

Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Kadek Dela Kartika^{1*}, Made Putra²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 19 January 2021
Received in revised form
20 February 2021
Accepted 21 March 2021
Available online 25 April
2021

Kata Kunci:
Media Monopoli, Sekolah
Dasar

Keywords:
*Monopoly Media,
Elementary Education*

ABSTRAK

Mata pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat penanaman nilai-nilai pancasila, namun pada proses pelaksanaan pembelajaran PPKn siswa sekolah dasar cenderung pasif, sehingga menyebabkan hasil belajar PPKn siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan pengembangan media monopoli. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara, metode kuesioner, dan metode observasi. Rancangan uji produk dilakukan oleh beberapa ahli dan siswa yaitu: (a) ahli materi pelajaran, (b) ahli desain pembelajaran, (c) ahli media pembelajaran, dan (d) uji coba perorangan yang meliputi tiga orang siswa. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Dari data hasil penelitian didapatkan persentase kelayakan media monopoli dari ahli materi pembelajaran yaitu 93%, persentase kelayakan media monopoli dari ahli desain pembelajaran sebesar 91,6%, persentase kelayakan media monopoli dari ahli media pembelajaran adalah sebesar 90%, dan dari uji coba perorangan persentase kelayakan media monopoli adalah sebesar 90,8%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli pada muatan PPKn siswa kelas IV SD layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRAK

This study aimed to determine the design and feasibility of developing monopoly media. This research was a development research which is motivated by the limitations of teachers in finding the right learning media in offline learning situations. The research model used in this study was the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection in this study was carried out by interview method, questionnaire method, and observation method. The product test design was carried out by several experts and students, namely: (a) subject matter experts, (b) instructional design experts, (c) instructional media experts, and (d) individual trials which included three students. The form of data analysis used was descriptive quantitative data analysis. From the research data, it was found that the feasibility percentage of monopoly media from learning material experts was 93%, the percentage of monopoly media eligibility from learning design experts was 91.6%, the percentage of monopoly media eligibility from learning media experts was 90%, and from individual trials the percentage the feasibility of monopoly media is 90.8%. The results of this study indicate that the development of monopoly game media on the PPKn content of fourth grade students of SD is suitable for use in the learning process.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari setiap kehidupan manusia karena pendidikan menjadikan manusia lebih bermutu, berdaya guna dan berkarakter. Pendidikan juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku serta penambahan pengalaman untuk menjadikan peserta didik lebih dewasa dan mampu memecahkan suatu permasalahan (Putri, 2018; Fitriyati, 2017). Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas guru sangat perlu mempersiapkan siswa pada jenjang sedini mungkin yang dimulai dari pendidikan usia sekolah dasar (Setiawan, 2020; Thariq et al., 2020). Di jenjang pendidikan sekolah dasar sangatlah penting memahami karakteristik serta situasi siswa yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan siswa (Septianti & Afiani, 2020). Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yakni pembentukan kurikulum 2013, dimana dalam pembelajaran kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk mampu berpikir secara kreatif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan serta potensi yang ada dalam dirinya (Rikizaputra & Sulastri, 2020). Dalam pembelajaran kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan kepada pembentukan sikap dan kepribadian siswa agar siswa dapat berinteraksi dengan baik dalam lingkungannya (Achdiyati & Warhamni, 2018).

