

Sulastri. 2021. *Pengembangan Media Monopoli Peta Harta Karun Tema 7 Subtema 2 Kelas IV*. Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si. Pembimbing II: Bagus Rahmad Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli peta harta karun yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tematik kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 sampai 5. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Persentase kevalidan produk diperoleh dari beberapa validasi ahli diantaranya validasi ahli media pembelajaran sebesar 82,5% dengan kriteria valid, validasi ahli materi sebesar 80% dengan kriteria valid, validasi ahli desain pembelajaran sebesar 77,5% dengan kriteria valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid, sehingga diperoleh rata-rata persentase gabungan dari keempat validasi ahli sebesar 81,8% dengan kriteria valid. (2) Persentase kepraktisan media diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil observasi aktivitas siswa sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. (3) Persentase keefektifan media diperoleh dari hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif dan hasil angket respon siswa sebesar 92% dengan kriteria sangat efektif.

Kata kunci: Media Monopoli, Pembelajaran Tematik, Tema 7 Subtema 2

Sulastri. 2021. *Development Media Monopoly Peta Harta Karun theme 7 subtheme 2 Class IV*. Bangkalan. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si. Supervisor II: Bagus Rahmad Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research aims to develop a media monopoli peta harta karun that is valid, practical, and effective in grade IV thematic learning the theme of 7 subthemes 2 learning 1 to 5. This research is a development research using the Borg and Gall model. The results of this research and development show that: (1) The percentage of product validity was obtained from several expert validations including the validation of learning media experts by 82.5% with valid criteria, validation of material experts by 80% with valid criteria, validation of learning design experts by 77.5% with valid criteria, and linguist validation of 87.5% with very valid criteria, so that the combined average percentage of the four expert validations is 81.8% with valid criteria. (2) The percentage of media practicality is obtained from the observation of teacher activity by 93% with very practical criteria, and the results of observations of student activity by 89% with very practical criteria. (3) The percentage of media effectiveness is obtained from student learning outcomes of 100% with very effective criteria, and the results of the student response questionnaire were 92% with very effective criteria.

Key words: Monopoly Media, Thematic Learnig, Theme 7 Subtheme 2