

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN ILMU
PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN
101751 DESA KLAMBIR LIMA KECAMATAN HAMPARAN PERAK, KAB.
DELI SERDANG SUMATERA UTARA.**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun oleh:

NAMA : Aditya Nugraha

NIM : 0306201003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN ILMU
PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN
101751 DESA KLAMBIR LIMA KECAMATAN HAMPARAN PERAK, KAB.
DELI SERDANG SUMATERA UTARA.**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan

OLEH :

ADITYA NUGRAHA

0306201003

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
NIP. 197306132007102001


Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I
NIP. 199002042023211023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

DISETUJUI DAN DISAHKAN

<p>Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag</u> NIP. 197306132007102001</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I</u> NIP. 199002042023211023</p>
<p>Ketua Program Studi</p>  <p><u>Dr. Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 197612232005012004</p>	<p>Sekretaris Program Studi</p>  <p><u>Safran, M.Pd.I</u> NIP. 198709062019031012</p>
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2024</p>  <p><u>Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum</u> NIP. 19701110199702004</p> <p style="font-size: 1.2em; opacity: 0.5;">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN</p>	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax, 6615683Medan
Estate 20371 Email: fitk.uinsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN ILMU PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN 101751 DESA KLAMBIR LIMA KECAMATAN HAMPARAN PERAK, KAB. DELI SERDANG SUMATERA UTARA."

yang disusun oleh Aditya Nugraha yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal :

20 Agustus 2024 M
15 Safar 1446 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Sekretaris

Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
NIP. 197306132007102001

Anggota Penguji

Abdul Gadi Jamora Nasution, M.Pd.I
NIP. 199002042023211023

Dr. Salim, M.Pd
NIP. 196005151988031004

Dr. Eka Yusnaldi, M.Pd
NIP. 19880503202321103

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan



Aditya Nugraha, M.Hum
NIP. 199901101997032004

Nomor : Istimewa

Medan, 2024

Lampiran : -

Kepada Yth:

Perihal : Skripsi

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Aditya Nugraha

NIM : 0306201003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu
Pengetahuan Mata Pelajaran IPS pada siswa kelas V di
SDN 101751 Desa Klambir lima Kecamatan Hamparan
Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakaatuh.

PEMBIMBING I



Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
NIP. 197306132007102001

PEMBIMBING II



Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I
NIP. 199002042023211023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditya Nugraha
Nim : 0306201003
Jenjang : Sarjana Strata 1 (S1)
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN ILMU PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN 101751 DESA KLAMBIR LIMA KECAMATAN HAMPARAN PERAK, KAB. DELI SERDANG, SUMATERA UTARA” adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara – cara yang sesuai dengan etika keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang – undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi ataupun penciplakan atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



ADITYA NUGRAHA

NIM. 0306201003

ABSTRAK



Nama : Aditya Nugraha
Nim : 0306201003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
Pembimbing II : Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di SDN 101751 Desa Klambir Lima, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Permainan monopoli ini dirancang sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif pada siswa, meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan dengan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* yang melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Berdasarkan hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli materi, ahli media dan respon guru menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan dengan nilai persentase rata-rata 94,625% sehingga masuk kedalam kategori layak digunakan. 2) Berdasarkan hasil rata – rata kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang dikembangkan, Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis. 3) Berdasarkan hasil Keefektifan rata-rata *Pre – test dan Post –test* melalui skala likert menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS Pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara sangat efektif sehingga layak digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan permainan monopoli, Media pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT



Name : Aditya Nugraha
Student ID : 0306201003
Department : *Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education*
Supervisor I : Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
Supervisor II : Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I
Thesis Title : *Development of a Science Board Based Monopoly Game for Social Sciences Subject For Class V Students at SDN 101751 Klambir Lima Village, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency, North Sumatera*

