 95,5 % untuk *one to one*, 94,5% untuk *small group*, dan 95,7% untuk *field test*. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan Monopoli Keragaman Indonesia sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn Kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

Kata Kunci: Media Permainan Monopoli, Keragaman Indonesia, Toleransi, PPKn, ASSURE, Penelitian dan Pengembangan.

**DEVELOPMENT GAMES MEDIA OF MONOPOLY DIVERSITY
INDONESIA BASED ATTITUDE TOLERANCE IN PPKN
LEARNING OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL
(2019)**

Rahmi Gusnia Jelvida

ABSTRACT

This research and development aims to produce learning media in the form of game media of Monopoly Diversity Indonesia based attitude tolerance in PPKn learning of fourth grade elementary school. Respondents in this development consisted of a lecturer of media experts, two material expert lecturers, a lecturer of linguists, a fourth grade teacher of elementary school, and fourth grade students at SDN Jatiwaringin VII Bekasi, which amounted to 31 students with details of 3 students at the one to one level, 12 students at the small group stage, and 16 learners have a test field stage. The research methods used are Research and Development (R&D) by using the model ASSURE consisting of six steps, there are Analyze learners; State objectives; Select methods, media, and materials; Utilize media and material; Require learner participation; then Evaluate and revise. The data collection techniques that used were observations, interviews and questionnaires. The test results of the development game media of Monopoly Diversity Indonesia to experts get an average of 84.4% for media experts, 95.5% for material experts I, 88.6% for material experts II, and 92.2% for linguists. These results show that the media belongs into excellent category, while the trial results in the field had an average rating of 95.5% for one to one, 94.5% for small group, and 95.7% for field test. It shows that the game media of the Monopoly Diversity Indonesia is proper to use and can be used in the learning of PPKn at fourth grade with theme 7 "Wonderful of Diversity in My Country".

Key Word: Media Games Monopoly, Indonesia Diversity, Tolerance, Pancasila and Civics Education, ASSURE, Research and Development.