



Artikel Penelitian –Naskah dikirim: 28/06/2024–Selesai revisi: 07/07/2024–Disetujui: 10/10/2024 –Diterbitkan:08/11/2024

Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Sri Haryati Rahayuningsih¹, Yazid Firdiawan², Heri Maria Zulfiati³,
Daimul Hasanah⁴, Moh Rusnoto Susanto⁵

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5}

sriharyati328@gmail.com¹, yazidfirdiawan47@guru.sd.belajar.id², heri.maria@ustjogja.ac.id³,
daimul.hasanah@ustjogja.ac.id⁴, rusnoto@ustjogja.ac.id⁵

Abstrak: Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran monopoli cerdas (MONCER) untuk mendukung proses pembelajaran pada Tema 8. Bumiku Subtema 1. Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya. Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Cerdas (MONCER) secara keseluruhan memperoleh nilai dengan kategori sangat layak, dengan rincian persentase kelayakan media sebagai berikut, ahli materi dengan perolehan rata-rata sebesar 88,02%, ahli media dengan perolehan rata-rata sebesar 83,75%, ahli bahasa dengan perolehan rata-rata sebesar 84,86%. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 21,13 poin dan respon positif dari peserta didik dengan persentase respon mencapai 91,94%. Media MONCER terbukti layak untuk diterapkan dan efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Monopoli Cerdas, Pengembangan Media, Tematik

Development of Monopoli Cerdas (MONCER) Media with Cultural Themes to Improve Learning Outcomes

Abstract: *The learning process that still revolves around teachers using only lecture methods and the lack of utilization of engaging learning media makes learning monotonous and boring. This study aims to develop the Monopoli Cerdas (MONCER) learning media to support the learning process on Theme 8. Bumiku Subtheme 1. Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya. This research is a Research and Development (R&D) with the ADDIE development model through the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the study show that the Monopoli Cerdas (MONCER) media overall obtained a rating with a very feasible category, with the details of the media feasibility percentage as follows: subject matter experts with an average acquisition of 88.02%, media experts with an average acquisition of 83.75%, language experts with an average acquisition of 84.86%. In addition, there was a significant increase in student learning outcomes, namely by 21.13 points, and positive responses from students with a response rate of 91.94%. The MONCER media has been proven suitable for application and effective in increasing students' interest and motivation to learn.*

Keywords: *Monopoli Cerdas, Media Development, Thematic.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses menumbuhkan semua aspek kepribadian peserta didik mencakup pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan (Septriani et al., 2021). Sejalan dengan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bahwa, mengembangkan potensi peserta didik agar

menjadi insan yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Swandewi & Wiyasa, 2022). Kurikulum untuk kelas VI adalah kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik integratif dan pada proses pembelajarannya menggunakan pendekatan saintifik (D. Y. Putri et al., 2022a).

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan kemungkinan peserta didik, baik secara perorangan maupun berkelompok, untuk aktif dalam eksplorasi dan

penemuan konsep ilmu secara menyeluruh, bermakna dan autentik (Anshory et al., 2018; Rifani et al., 2021). Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang penting. Melalui IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara yang baik melalui pertumbuhan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap dan perilaku cinta tanah air, serta memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna untuk dirinya, masyarakat dan negara (Ishak et al., 2023). Pembelajaran IPA dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, bukan sekedar disiplin ilmu, tetapi pendidikan yang berfokus pada aplikasi bertujuan menumbuhkan pemikiran kritis, rasa ingin tahu, kemampuan belajar, dan sikap kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial (Nurhayani et al., 2021).

Penerapan kurikulum 2013 yang menyatukan pembelajaran tematik secara terpadu diharapkan mampu menuntun peserta didik memperoleh pengetahuan secara utuh dan bermakna (Desyawati et al., 2021). Pembelajaran bermakna memiliki arti bahwa segala suatu wajib diupayakan oleh setiap guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan (Desyawati et al., 2021; Setyowati & Mawardi, 2018). Pengalaman belajar selama di sekolah yang telah diperoleh peserta didik akan dijadikan bekal pengetahuan dan kecakapan hidup di lingkungan masyarakat (Agustina et al., 2020). Sangat penting untuk melakukan penilaian menyeluruh terhadap kurikulum 2013 agar mendapatkan gambaran kondisi peserta didik secara menyeluruh juga (Perasada et al., 2020). Keterampilan seorang guru dalam menyampaikan informasi yang menarik dan tidak membosankan mempengaruhi keberhasilan, yang akan berdampak positif pada peserta didik (Awaludin et al., 2020). Karena pendidikan membutuhkan konsep dan evaluasi yang tepat untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik melalui media pembelajaran, guru harus memahami tujuan dan keuntungan evaluasi pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Putri et al., 2022).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran saat ini masih belum mencapai harapan yang diinginkan (Kusumawati, 2015). Penggunaan metode penugasan yang berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran (Pertwi et al., 2019). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri Candiyan

