

## ABSTRAK

**KRISTINA SITUMORANG. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar yang berjumlah 20 orang. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: 1) Hasil validasi dari penilaian ahli materi memperoleh nilai akhir 89,23% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat layak”. Kemudian hasil validasi ahli media memperoleh nilai 93,33% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. 2) Hasil kepraktisan media permainan monopoli juga menghasilkan nilai 95% yang menjadikan media ini “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. 3) Selanjutnya hasil efektivitas media dinilai melalui pretest dan post test yang dianalisis menggunakan N-gain dan memperoleh skor N-gain sebesar 0,71 dengan persentase N-Gain sebesar 71,06% yang dikategorikan memiliki nilai normalitas gain yang tinggi dengan tingkat keefektifan “Cukup Efektif.” Media permainan monopoli yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

**Kata Kunci:** Permainan Monopoli, Budaya, IPAS



## ABSTRACT

**KRISTINA SITUMORANG. Development of Monopoly Game Media on Indonesian Cultural Diversity Material to Improve IPAS Learning Outcomes for Class IV Students at SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.**

This research aims to develop monopoly game media on Indonesian cultural diversity material that are valid, practical and effective to improve IPAS learning outcomes for class IV students at SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024. The research method used in this research and development (R&D). The development process is carried out using the ADDIE model with the steps of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 20 class IV students at SD Negeri 124398 Pematangsiantar. The results of this development research are: 1). The validation results from material expert assessments in the media obtained a final score of 89.23% which was included in the "Very Feasible" category. Then the validation results from media experts obtained a score of 93.33% and were included in the "Very Feasible" category. 2). The results of the practicality of the monopoly game media also produced a score of 95% which makes this media "Very Practical" to use in the classroom learning process. 3). Furthermore, the media effectiveness results were assessed through a pretest and post test which were analyzed using N-gain and obtained an N-gain score of 0.71 with an N-Gain percentage of 71.06% which was categorized as having a high gain normality value with an effectiveness level of "Quite Effective." The monopoly game media developed has met the criteria of validity, practicality and effectiveness.

**Keywords:** Monopoly Game, Culture, IPAS