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar, penanaman sikap sosial yang nantinya akan dapat membentuk karakter siswa dituangkan dalam mata pelajaran PPKn. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya mengandung nilai-nilai kemanusiaan, kepribadian, dan konsep dasar menjadi warga global (Hidayati, A.S. & H., 2019). Pembelajaran PPKn menuntut siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan diri serta pengetahuan dengan tujuan agar siswa dapat memahami kehidupan masyarakat secara nyata (Candra & Masruri, 2015). Namun pada kenyataannya dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn siswa cenderung bersifat pasif, hal ini diketahui dari hasil observasi di SD Negeri 5 Ketewel Gianyar, dimana didapatkan informasi bahwa rasa ingin tahu siswa masih kurang dalam pembelajaran PPKn, apabila guru bertanya tentang materi pembelajaran kepada siswa maka siswa tidak dapat menjawab. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran guru yang kurang variatif serta menarik. Saat ini, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan. Kurangnya keterlibatan siswa untuk aktif dalam belajar berpengaruh terhadap kurangnya motivasi siswa sebagai landasan terpenting dalam mencapai keberhasilan siswa saat belajar (Aeon, 2020; Sumarantri, 2020). Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) kebanyakan guru masih sulit untuk membuat peserta didiknya aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran PPKn di kelas (Hidayat, 2020; Nuswantari, 2018). Pembelajaran (PPKn) masih banyak menekankan pada aspek kognitif, sehingga kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian siswa serta pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn di kelas. Untuk itu guru sangat memerlukan sebuah terobosan atau inovasi baru agar pembelajaran tidak membosankan. Menurut Wisada (2019) salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk memancing motivasi siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa membantu memudahkan guru menyampaikan pesan serta menimbulkan semangat siswa dalam belajar (Romadhona, 2016; Widiasih et al., 2018). Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar menurut Alfansyur (2019) harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut Afandi (2015) karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang konkrit dan cenderung senang berinteraksi dengan bermain sebuah permainan. Salah satu media permainan yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban di masyarakat pada muatan PPKn adalah media permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya. Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh (Atma Hidayat, 2015) berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan hasil aktivitas siswa sekolah dasar, dikatakan bahwa media permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Ulfaeni, 2017) dimana media permainan monopoli mampu meningkatkan pemahaman kompetensi IPA siswa sekolah dasar. Disamping itu menurut (Jelvida, 2019) dengan menerapkan media permainan monopoli untuk siswa sekolah dasar maka akan mampu menanamkan pembelajaran yang menyenangkan. Apabila guru mampu memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran maka siswa akan aktif dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian ini sangat penting dilakukan, mengingat permasalahan berupa kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu masalah yang menjadikan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan mengembangkan media yang inovatif serta mampu merangsang keaktifan siswa belajar secara menyenangkan maka akan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media monopoli

dengan 1) mengetahui rancang bangun media monopoli, dan 2) mengetahui kelayakan media monopoli untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan kualitas dan kelayakan media permainan monopoli pada muatan PPKn kelas IV SD.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dilaksanakan oleh siswa kelas IV SD. Subjek dari penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan 3 orang siswa dalam uji coba perorangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada media monopoli muatan PPKn pada siswa kelas IV SD adalah ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data yaitu 1) metode observasi, 2) metode kuesioner, dan 3) metode wawancara. Yang pertama adalah metode observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang terjadi dikelas dan juga bisa sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Yang kedua yaitu metode wawancara. Wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi untuk mengetahui berbagai permasalahan yang ada di kelas IV SD. Yang terakhir adalah metode kuesioner ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau seperangkat pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh responden (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi, ahli media, dan ahli desain serta kepada siswa saat melakukan uji coba. Adapun kisi-kisi instrumen untuk mengetahui kelayakan media monopoli yaitu ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba untuk siswa dijabarkan pada tabel.

Metode dan Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1). Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga didapatkan kesimpulan secara umum. Teknik analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengubah data angket yang masih berbentuk skor menjadi persentase respon dari subjek yang diteliti (Agung, 2014). Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data/menganalisis data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, maupun kategori yang mengenai suatu objek, seperti benda, variabel, maupun gejala sehingga didapatkan kesimpulan secara umum. Teknik analisis kualitatif ini digunakan sebagai teknik untuk mengolah data hasil *review* ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran untuk dikelompokkan sehingga masukan maupun saran dari ahli dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan (Agung, 2014). Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-78	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Sangat Baik = Tidak perlu direvisi
 Baik = Direvisi seperlunya
 Cukup = Cukup banyak direvisi
 Kurang = Banyak direvisi
 Sangat Kurang = Direvisi total

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian ini dilakukan pencarian data pada kelas IV di SD. Pengembangan media permainan monopoli ini dikembangkan dengan model ADDIE, dengan lima tahapannya yaitu tahapan analisis, desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahap analisis (*analysis*) pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap wali kelas IV, selanjutnya mengenal kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap dan karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa siswa sekolah dasar kurang aktif pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media serta metode pembelajaran yang menarik oleh guru, sehingga melalui proses analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran PPKn, salah satu media yang dirasa cocok adalah media yang didesain seperti permainan monopoli yang didalamnya memuat berbagai materi pembelajaran PPKn (Alfah, 2020; Soesilo, 2020).