ditemukan bahwa pembelajaran tematik pada kelas VI menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, ditemukan bahwa proses belajar-mengajar jarang mengaplikasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah yang berpusat pada guru. Selain itu, terdapat hambatan dalam proses belajar karena peserta didik kesulitan menjaga fokus, kurang berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, dan mengalami penurunan motivasi dalam belajar yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Diperlukan solusi alternatif yang efektif dan kreatif untuk mengatasi hambatan tersebut. Alternatif yang dapat diberikan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan guna membantu peserta didik mempermudah dalam memahami materi pembelajaran, apalagi pembelajaran tematik terpadu (Awaludin et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran untuk perantara dalam menyampaikan konsep perlu dirancang oleh guru dengan tepat agar meminimalisir terjadinya kegagalan dan miskonsepsi dalam menyampaikan konsep kepada peserta didik (Nurhuda & Hasanah, 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu. Media permainan monopoli bertema budaya dipilih sebagai media pembelajaran dengan materi sistem tata surya pada muatan IPA, bentuk-bentuk kerja sama ASEAN pada muatan IPS pada tema 8. Media monopoli yang dibuat bertema budaya dimana gambar pada papan monopoli adalah rumah adat yang ada di Indonesia. Kartu-kartu juga menjelaskan dari masing-masing rumah adat yang ada. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli Cerdas (MONCER) sangat dibutuhkan karena media tersebut mampu mengajak peserta didik belajar sambil bermain dan pembelajaran akan berfokus pada peserta didik, diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran MONCER ini dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adanya inovasi media pembelajaran, membuat guru mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajarnya (Diandita et al., 2023).

Kelebihan penggunaan media MONCER bertema budaya yaitu praktis dan mampu menambah wawasan serta pengetahuan peserta didik melalui gambar-gambar rumah adat yang menarik perhatian sehingga peserta didik fokus pada penjelasan guru. Penelitian yang relevan

dilakukan oleh (Mahesti & Koeswanti, 2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan media permainan monopoli ASEAN mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI. Penelitian oleh (Firtriani et al., 2019) mengungkapkan bahwa pembuatan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada tema indah nya keberagaman terbukti efektif digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian lain oleh (Nurhayani et al., 2021) menunjukkan hasil bahwa media *board game* layak digunakan dalam pembelajaran IPA tema 1 kelas IV SD. Penelitian oleh (Maulidi et al., 2022) penggunaan permainan monopoli keragaman Indonesia sebagai media mengajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak dan membantu perkembangan mereka. Maka dilakukan penelitian pengembangan berjudul Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (R & D) yaitu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model yang digunakan adalah desain penelitian *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Sugiyono, 2017). Instrumen pengumpulan data melibatkan penggunaan angket skala likert. Data untuk uji validasi oleh ahli media, validasi ahli media dan bahasa dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori kelayakan untuk mengetahui kelayakan media. Pada analisis kevalidan media, media diuji untuk menentukan kelayakan, kesesuaian materi, dan keefektifan media menggunakan angket para ahli media. Persentase tersebut kemudian dikelompokkan dalam kriteria kelayakan media pada Tabel 1 sebagai berikut.

Skor	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Tidak layak

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan media MONCER bertema budaya untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema 8. Bumiku Subtema 1. Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya memiliki tujuan sebagai berikut: (1) membantu guru dalam mengajar dengan lebih mudah; (2) membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi; (2) peserta didik merasa nyaman dan gembira selama pembelajaran

berlangsung; dan (4) meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan MONCER ini digunakan dalam pembelajaran tematik dengan melibatkan peserta didik dalam permainan di akhir proses pembelajaran sebagai metode evaluasi.

Permainan MONCER melibatkan berbagai soal dan aktivitas yang perlu diselesaikan oleh peserta didik. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok dengan cara melempar dadu dan menjalankan pion satu kotak ke kotak yang lain sesuai dengan jumlah nilai dadu. Kotak-kotak yang tersedia dalam papan permainan terdapat nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia dan memiliki kartu-kartu sesuai rumah adat dengan soal-soal dibelakangnya.

Penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE* melalui tahapan-tahapan diantaranya tahap pertama *analyze* (analisis kebutuhan). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru dan peserta didik kelas VI SD N Candiyan, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang tertarik.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dirancang solusi untuk masalah tersebut melalui pengembangan media pembelajaran bernama Monopoli Cerdas (MONCER) sebagai media pada Tema 8. Bumiku Subtema 1. Perbedaan Waktu dan pengaruhnya semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan), pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka media pembelajaran. Berikut adalah tampilan pertama dari produk yang telah dikembangkan.




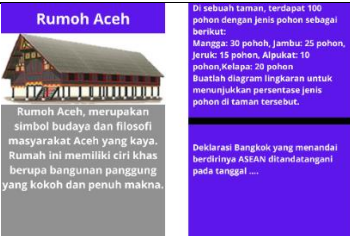

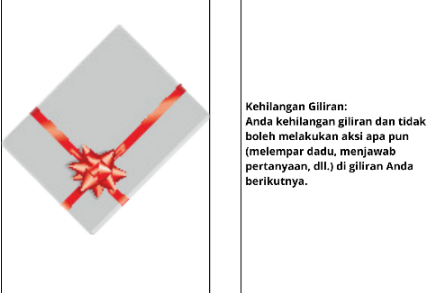
Tabel 2 tersebut merupakan produk media MONCER bertema budaya, sebelum diterapkan pada peserta didik dilakukan uji validitas oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator, diperoleh data penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Kelayakan %
Tujuan pembelajaran	87,5
Materi	83,33
Media terhadap strategi pembelajaran	93,75
Tampilan menyeluruh	87,5
Rata-rata	88,02

Berdasarkan tabel 3 diperoleh penilaian ahli materi pada aspek (1) tujuan pembelajaran mendapat nilai 87,5%, (2) materi bernilai 83,33%, (3) media terhadap strategi pembelajaran bernilai 93,75%, (4) tampilan menyeluruh bernilai 87,5% dengan rata-rata sebesar 88,02% termasuk kategori "sangat layak".

Tabel 2. Tampilan Produk MONCER

No.	Gambar	Jumlah	Kegunaan
1.	 <p>Gambar 1. Papan Permainan Monopoli Cerdas (MONCER)</p>	Papan permainan 1	Sebagai papan bermain Monopoli Cerdas (MONCER)
2.	 <p>Gambar 2. Bidak</p>	Bidak 4	Sebagai bidak permainan Monopoli Cerdas (MONCER)
3.	 <p>Gambar 3. Dadu</p>	Dadu 1	Sebagai cara menghitung langkah bagi setiap pemain
4.	 <p>Gambar 4. Kartu Kompleks dan Kartu Soal</p>	Kompleks dan Kartu Soal 34	Kartu berisi soal-soal tematik
5.	 <p>Gambar 5. Kartu Tantangan</p>	Kartu Tantangan 30	Kartu tantangan untuk pemain
6.	 <p>Gambar 6. Tampilan Kartu Bantuan</p>	Kartu Bantuan 30	Berisikan bantuan yang diterima oleh pemain bisa positif bisa juga negatif

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Aspek	Kelayakan %
Media terhadap strategi pembelajaran	80
Tampilan desain	87,5
Rata-rata	83,75

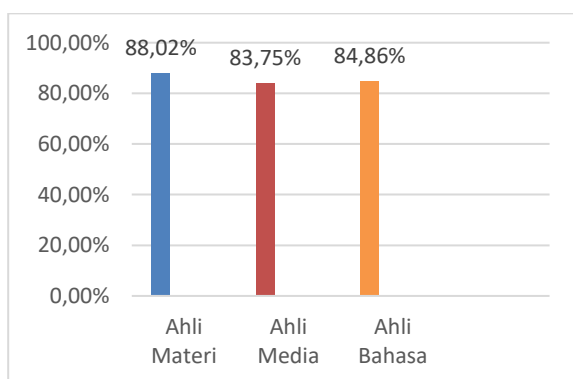
Berdasarkan tabel 4 diperoleh penilaian ahli materi pada aspek (1) media terhadap strategi pembelajaran mendapat nilai 80%, (2) tampilan desain bernilai 87,5% dengan rata-rata sebesar 83,75% termasuk kategori “sangat layak”.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Aspek	Kelayakan %
Kebahasaan	81,25
Keterbacaan	86,67
Keselarasan dengan kurikulum	86,67
Rata-rata	84,86