This research aims to develop and implement a science board-based monopoly game in Social Sciences (IPS) subjects for grade 5 elementary school students. This monopoly game is designed as an innovative learning media that is able to increase students' interest in learning, active involvement in students, increase learning motivation, active participation, and students' understanding of social studies material. This research uses the method Research and Development (R&D) and with the 4D development model Ie Define, Design, Develop, dan Disseminate which involves the stages of needs analysis, product design, expert validation, product testing, and evaluation. The results of the research show that: 1) Based on the results of the average feasibility assessment of material expert validators, media experts and teacher responses, it shows that the monopoly game development media based on science boards for social studies subjects has been developed with an average percentage value of 94.625% so that it is included in the category suitable for use. 2) Based on the results of the average practicality of a media, students gave a very positive response to the media for developing monopoly games based on science boards for social studies subjects that were developed, showing the overall percentage results obtained from distributing response questionnaires for class V students at SDN 101751 Klambir V Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency with an average score of 90% in the very practical category. 3) Based on average effectiveness results Pre-test day Post-test using a Likert scale, it shows that the monopoly game development media based on science boards for social studies subjects that has been developed is in the Effective category, with an average percentage value of 90.68%.

So it can be concluded that the media for developing monopoly games based on science boards for social studies subjects for class V students at SDN 101751 Klambir Lima Village, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency, North Sumatra is very effective so it is suitable for use in the learning process.

Keywords : *Monopoly game development, learning media, social science*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan kalimat puja dan puji syukur penulis panjatkan ke khadirat Allah SWT, bahwasannya karena atas ridho dan rahmatnyalah penulis dapat menuntaskan penyusunan penulisan skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Tidak lupa sholawat kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga kelak kita ditempat yang sama dengan beliau. Penulis menyadari karya tulis ilmiah berupa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik yang berkenaan dengan substansinya maupun tata tulisnya. Oleh karena itu, Penulis berharap semoga saja skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi amalbaik bagi penulis.

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan target walaupun terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Skripsi ini merupakan hasil dari perjuangan, doa, serta dukungan berbagai pihak yang dengan tulus ikhlas memberikan bantuan dan motivasi dalam proses penyusunannya. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu **Prof. Dr. Nuhayati, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
2. Ibu **Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dr. Nirwana Anas, M.Pd** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak **Safran, M.Pd.I** selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu **Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag** dan Bapak **Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I.** Selaku Pembimbing I dan II yang telah mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penyusunan penulisan skripsi, mulai dari awal, sampai selesai.
5. Bapak **Dr. Salim, M.Pd** dan **Dr. Eka Yusnaldi, M.Pd** Selaku penguji I dan II yang telah mengarahkan serta ,membimbing dan memberikan saran/masukan untuk melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penyusunan skripsi, mulai dari

- ujian seminar proposal skripsi, hingga selesai.
6. Kepada Ibu **Henni Endayani, M.Pd** dan Ibu **Andina Halimsyah Rambe, M.Pd** selaku dosen validator Materi dan Media saya.
 7. Bapak **Anugrah Tri Susanto, S.Pd** selaku guru wali kelas V di SDN 101751 Klambir Lima yang senantiasa membantu dan membimbing peneliti selama di Sekolah saat proses penelitian ke lapangan berkenaan penyusunan dalam mengambil data skripsi.
 8. Bapak **Chairul Saleh, S.H** dan Ibu **Endang Widya Hastuti Ningsih** sebagai kedua orangtua saya yang selalu mendoakan kelancaran, kesuksesan dan support yang tak terhingga dalam menyelesaikan penyusunan skripsi sampai selesai.
 9. Kepada Sahabat saya **Muhammad Naufal Husna, S.Kom**, **Agung Wahyudi, Muhammad Ilham Rozy Sembiring, S.Kom**, dan **Riko Afrianda, S.M.** yang telah mensupport serta memotivasi saya selama mengerjakan penyusunan skripsi sampai selesai.
 10. Rekan-rekan mahasiswa Angkatan Stambuk 2020 dan Teman PGMI – 1 yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan penyelesaian penyusunan skripsi ini pada keberkahan yang baik ini sampai penyusunan skripsi selesai.

