



# Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Kadek Desyawati<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2</sup>, I Gusti Agung Oka Negara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 21 Februari 2021  
Revised 30 Maret 2021  
Accepted 10 April 2021  
Available online 25 Juli 2021

**Kata Kunci:**  
Media Pembelajaran Monopoli,  
Tematik, PBL

**Keywords:**  
*Monopoly Learning Media,*  
*Thematic, PBL*

## ABSTRAK

Masih banyak guru yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu kurangnya media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model yang digunakan yaitu *Hannafin and Peck*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 15 orang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu ahli isi

muatan pembelajaran memperoleh skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji perorangan memperoleh skor 93,3 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 94,7 dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran tematik.

## ABSTRACT

*There are still many teachers who have not been able to create a pleasant learning atmosphere for students. In addition, the lack of learning media makes it difficult for students to understand the subject matter. This study aims to develop a monopoly game media based on a problem based learning approach in the thematic learning of fifth grade elementary school. This type of research is development research with the model used, namely Hannafin and Peck. Subjects in this study amounted to 15 people. The methods used in collecting data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The data analysis technique used in this development research is using qualitative descriptive statistical analysis techniques and quantitative descriptive statistics. The results of the study were learning content experts scored 91% with very good qualifications, learning design experts scored 95% with very good qualifications, learning media experts scored 92% with very good qualifications, individual tests scored 93.3 with very good qualifications. good, and the small group test obtained a score of 94.7 with very good qualifications. It can be concluded that the developed media is feasible to be applied in learning. The implication of this research is that the developed media can make it easier for students to understand thematic subject matte.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut manusia untuk dapat berfikir secara kritis serta mampu mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat (Kuswanto & Walusfa, 2017; Saurina, 2016). Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Dalam hal ini perubahan diwujudkan dengan adanya perubahan kurikulum menjadi kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia (Novika Auliyana et al., 2018; Wulandari & Radia, 2021). Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013

adalah pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik merupakan bukan pembelajaran yang hanya berfokus pada pengetahuan tetapi juga pada ranah sikap dan keterampilannya (Dessiane & Kristin, 2021; Muskania et al., 2019). Implementasi kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan secara utuh dan pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan suatu hal yang harus diupayakan oleh setiap pengajar dalam menransfer pengetahuan (Setyowati & Mawardi, 2018). Pembelajaran tematik diharapkan dapat mengembangkan sikap spiritual, dan rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik (Mulyadin, 2016; Nafi et al., 2016). Penilaian dalam pembelajaran tematik terpadu harus dilakukan secara menyeluruh agar dapat menggambarkan kondisi peserta didik secara menyeluruh (Kurniaman & Noviana, 2019; Persada et al., 2020).

Kenyataan kegiatan pembelajaran saat ini belum sesuai dengan yang diharapkan (Kusumawati, 2016). Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa dan mengajar dengan metode ceramah (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Pembelajaran yang hanya menggunakan metode penugasan dan pembelajaran terpusat pada guru membuat siswa menjadi kurang aktif dalam belajar (Pertiwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017). Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di SD No.2 Tibubeneng dengan Guru kelas V menyatakan bahwa terdapat hambatan dalam proses pembelajaran karena daya konsentrasi siswa pada saat pembelajaran hanya bertahan beberapa menit. Permasalahan yang terjadi saat ini siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta motivasi siswa dalam belajar menurun yang mana berdampak pada pencapaian tujuan hasil belajar. Jika masalah tersebut dibiarkan maka perlu dibuat suatu alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran daring.

Salah satu solusi yang dapat diberikan yaitu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat menarik perhatian dan fokus belajar peserta didik. Penggunaan media permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari ketrampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa selama proses pembelajaran (Priyastuti et al., 2020). Media yang memenuhi kondisi yang ada adalah media permainan. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar (Nur Isnaini, 2016). Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain (Wati, 2017). Media Permainan Monopoli Tematik *Problem Based Learning* dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya (Indah, 2021). Permainan monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan (Umayah & Harmanto, 2019). Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Monopoli merupakan permainan lama yang sudah mendunia.