Berdasarkan tabel 5 diperoleh penilaian ahli materi pada aspek (1) kebahasaan mendapat nilai 81,25%, (2) keterbacaan bernilai 86,67%, (3) keselarasan dengan kurikulum bernilai 86,67%, dengan rata-rata sebesar 84,86% termasuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 7. Diagram Uji Kelayakan Para Ahli

Berdasarkan gambar 7 diperoleh penilaian oleh ahli materi sebesar 88,02%, ahli media sebesar 83,75% dan ahli bahasa sebesar 84,86% menunjukkan bahwa media MONCER bertema budaya sebagai media pembelajaran mendapat rata-rata nilai 85,54%. Berdasarkan rata-rata persentase tersebut, media pembelajaran MONCER bertema budaya yang telah dikembangkan memenuhi kualifikasi “sangat

layak” sehingga media ini layak digunakan dan diterapkan di lapangan.

Tahap ketiga *development* (pengembangan) adalah berdasarkan penilaian, komentar dan saran dari para ahli mengenai media MONCER bertema budaya yang telah dikembangkan. Evaluasi ini berfungsi sebagai dasar menyempurnakan media pembelajaran tersebut agar lebih baik. Pada tahap keempat *implementation* (penerapan), yang mencakup pengujian produk melalui dua tahap yaitu pengujian skala kecil dan pengujian skala lapangan.

Produk yang telah melalui proses validasi dan revisi akan diuji cobakan pada skala kecil terlebih dahulu sebelum diujicobakan pada skala lapangan. Uji coba awal ini dilakukan dengan melibatkan 8 orang peserta didik yang dipilih secara acak sebagai responden. Sebagai penilaian ketertarikan peserta didik terhadap media MONCER bertema budaya maka diberikan angkat respon peserta didik. Berdasarkan hasil respon peserta didik, sebesar 89,44% menunjukkan bahwa produk tersebut masuk dalam kategori “sangat menarik” sesuai dengan kriteria kemenarikan.

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Rentang Nilai	Frekuensi		Persentase %	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	91 – 100	0	8	0	25,81
2	81 – 90	0	5	0	16,13
3	71 – 80	9	18	29,03	58,06
4	61 – 70	12	0	38,71	0
5	0 – 60	10	0	32,26	0
Jumlah		31	31	100	100

Berdasarkan tabel 6 diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VI di SD Negeri Candiyanan, dengan kesimpulan bahwa pada nilai *pretest* peserta didik nilai terbanyak terdapat pada rentang nilai 61-71, sedangkan pada nilai *posttest* peserta didik nilai terbanyak terdapat pada rentang 71-80. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* pada peserta didik sebesar 62,42 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,55. Berdasarkan rentang nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 21,13 pada rentang nilai dari *pretest* dan *posttest*, sehingga media MONCER bertema budaya dapat dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berikut ini merupakan respon dari 31 peserta didik mengenai produk media pembelajaran MONCER yang dilaksanakan setelah uji skala lapangan pada kelas VI di SDN Candiyanan.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Pernyataan	Presentase %
Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media Monopoli Cerdas (MONCER)	93,55 %
Saya lebih paham materi ketika pembelajaran menggunakan media Monopoli Cerdas (MONCER)	90,32 %
Saya suka dengan gambar dan desain yang ada pada permainan Monopoli Cerdas (MONCER)	87,10 %
Saya merasa mudah ketika bermain Monopoli Cerdas (MONCER)	96,77 %
Total Persentase Skor	91,94 %

Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil angket respon peserta didik kelas VI terhadap media MONCER bertema budaya secara keseluruhan mencapai 91,94%, berdasarkan tabel kriteria kelayakan termasuk pada kriteria “sangat menarik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik tertarik dengan produk media MONCER bertema budaya sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Sebagai penegasan dari pembahasan penelitian ini sesuai dengan (S. N. Putri et al., 2020) berjudul pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SD 16 Surau Gadang pada hasil uji coba produk dengan 29 peserta didik kelas IV yang dilakukan uji validitas berdasarkan angket oleh validator ahli dan materi memperoleh persentase 88% dan media ular tangga dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar peserta didik dengan persentase 85% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran matematika dapat dikatakan valid, praktis dan efektif.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monopoli Cerdas (MONCER) bertema budaya pada Tema 8. Bumiku Subtema 1. Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya di kelas VI SD Negeri Candiyan, dapat disimpulkan bahwa media MONCER sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media ini memperoleh rata-rata nilai kelayakan sebesar 85,54%, yang masuk dalam kualifikasi "sangat layak". Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* adalah 62,42, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,55, menunjukkan

