

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL NGANJUK KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



NITA KUSUMANINGRAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2023**

Skripsi oleh :

NITA KUSUMANINGRAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0128

Judul :

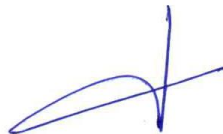
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN
BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL NGANJUK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 13 Juli 2023

Pembimbing I



Kukuh Andri Aka, M.Pd

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Wahyudi, M.Sn

NIDN. 0705069001

Skripsi oleh :

NITA KUSUMANINGRAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0128

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN
BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL NGANJUK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal 24 Juli 2023

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nita Kusumaningrahayu

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk, 30 Nopember 2000

NPM : 19.1.01.10.0128

Fak/ Jurusan./Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakanya.

Kediri, 13 Juli 2023

Yang Menyatakan



NITA KUSUMANINGRAHAYU

NPM. 19.1.01.10.0128

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Allah SWT tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

Persembahan

Saya persembahkan untuk Kedua orang tua saya Bapak Daryono dan Ibu Sumiati yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik saya dan kedua kakak saya.

ABSTRAK

Nita Kusumaningrahayu : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Keragaman budaya

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi peneliti, bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas terutama pada materi keragaman budaya. Kurangnya pemahaman dalam materi siswa pada materi keragaman budaya.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Dalam ADDIE terdapat beberapa tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 3 Jatikalen. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket validasi media, angket validasi materi, angket kepraktisan respon guru dan siswa, dan evaluasi berupa soal yang diberikan kepada siswa.

Kesimpulan hasil penelitian pada media monopoli edukatif dinyatakan sangat valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validasi media dan hasil uji validasi materi. Berdasarkan validasi ahli media, kualitas media yang dikembangkan adalah sangat baik dengan presentase skor 82%. Sedangkan untuk validasi ahli materi memperoleh presentase skor 91%. Jadi rata-rata presentase skor diperoleh dari ahli media dan ahli materi adalah 86,5% termasuk dalam kategori validitas 81%-100% yang artinya media sangat valid. Media monopoli edukatif dinyatakan praktis diperoleh dari angket respon guru dengan presentase skor 92,5% dan angket respon siswa 98% terletak pada rentang 81%-100% yang artinya media monopoli edukatif dinyatakan sangat praktis. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media dapat dilihat dari hasil nilai evaluasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli sebanyak 93% memenuhi nilai KKM, sehingga media monopoli edukatif efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami Panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesiaa Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas IV Sekolah Dasar**” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri dan selaku dosen pembimbing I yang selama ini telah memberikan motivasi dan saran konstruksi dalam penyusunan skripsi;
4. Wahyudi, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang selama ini telah memberikan motivasi dan saran konstruksi dalam penyusunan skripsi;
5. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran;
6. Sutrisno Sahari, S.Pd M.Pd selaku validator ahli media yang telah memvalidasi hasil produk penelitian pengembangan berupa media pembelajaran;
7. Sri Rahayu, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 3 Jatikalen yang telah menyediakan tempat dalam melakukan penelitian;
8. Woko Susanto, S.Pd. SD selaku guru wali kelas IV SDN 3 Jatikalen yang sudah membantu dalam melakukan penelitian;

9. Siswa kelas IV SDN 3 Jaticalen yang telah membantu dalam proses penelitian;
10. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan saya hingga saat ini. Terima kasih selalu mendoakan yang terbaik dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini;
11. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi;
12. Sahabat-sahabat yang telah memberikam semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini; dan

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 13 Juli 2023

NITA KUSUMANINGRAHAYU

NPM. 19.1.01.10.0128

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
E. Tujuan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
F. Kegunaan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3. Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Media Monopoli Edukatif.....	Error! Bookmark not defined.
1. Komponen Media Monopoli Edukatif	Error! Bookmark not defined.
2. Kelebihan dan Kelemahan	Error! Bookmark not defined.

C. Kearifan Lokal	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Kearifan Lokal	Error! Bookmark not defined.
2. Kearifan Lokal Nganjuk	Error! Bookmark not defined.
D. Materi Keragaman Budaya IPS	Error! Bookmark not defined.
E. Monopoli Edukatif pada materi Keragaman budaya berbasis KearifanLokal	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Monopoli Edukatif.....	Error! Bookmark not defined.
2. Alat Bermain Monopoli Edukatif	Error! Bookmark not defined.
3. Cara Bermain	Error! Bookmark not defined.
F. Peneliti Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
G. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Analysis</i> (Tahap analisis)	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Design</i> (Tahap Perencanaan)	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk).....	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Implementasion</i> (Tahap Penerapan).....	Error! Bookmark not defined.
5. <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
2. Subjek Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
E. Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN..	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.

