

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS BAGI SISWA SMP KANISIUS TEMANGGUNG

Gregoria Ratnasari Dwi Cahyani

Universitas Sanata Dharma

2024

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk permainan monopoli menjadi permainan monopoli yang layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sarana pelaksanaan bimbingan kelompok dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa yang selaras dengan kurikulum Merdeka Belajar.

Penelitian pengembangan permainan monopoli bernalar kritis ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model dan tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket yang dibagikan kepada 3 penilai yakni: ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna (siswa). Pada instrumennya, penilaian pada angket menggunakan skala likert.

Dari ketiga penilai penilai, hasil yang didapat yaitu: Ahli Media dengan rata-rata skor 3,26 dengan kategori “Sangat Layak”, Ahli Materi dengan rata-rata skor 3,7 dengan kategori “Sangat Layak”, dan Pengguna dengan rata-rata skor 3,56 dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli bernalar kritis ini layak untuk digunakan sebagai media bimbingan kelompok dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Media Permainan Monopoli, Bernalar Kritis

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME AS GROUP GUIDANCE MEDIA IN
IMPROVING CRITICAL REASONING SKILLS
FOR STUDENTS OF SMP KANISIUS TEMANGGUNG**

Gregoria Ratnasari Dwi Cahyani

Sanata Dharma University

2024

This research aims to develop a monopoly game product into a monopoly game that is feasible and suitable for use as a means of implementing group guidance in improving students' critical reasoning skills that are aligned with the Merdeka Belajar curriculum.

This critical reasoning monopoly game development research uses the Research and Development method using the ADDIE model and stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instrument used in this research is a questionnaire distributed to 3 assessors, namely: material experts, media experts, and user experts (students). In the instrument, the assessment on the questionnaire uses a Likert scale.

From the three assessors, the results obtained are: Media Experts with an average score of 3.26 with the category "Very Feasible", Material Experts with an average score of 3.7 with the category "Very Feasible", and Users with an average score of 3.56 with the category "Very Feasible". So it can be concluded that this critical reasoning monopoly game is suitable for use as a group guidance media in improving critical reasoning skills.

Keywords: *Group Guidance, Monopoly Game Media, Critical Reasoning*