

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA 5 Bengkulu Utara

Oleh: Berkah Adityo Szauli Putra

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model 4D, dengan empat langkah utama yang terdiri atas pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebarluasan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X IPS 4 SMA N 5 Bengkulu Utara. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi, angket respon/praktikalitas siswa atas media pembelajaran monopoli dan soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Data dari pelaksanaan pembelajaran ini dianalisis menggunakan pedoman kriteria penelitian dalam bentuk presentase. Sedangkan data *pre-test* dan *post-test* dianalisa menggunakan T-hitung & dari T-tabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi dengan perbandingan T-Hitung > T-Tabel.

Kata kunci: **Media Pembelajaran, Permainan Monopoli**