B. Hasil Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Validasi Model.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	Error! Bookmark not defined.
2. Intepretasi Hasil Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model.....	Error! Bookmark not defined.
4. Desain Akhir Model.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Saran-saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Skor Penilaian Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media dan materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Skor Penilaian Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Desain Media Monopoli Edukatif.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Saran Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Desain Akhir Model.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumah Joglo.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Tari Tayub.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Tari Mungdhe.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Tari Salipuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 Senjata Keris	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 Wayang Timplong.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Air Terjun Sedudo.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.8 Air Merambat Roro Kuning	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.9 Goa Margo Tresno	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.10 Candi Ngetos	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.11 Candi Lor.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.12 Jenang Dumbleg.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.13 Nasi Becek.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.14 Asem-asem Kambing	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.15 Desain Media Monopoli.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Sugiono 2015)....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Komentar Dari Ahli Media Tahap Pertama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Komentar Dari Ahli Media Tahap Kedua	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan judul.....	82
Lampiran 2 Berita acara bimbingan.....	85
Lampiran 3 Hasil Uji Plagiasi.....	89
Lampiran 4 Angket Validasi Media.....	92
Lampiran 5 Angket Validasi Materi.....	96
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran.....	100
Lampiran 7 Surat Permohonan Ijin Melakukan Penelitian.....	126
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	128
Lampiran 9 Lembar Respon Guru.....	129
Lampiran 10 Lembar Respon Siswa.....	133
Lampiran 11 Lembar Posttest.....	135
Lampiran 12 Dokumentasi.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang wajib diikuti oleh warga negara Indonesia. Dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman perlu melakukan kegiatan belajar yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia. Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka kehidupannya menjadi lebih berkualitas dan terarah.

Pendidikan secara umum merupakan sebagai suatu perbuatan pembimbing yang diberikan dengan sengaja oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai berkembang dimasyarakat. Berbicara tentang pendidikan berarti berbicara tentang manusia dengan segala aspeknya sebagaimana ditegaskan dalam undang-undang RI No.20 Tahun 2003 dikatakan: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 4).

Belajar yaitu perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan Djamarah (2014). Artinya perubahan perilaku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap, mencakup seluruh organisme atau bahkan kepribadian. Proses pembelajaran IPS perlu dikembangkan dan terstruktur untuk kehidupan nyata. Membantu siswa memahami pembelajaran, memperdalam ilmunya, dan peka terhadap masalah di sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu yang membahas tentang sekumpulan fakta, peristiwa, perilaku dan tindakan manusia (Trianto, 2013). Menurut (Ahmad Susanto, 2012) Ilmu Pengetahuan Sosial ingin anggotanya tumbuh sebagai manusia sosial yang rasional dan bertanggung jawab dan membangun masyarakat yang baik di mana nilai diciptakan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial, mempelajari tingkah laku dan rasa tanggung jawab individu dan kelompok dalam masyarakat.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan , keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Sigit Priatmoko dan Saptorini: Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan media mempunyai andil yang

cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, bahwa di SD Negeri 3 Jatikalen hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD masih rendah atau dibawah nilai KKM yang ditentukan sekolah. Dari 55% siswa belum tuntas, pada kelas IV siswa berjumlah 16 siswa, siswa yang sudah mencapai KKM berjumlah 7 dan belum mencapai KKM berjumlah 9 siswa. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa belum sepenuhnya dapat menerima materi yang diajarkan oleh guru karena keterbatasan media belajar, dalam proses pembelajaran hanya diberikan materi dan berpedoman pada buku siswa, sehingga tidak ada keaktifan siswa saat proses pembelajaran.

Di zaman modern ini perlu diadakan suatu inovasi pembelajaran yang baik, untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung pemahaman materi oleh siswa, kenyataannya ditemukan bahwa guru hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang diberikan, guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif sehingga pembelajaran dikelas menjadi tidak kondusif dan hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya media yang menarik dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan. Peran aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Diantara media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu permainan monopoli edukatif. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia (Husna, 2016:116). Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera.

Harapah (2015) menjelaskan beberapa kelebihan monopoli diantaranya sebagai berikut : Belajar dengan media monopoli ini dapat membuat siswa senang mempelajari materi karena siswa diajak belajar sambil bermain., siswa dapat merasakan langsung apa sebenarnya manfaat mereka belajar, karena dengan menggunakan media monopoli peserta didik seperti diajak langsung untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, media monopoli memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, serta dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran menggunakan permainan monopoli yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar IPS dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media monopoli. Dengan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini ialah yang dilakukan Indah Fitriani dan Chumi Zahroul Fitriyah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk peserta didik kelas IV. Hasil pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk media telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan, sedangkan hasil validasi ahli 87% termasuk kriteria interpretasi sangat layak untuk digunakan serta efektif yang ditunjukkan dari hasil presentase respon peserta didik yaitu 80%.

Diana Roslina dan Octaviany Widyaningsih dengan judul Pengembangan Monopoli dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negeriku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan menggunakan penelitian R&D model Borg & Gall mendapatkan kategori sangat baik dari skor ahli media dan ahli materi.

Agnes, Zainuddin dan Sutansi dengan judul Pengembangan Media Monopoli Edukatif materi Keragaman Budaya dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar, hasil dari penelitian menunjukkan pengembangan media Monopoli Edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air valid dan praktis. Hal ini didasarkan dari penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna.

Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk memberikan siswa pengalaman belajar sambil bermain. Perbedaan dengan peneliti terdahulu yaitu terletak pada materi yang mengutamakan kearifan lokal daerah setempat Nganjuk. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dilakukan peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka data diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran IPS guru hanya menggunakan metode ceramah.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

3. Guru lebih dominan menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan guru mengakibatkan siswa kurang paham materi.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka pembatas masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli edukatif
2. Penelitian pada materi IPS Keragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis kearifan lokal Nganjuk

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi Keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk kelas IV Sekolah Dasar

F. Kegunaan Pengembangan

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik

dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya

2. Bagi peserta didik

memberikan dan menjadikan peserta didik senang, responsif, aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan media monopoli edukatif dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.