**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBUIN* BERBASIS BUDAYA LOKAL SUMATRA UTARA PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV SD**

**DEA GUSTI WIRANDA**

**201434083**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media monopoli pada materi "Indonesiaku kaya budaya" yang dilatarbelakangi dengan kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implemention*, 5) *evaluation*. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra utara pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan materi "Indonesiaku kaya budaya". Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor 38 dengan presentase 95%, ahli media menghasilkan skor 49 dengan presentase 94% serta praktikalitas menghasilkan skor 55 dengan presentase 92% dengan kategori "sangat baik". Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diuji coba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan skor 560 dengan presentase 87,5 dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian produk media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra utara pada pembelajaran IPAS kelas IV SD materi "Indonesiaku kaya budaya" yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci**: Media pembelajaran monopoli, Budaya lokal, ADDIE