Tahap kedua yaitu desain (*design*) pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media monopoli adalah melakukan perancangan. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu membuat rancangan desain (*storyboard*) dan mendesain komponen media monopoli dengan menggunakan software CorelDraw. Bagaimana kita merancang media monopoli agar siswa tertarik untuk menggunakannya dari gambar, warna dan bentuk. Tahap ketiga yaitu dilakukan tahap pengembangan (*development*) Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media monopoli adalah melakukan pengembangan. Pada tahap ini komponen dan layout yang telah terancang kemudian dikembangkan, dipotong dan dirtempelkan menjadi satu hingga menjadi media monopoli yang siap dan akan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) Pada tahapan implementasi media monopoli, diketahui untuk mengetahui respon siswa terkait kemenarikan serta kelayakan media permainan monopoli. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) Pada tahap akhir tahap evaluasi yaitu untuk mengevaluasi data yang sebelumnya telah dikumpulkan dalam tahap implementasi. Evaluasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif digunakan untuk menilai media monopoli yang mencakup validasi dari ahli isi, ahli materi, ahli desain dan hasil uji coba perorangan.

Adapun hasil validitas pengembangan Media monopoli menurut uji ahli mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan.

Tabel 2. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	93	Sangat Baik
2	Uji Ahli Media Pembelajaran	90	Sangat Baik
3	Uji Ahli Desain Pembelajaran	91,6	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	90,8	Sangat Baik

Dari tabel 6 maka dapat diketahui bahwa media permainan monopoli dapat dikembangkan menurut ahli isi Mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan dari hasil keseluruhan persentase skor yang kualifikasi sangat baik, sehingga media permainan monopoli layak diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media permainan monopoli, pada muata PPKn untuk siswa kelas IV SD. Media permainan monopoli ini layak diberikan kepada siswa kelas IV SD pada muatan PPKn. Dilihat dari aspek materi terletak pada kesesuaian materi pelajaran dengan karakteristik siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayat (2015) dimana media permainan monopoli dari hasil analisis angket oleh para ahli dan uji coba kepada siswa didapatkan hasil yaitu media permainan monopoli sangat cocok dengan karakteristik siswa dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ini dikarenakan media monopoli didesain dengan unsur permainan yang menjadi daya tarik dan penggugah motivasi bagi siswa sekolah dasar yang memang senang bermain. Selain itu dalam hal pembelajaran kesesuaian karakteristik siswa sangatlah penting untuk diperhatikan sebagai dasar pembuatan media. Penyesuaian karakteristik siswa akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan membangkitkan semangat siswa untuk aktif berpartisipasi (Eri Karisma et al., 2020; A. K. Sari, 2014). Sehingga dengan menggunakan media permainan monopoli siswa menjadi termotivasi dan semangat untuk belajar.

Aspek produk media permainan monopoli berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terletak pada media permainan monopoli mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang baik dan berkualitas haruslah mampu mendorong motivasi belajar siswa yang berawal dari kemampuan guru memfasilitasi siswa dengan media yang tepat (Nuriansyah, 2020; Puteri et al., 2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jelvida (2019) dibuktikan dengan hasil *review* para ahli dan uji coba kepada siswa dengan kualifikasi keseluruhan sangat baik terutama dalam memotivasi siswa. Ini dikarenakan permainan monopoli membuat siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa semakin ingin mencari tahu.

