

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MONOPOLI CERIA (MORIA)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MUATAN PELAJARAN IPS
MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Meuccerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

ANNISA GUSMIANTI

1107617027

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2022

Pengembangan *Game* Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) Sebagai Media Pembelajaran Pada Muatan Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar

(2022)

Annisa Gusmianti

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD berupa aplikasi dan juga mengetahui kelayakan media permainan monopoli kegiatan ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau R&D. Model penelitian yang digunakan adalah Borg & Gall. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket uji ahli dan angket respon siswa. Proses uji ahli dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi uji ahli materi 96% sehingga dapat dikatakan “sangat layak”, hasil validasi uji ahli media 80% sehingga dapat dikatakan “sangat layak” dan hasil validasi uji ahli bahasa adalah 80% dan dikayakan “sangat layak”. Dapat dirata-ratakan skor tes ketiga pakar memperoleh nilai 85,3% dan dapat dikatakan “sangat layak”. Hasil uji coba *one to one* mendapatkan skor rata-rata 83% dan hasil uji coba *small group* mendapatkan skor rata-rata sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa MORIA media permainan monopoli layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi IPS kegiatan ekonomi.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan monopoli, kegiatan ekonomi, pembelajaran IPS SD

Development of MORIA Educational Games in Learning Social Studies Economic Activities of Grade IV Elementary School

(2022)

Annisa Gusmianti

Abstract

This study aims to develop the monopoly game media in the social learning of economy activities for class IV SD in the form of an application and also to determine the feasibility of the economy activities monopoly game media. The research method use is Research and Development or R&D. The research model used is Borg & Gall. Data collection instruments in the form observations, interviews, expert tes questionnaires and student responses questionnaires. The expert test process is carried out to material experts, media experts and linguists experts. The results of the material expert test validation are 96% so it can be “very feasible”, the media expert test validation results are 80% so it can be said to be “very feasible”, and the linguists test validation results are 80% and are said to be “feasible”. It can be averaged that the three expert test scores obtained a value of 85,3% and can be said to be “very feasible”. The results of the one to one trial get an average score 83% and the results of the small group trial get an average value of 86%..This shows that the Monopoly Game media is feasible to be used as a medium in learning social material for economy activities.

Keywords: *learning media, monopoly game, economy activities, elementary social learning*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Game Edukasi Monopoli Ceria (MORIA)
Sebagai Media Pembelajaran Pada Muatan Pelajaran
IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Annisa Gusmianti
Nomor Registrasi : 1107617027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Hari/Tanggal Ujian : Rabu, 2 Februari 2022

Pembimbing I






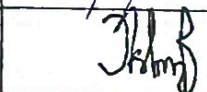
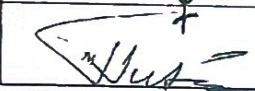
Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd
NIP. 195604231985031001

Pembimbing II



Imaningtyas, M.Pd
NIP. 199005122019032027

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

| Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---|------------------|
| Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)* |  | 25 Februari 2022 |
| Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)** |  | 25 Februari 2022 |
| Prof. Dr. Edwita, M.Pd (Ketua Penguji)*** |  | 15 Februari 2022 |
| Yustia Suntari, M.Pd (Anggota)**** |  | 11 Februari 2022 |
| Drs. Sutrisno, M.Si (Anggota)**** |  | 9 Februari 2022 |

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Annisa Gusmianti
Tempat/ Tanggal Lahir : Jakarta/ 15 Agustus 1999
Nomor Induk Mahasiswa : 1107617027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyelesaikan seluruh mata kuliah wajib dan jumlah SKS (satuan kegiatan semester) minimal yang dipersyaratkan untuk mengikuti ujian tugas akhir/skripsi/tesis. Apabila dikemudian hari ditemukan dari data SIAKAD bahwa terdapat kekurangan mata kuliah wajib dan jumlah sks, maka saya bersedia untuk menerima **pembatalan seluruh hasil ujian Tugas akhir/ Skripsi** tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

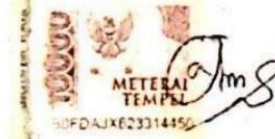
Jakarta, 24 Januari 2022

Mengetahui,
Penasehat Akademik



Prof. Dr. Arifin Maksum, M. Pd
NIP: 195604231985031001

Yang menyatakan,



Annisa Gusmianti
NIM: 1107617027

Koordinator Program Studi
PSSD FIP UNJ



Dr. Gusti Yarmi, M. Pd
NIP: 196708211993032014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Gusmianti
NIM : 1107617027
Fakultas/Prodi : FIP/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : annisagusmianti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Game Edukasi Monopoli Ceria (MORIA)
sebagai Media Pembelajaran pada Muatan Pelajaran
IPs Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Annisa Gusmianti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sangat besar tercurahkan kepada Sang Pencipta Alam Semesta tiada lain yaitu Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan usulan proposal penelitian yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) sebagai Media Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar”** dengan lancar.

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan melanjutkan penelitian dan sidang skripsi guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Arifin Maksum M.Pd dan Ibu Imaningtyas, S. Pd, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah sabar memberikan bimbingan, saran serta waktunya untuk membantu penulis menyusun skripsi ini.
3. Kepada Ibuku dan keluargaku yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
4. Kepada semua pihak yang mungkin belum dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan penuh hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebbaikannya dengan pahala yang berlipat ganda dan kebersamaan kita kekal selamanya di surga-Nya. Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 15 Januari 2022



Annisa Gusmianti



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| MOTTO | v |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Masalah..... | 11 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 12 |
| D. Perumusan Masalah | 12 |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian..... | 12 |
| 1. Manfaat Teoritis..... | 13 |
| 2. Manfaat Praktis..... | 13 |
| BAB II | 15 |
| KAJIAN TEORETIK | 15 |
| A. <i>Game</i> Edukasi Monopoli..... | 15 |
| 1. Hakikat <i>Game</i> Edukasi..... | 15 |
| 2. Hakikat Permainan Monopoli | 28 |
| B. Media Pembelajaran | 31 |

| | |
|---|------------|
| 1. Hakikat Media Pembelajaran | 31 |
| C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD | 42 |
| 1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD | 42 |
| D. Karakteristik Kelas IV SD | 63 |
| E. Pengembangan Game Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) sebagai Media Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD | 69 |
| F. Hasil Penelitian yang Relevan | 73 |
| BAB III | 81 |
| METODOLOGI PENELITIAN | 81 |
| A. Tujuan Penelitian | 81 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 81 |
| C. Metode Penelitian | 82 |
| D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data | 88 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data | 88 |
| 2. Instrumen Pengumpulan Data | 89 |
| E. Game Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) Sebagai Media Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD | 90 |
| F. Prosedur Pengembangan | 97 |
| G. Teknik Analisis Data | 103 |
| BAB IV | 106 |
| HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN | 106 |
| A. Kerangka Model Teoritis | 106 |
| 1. Nama Produk | 106 |
| 2. Karakteristik Produk | 106 |
| B. Hasil Pengembangan Borg <i>and</i> Gall | 107 |
| BAB V | 133 |
| KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 133 |
| A. Kesimpulan | 133 |
| B. Implikasi | 135 |
| C. Saran | 137 |
| DAFTAR PUSTAKA | 138 |

LAMPIRAN 144
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 193