peningkatan sebesar 21,13 poin. Respon peserta didik terhadap media MONCER sangat positif dengan total persentase skor respon mencapai 91,94%. Peserta didik merasa senang, lebih paham materi, menyukai desain permainan, dan merasa mudah dalam memainkan permainan ini. Media MONCER terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Disarankan agar guru menggunakan media MONCER sebagai alat bantu pembelajaran tematik, terutama pada tema yang membutuhkan pemahaman lebih dalam dan interaksi yang menyenangkan. Media MONCER dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi soal dan aktivitas untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran lainnya. Selain itu, disarankan untuk mengadakan pelatihan bagi guru dalam menggunakan media MONCER secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Evaluasi berkala terhadap media pembelajaran MONCER juga penting untuk memastikan bahwa media ini tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Mengingat perkembangan teknologi, pengembangan versi digital dari media MONCER juga disarankan agar dapat diakses secara lebih luas dan fleksibel oleh peserta didik dan guru. Melalui penerapan dan pengembangan lebih lanjut, media pembelajaran MONCER diharapkan dapat terus memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agustina, D. K., Setiawan, A., Amelia, D. J., Arrosyad, M. I., Ummah, M. K., Hamma, Cendana, W., Rudini, M., Pure, E. A. G., Mustika, G., Sukiyanto, Ridwan, M., Astuti, Y. P., Sesanti, N. R., Lailli, Hendrik, M., Jamilah, Nduru, M. P., Saputra, N., ... Permana, D. (2020). *Pengembangan dan Penilaian Karakter dalam Pembelajaran Tematik SD*. Nuta Media. <https://repository.unikama.ac.id/4406/1/1>. Pengembangan dan Penilaian Karakter dalam Pembelajaran Tematik SD.pdf
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP: Jurnal*

- Inovasi Pembelajaran*, Vol 4 No 1, 35–46.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4936>
- Awaludin, Wibawa, B., & Winarsih, M. (2020). Integral Calculus Learning Using Problem Based Learning Model Assisted by Hypermedia-Based E-Book. *Jpi: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 9 No. 2, 224–235.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.23106>
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5 No 2, 168–174.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Diandita, Y. N., Saputra, R., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktif: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9 No. 2, 3339–3347.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Firtriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol 5 No 1, 76–82.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/jpk/article/view/18563/9312>
- Ishak, F. A., Mahmud, H., & Sarlin, M. (2023). Pengembangan Media Monopoly Smart Games ASEAN dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. *JEEJ: Jambura Elementary Education Journal.*, Vol. 4 No. 1.
- Kusumawati, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) di Sekolah Dasar. *Premier Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol. 5 No. 2, 263–271.
<https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Vol. 9 No. 1, 30–39.
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Maulidi, R. P., Marjohan, Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, Vol. 5 No. 1, 469–473.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.626>
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & Maimunah. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 2, 83–91.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Nurhuda, W. A., & Hasanah, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Materi Fotosintesis. *Pendas: Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 1, 2806–2816.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11857>
- Perasada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 5 No. 1, 114–120.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Vol. 7 No. 3, 261–270.
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>
- Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022a). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *ANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2, 110–121.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.185>
- Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022b). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2, 110–121.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.185>
- Putri, S. N., Daswarman, & Alyusfitri, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Statistika Kelas IV SDN 16 Surau Gadang. *Jurnal: Universitas Bung Hatta*.
- Rifani, P., Khusni, M. F., & Kumala, D. T. (2021). Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara (MONPERA) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 2

- Banjarsari. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar.*, Vol. 8 No. 2, 125–131.
<https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.40484>
- Septriani, C., Satinem, & Sofiarini, A. (2021). Penerapan Media Monopoli Terhadap Hasil Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. *Primary Education Journal Silampari (PEJS)*, Vol 3 No 2, 32–39.
<https://doi.org/10.31540/pejs.v3i2.2068>
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 8 No. 3, 253–263.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Swandewi, N. K. R., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, Vol. 1 No. 2, 42–50.
<https://doi.org/10.55784/jupenji.Vol1.Iss2.206>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* (2003).