Medan, 16 agustus 2024

Penulis,



Aditva Nugraha

NIM. 0306201003

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
DAFTAR GAMBAR	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Pengembangan.....	6
1.6. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	8
1.7. Pentingnya Pengembangan.....	11
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.9. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1. Model Yang Sudah Ada (Existing Model).....	13
2.2. Analisis Kebutuhan.....	16
2.3. Materi Yang Dikembangkan.....	16
2.3.2. Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS	17
2.3.3. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Ilmu Pengetahuan	21
2.3.4. Perjuangan Pahlawanku Melawan Penjajah.....	21
2.4. Pendekatan yang digunakan.....	23
2.5. Model Teoritis.....	23
2.5.1.1. Manfaat Media Pembelajaran	24

2.5.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
2.5.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran.....	25
2.5.2. Karakteristik Permainan.....	25
2.5.2.1. Media Permainan.....	26
2.5.2.2. Pentingnya Permainan.....	27
2.5.2.3. Manfaat Permainan.....	28
2.5.3. Pengertian Pembelajaran.....	29
2.5.3.1. Komponen Pembelajaran.....	30
2.5.4. Hakikat IPS di SD.....	32
2.5.4.2. Tujuan IPS di SD.....	33
2.5.4.3. Ruang Lingkup Materi IPS di SD.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1. Model Pengembangan.....	35
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	36
3.3. Uji Coba Produk.....	39
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	40
3.3.3. Jenis Data.....	40
3.3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	42
a. Kelayakan.....	43
b. Kepraktisan.....	43
c. Keefektifan.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Gambaran Umum Sekolah.....	46
4.2 Hasil Pembahasan.....	50
4.2.1 Hasil Validasi Kelayakan.....	50
4.2.2. Hasil Validasi Kepraktisan.....	59
4.2.3. Hasil Validasi Keefektifan.....	60
4.3 Pembahasan.....	64

BAB V PENUTUP	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 2. Tata cara Media Permainan Monopoli IPS	20
Tabel 3. Alternatif Skor Jawaban.....	42
Tabel 4. Kriteria Kelayakan Suatu Produk.....	43
Tabel 5 Kriteria Kepraktisan suatu produk	44
Tabel 6. Kriteria Keefektifan suatu produk	45
Tabel 7. Daftar Data Sekolah	44
Tabel 8. Sarana Dan Prasarana Ruang Pimpinan.....	46
Tabel 9. Sarana Dan Prasarana Ruang Guru Serta Ruang Tata Usaha	47
Tabel 10. Sarana dan Prasarana Ruang UKS.....	47
Tabel 11. Sarana Prasarana Pembelajaran UPT SPF SDN 101751 Klambir 5	48
Tabel 12. Penilaian Validasi Ahli Materi	49
Tabel 13 Responden Validasi Ahli Materi	50
Tabel 14. Penilaian Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 15. Responden Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 16. Penilaian Validasi Respon Guru Terhadap Materi.....	53
Tabel 17. Responden Validasi Guru terhadap Materi.....	54
Tabel 18. Penilaian Validasi Respon Guru terhadap Media	55
Tabel 19 Responden Validasi Respon Guru terhadap Media	56
Tabel 20 Hasil Penilaian Validator Ahli dan Respon Guru Terhadap Media	56
Tabel 21. Hasil Angket Respon Peserta Didik	58
Tabel 22. Pre test (sebelum mengikuti/menggunakan media)	58
Tabel 23. Post test (sesudah mengikuti/menggunakan media)	59
Tabel 24. Pre-test, Post-Test dan Nilai Rata-Rata Media Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI DARI KAMPUS	72
LAMPIRAN 2. WAWANCARA ,OBSERVASI DAN KUISONER GURU WALI KELAS V B SDN 101751 KLAMBIR LIMA	74
LAMPIRAN 3. PENGENALAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI.....	76
LAMPIRAN 4. SOAL PRE-TEST & POST TEST MENGENAI MEDIA MONOPOLI IPS	77
LAMPIRAN 5. Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi, dan Validasi Respon Guru.....	79
LAMPIRAN 6. Modul Ajar /RPP.....	80



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. contoh papan media monopoli IPS	17
Gambar 2. Hubungan antar Komponen Pembelajaran	30
Gambar 3. Hubungan 3 Komponen Pembelajaran.....	31
Gambar 4. Tentang Langkah 4 D	35
Gambar 5. Lokasi Sekolah	44
Gambar 6. Visi Dan Misi Sekolah.....	45