Selain aspek materi dan produk, kelayakan media permainan monopoly ini dapat dilihat dari aspek desain. aspek media menggunakan pemilihan warna dan kemenarikan tampilan yang menarik untuk permainan media monopoli. Media monopoli memang harus memenuhi unsur kemenarikan hal tersebut sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Suciati (2015) dengan penelitiannya yaitu pengembangan media Monopoli Bahasa dimana daya tarik pengguna, keefektifan serta kelayakan media memiliki kualifikasi sangat baik. Disamping itu dalam penelitian Suciati (2015) juga disebutkan bahwa kemenarikan media monopoli akan mampu menggugah siswa untuk menggunakannya, sehingga mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter. Selain itu kemenarikan tampilan media dalam pembelajaran juga akan memudahkan siswa mengingat dan menyerap materi pembelajaran serta tampilan yang menarik mampu membantu siswa untuk lebih fokus (Faisal, 2019; Suartama, 2010). Siswa sekolah dasar juga sangat senang belajar sambil bermain, mereka merasa seperti tidak belajar tapi tetap memahami materi pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jelvida (2019) dimana penggunaan media permainan monopoli dengan materi Keragaman Indonesia sangat baik dalam memotivasi siswa untuk mengenal materi pelajaran tanpa merasa jenuh dalam belajar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ulfaeni, 2017) dimana media permainan monopoli mampu meningkatkan pemahaman kompetensi IPA siswa sekolah dasar. Pemahaman materi akan lebih mudah untuk siswa sekolah dasar apabila siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran ini akan merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa (Istikomah, 2018). Sehingga berdasarkan paparan tersebut materi pembelajaran dalam media permainan monopoli sangat mudah dipahami siswa.

4. Simpulan

Simpulan penelitian ini yaitu media permainan monopoli dikembangkan berdasarkan model penelitian pengembangan ADDIE sebagai rancang bangun. Sementara validitas kelayakan media mendapatkan kualifikasi sangat layak berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan siswa. Dari ahli materi dinilai sangat baik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sama halnya dengan ahli desain dan media pada media permainan monopoli dengan komentar positif dan sangat baik dalam memotivasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa produk media permainan monopoli pada muatan PPKn sangat layak digunakan pada proses pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV SD.

Daftar Rujukan

- Achdiyat, M., & Warhamni, S. (2018). Sikap Cara Belajar dan Prestasi belajar. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.30998/v5i1.2353>.
- Aenon, N. (2020). Faktor Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(3). <http://dx.doi.org/10.26418/jilo.v3i2.42965>.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Technologia Jurnal Ilmiah*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.
- Arif, Muhammad Faisal; Praherdhiono, Henry; Adi, E. P. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329–335. <http://doi.org/10.17977/um038v2i42019p329>.
- Asyhari, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5, 1–13. <https://doi.org/10.24042/>

- [jpfabiruni.v5i1.100.](#)
- Atma Hidayat, & M. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 218–226. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403>.
- Candra, A. A., & Masruri, M. S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran PKn SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7662>.
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Hidayat, H. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). <http://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>.
- Hidayati, A.S., A. E. P., & H., P. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SD Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1). <http://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>.
- Istikomah, N. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 6(3), 130–139. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/11855>.
- Jelvida, R. G. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1). <https://journal.pgdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/110>.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>.
- Nuswantari, N. (2018). Model Pembelajaran Nilai-nilai Toleransi untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2255>.
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sd N 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 122. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3146>.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>.
- Rikizaputra, & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106–118. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3760>.
- Romadhona, N. F. (2016). *Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Kelas VII dan VIII SMO Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/16497>.
- Rusmulyani, K. (2020). Studi Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Bagi Aparatur Sipil Negara Berbasis Implementasi Model ADDIE. *Susunan Artikel Pendidikan*, 5(2). <http://doi.org/10.30998/sap.v5i2.6957>.
- Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak(Visual, Auditorial, Kinestetik)Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.395>.
- Sari, P. I. (2018). Implementasi Model ADDIE Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1). <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Setiawan, A. (2020). Desain Pembelajaran untuk Membimbing Siswa Sekolah Dasar dalam Memperoleh Literasi Saintifik. *Literasi Saintifik*. <https://doi.org/10.35542/osf.io/u59f8>.
- SHABRINA SAJIDAH, H., & Fitriyati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada

- Materi Perdagangan Internasional Di Sman 1 Taman - Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3), 1–4. <https://doi.org/10.26740/jupe.v5n3.p>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/jjs.2020.v10.i3.p231-243>.
- Suartama, I. K. (2010). Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarantri, H. (2020). Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran PKN DI SD Setia Budi Abadi. *Journal of Education Technology and Civic Literacy*, 1(1). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jetcivil/article/view/3601>.
- Thaariq, Z. Z. A., Lindawati, L., & Puspita, R. D. (2020). Profesionalitas Guru Sekolah Dasar dalam menghadapi Ragam Karakteristik Belajar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 61–71. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26523>.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(4). <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990>.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yuliawati, L. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1). <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197>.