

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang terjadi di SD Negeri 040443 Kabanjahe dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa cepat bosan dan perhatiannya cepat teralihkan oleh hal lain. Media pembelajaran dapat menjadi *alternative* dalam pemecahan masalah yang terjadi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu permainan monopoli yang menerapkan unsur bermain dan belajar menjadi satu pelajaran Nilai-nilai Pancasila kelas V di SD Negeri 040443 Kabanjahe. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and Owen yang terdiri dari Analisis, *Desain*, *Development*, *Implementasi*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 040443 Kabanjahe dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Dari hasil uji coba kelayakan dari validator materi dengan jumlah skor rata-rata persentase 96,6 % dengan kategori sangat layak, sedangkan jumlah validator media dengan jumlah skor rata-rata persentase 95,8 % dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan media sesuai jumlah respon siswa memiliki jumlah rata-rata persentase 81% dengan kategori praktis. Dalam keefektifan media dari hasil observasi guru dengan hasil efektif dipakai dalam proses pembelajaran permainan monopoli ini dapat diterapkan dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Media Pembelajaran

Development of Learning Media for the Monopoly Game with the Theme of Pancasila Values for Class V State Elementary School 040443 Kabanjahe Academic Year 2023/2024

ABSTRACT

This research and development was based on problems that occurred at SD Negeri 040443 Kabanjahe where the learning carried out was monotonous and lacked variety so that students felt bored quickly and their attention was quickly diverted by other things. Learning media can be an alternative in solving problems that occur in schools. This research aims to produce a learning media product, namely a monopoly game that applies elements of play and learning into one class V Pancasila Values lesson at SD Negeri 040443 Kabanjahe. The research model used in this research is ADDIE developed by Lee and Owen which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was conducted at SD Negeri 040443 Kabanjahe with 28 class V students as research subjects. Data collection techniques were carried out using interviews, observation and documentation studies. From the results of the feasibility trials of material validators with an average percentage score of 96.6% in the very feasible category, while the number of media validators with an average percentage score of 95,8 % is in the very feasible category. The results of the media practicality test according to the number of student responses had an average percentage of 81% in the practical category. In the effectiveness of the media from the results of teacher observations with effective results used in the learning process, this monopoly game can be applied in learning Pancasila values.

Keywords: Monopoly Game, Learning Media