

ABSTRAK

TIFANI AUDINA. Pengembangan Media Monopoli Bahasa Dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas Ii Semester 2 SDN 050656 Stabat TA.2019/2020. FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MEDA, 2020.

Penelitian pengembangan media permainan monopoli bahasa dilakukan oleh peneliti dikarenakan masih kurangnya penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 050656 Stabat. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru menjadikan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli bahasa dan mengetahui kelayakan media pembelajaran ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh *Borg and Gal*.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang akan digunakan peneliti mengacu pada model pengembangan 4D, yaitu: *Define, Design, Development* dan *Dissemination*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan: angket ahli materi, angket ahli desain media dan angket ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media monopoli bahasa. Berdasarkan hasil analisis data setelah produk divalidasi oleh validator, media permainan monopoli bahasa memenuhi kriteria layak dengan persentase ahli materi pembelajaran sebesar 89%, ahli desain media pembelajaran sebesar 94%, dan hasil dari ahli pembelajaran sebesar 96%. Media permainan monopoli bahasa layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik tema merawat hewan dan tumbuhan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran dan Monopoli Bahasa.