

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

Oleh

Umihani

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis, 1) potensi dan kondisi; 2) proses pengembangan; 3) efektifitas; 4) kemenarikan; 5) pengaruh peningkatan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Sampel penelitian ini berjumlah 36 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar kelas XII IPS. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah; 1) potensi dan kondisi di SMA Negeri 1 Terbanggi besar sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran permainan monopoli ekonomi; 2) Proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi; 3) media pembelajaran permainan monopoli ekonomi dinilai efektif karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran; 4) kemenarikan media memiliki klasifikasi sangat menarik dengan hasil persentase 89,8 %; 5) peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan menggunakan *gain score* sebesar 0,22, artinya peningkatan minat belajar termasuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Permainan Monopoli Ekonomi, Minat Belajar.*

ABSTARCT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR ECONOMIC MONOPOLY GAMES TO INCREASE STUDENT INTEREST IN LEARNING CLASS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

By

Umihani

The purpose of this research is to analyze, 1) potential and condition; 2) development process; 3) effectiveness; 4) attractiveness; 5) the effect of increasing the learning media of economic monopoly games. This study uses the ADDIE development design model developed by Robert Maribe Branch. The sample of this research was 36 students at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar class XII IPS. The instruments used in this study were questionnaires and interviews. The results of this research are; 1) the potential and conditions at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar are very supportive for the development of learning media for economic monopoly games; 2) The process of developing learning media for economic monopoly games includes; analysis, design, development, implementation and evaluation; 3) the learning media of economic monopoly games is considered effective because it can increase students' interest in learning in the learning process; 4) the attractiveness of the media has an interesting classification with an average percentage of 89,8%; 5) an increase in students' interest in learning after using the monopoly game learning media by using a gain score of 0.22, meaning that an increase in learning interest is included in the low category because the gain value is <0.3

Keywords: Media Development, Economic Monopoly Game, Learning Interest.