Adapun beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian pengembangan media permainan monopoli. Secara keseluruhan, media permainan Funginopoli dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Arya & Alawiyah, 2019; Budiyo et al., 2020; Deviana & Prihatnani, 2018; Sasmito & Trimulyono, 2019). Media yang dikembangkan memiliki keterbaharuan yaitu menawarkan sebuah Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Melalui *problem based learning* siswa diharapkan mampu memecahkan masalah secara kritis berantuan alat Media Permainan Monopoli. Menurut Model pembelajaran PBL merupakan salah satu metode pembelajaran dengan pendekatan berpikir dan berbasis masalah (Asniadarni, 2018). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dari produk media permainan monopoli berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tematik dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga adanya Media Permainan Monopoli dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta dapat memudahkan guru dalam menggabungkan muatan tema sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2. Metode

Model penelitian pengembangan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media Permainan Monopoli Berbasis *Problem based learning* Pada Pembelajaran Tematik yaitu model pengembangan *Hannafin and peck*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model yang dikembangkan menggunakan system pembelajaran yang berorientasi produk (Tegeh & Jampel, 2017) Model ini menekankan proses penilaian dan evaluasi yang mengikutsertakan proses dimana penilaian melibatkan tiga fase secara berkesinambungan yakni: (1) fase analisis, (2) fase perancangan, (3) implementasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) metode kuesioner dan (2) metode

tes. Metode wawancara tidak terstruktur adalah kegiatan tanya jawab untuk memperoleh informasi dari narasumber secara bebas karena tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara lengkap untuk mengumpulkan data, namun pertanyaan mengenai garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Metode wawancara ini dilakukan pada penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal yaitu kebutuhan guru dalam pembelajaran. Kuesioner ini digunakan oleh uji dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa Dalam penelitian ini angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan siswa saat uji coba perorangan. Suatu instrumen dapat dikatakan baik apabila memenuhi syarat validitas isi. Instrumen yang disusun agar dapat dikatakan valid, maka dapat dilakukan uji validitas isi oleh beberapa ahli (*judges*) yang sudah menguasai variabel yang sedang diteliti. Uji validitas instrument ini dilakukan dengan menggunakan rumus Gregory. Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan dalam mengolah hasil *review*, saran, masukan yang dilakukan oleh ahli atau *judges* terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari pemberian lembar penilaian instrumen media pembelajaran yang dikembangkan kepada ahli.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media Permainan Monopoli Berbasis *Problem based learning* Pada Pembelajaran Tematik yaitu model pengembangan *Hannafin and peck*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum dan media masih rendah. Masalah tersebut berupa siswa mudah bosan, kurang aktif dalam mengemukakan pendapat, berfikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung, serta penggunaan media penunjang pembelajaran tematik yang kurang bervariasi. Karena belum adanya media pembelajaran yang dapat mengemas pembelajaran tematik yang menjadikan siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dengan dikembangkannya pengembangan media permainan monopoli tematik *problem based learning*. Tahap kedua yaitu rancangan. Pada tahapan ini dimulai dari melakukan dengan menyusun instrumen penilaian media dan rancang bangun pengembangan media permainan monopoli berbasis *problem based learning*. Media yang dirancang merupakan sebuah media permainan monopoli berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tematik. Media pembelajaran ini diperuntukkan kepada siswa kelas V SD.. Selanjutnya *storyboard* berisi tahapan alur rancangan membuat rancangan media monopoli. Tahap ketiga yaitu implementasi. Pada tahapan ini dilakukan dengan menyebarkan melalui uji ahli. Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan angket yang disebarkan kepada para responden yaitu uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil mendapatkan hasil presentase pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Presentase Hasil Validitas Pengembangan Monopoli Tematik *Problem Based Learning*

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	91	Sangat Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	95	Sangat Baik
Uji Ahli Media Pembelajaran	92	Sangat Baik
Uji Coba Perorangan	93,3	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	94,2	Sangat Baik

Dalam pengembangan media monopoli tematik *problem based learning* ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi muatan pembelajaran memperoleh skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji pengguna melalui uji perorangan 3 orang siswa memperoleh skor 93,3 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji pengguna melalui uji kelompok kecil pada 12 orang siswa memperoleh skor 94,7 dengan kualifikasi sangat baik.

### Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan media permainan monopoli tematik *problem based learning*, media permainan ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli tematik *problem based learning*

mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media permainan monopoli tematik *problem based learning* ini wajib dikembangkan karena media pembelajaran video ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, media ini juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Media permainan monopoli tematik *problem based learning* mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media permainan monopoli tematik *problem based learning* yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran media permainan monopoli tematik *problem based learning* sudah layak digunakan dari segi aspek penyajian materi, menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi. Rancangan media permainan monopoli tematik *problem based learning* ini mendapatkan kualifikasi sangat baik dikarenakan sudah sesuai dengan RPP dan silabus yang digunakan, pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 Media yang dikembangkan menjadikan materi pembelajaran dengan kreatif sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. permainan monopoli dipilih karena merupakan suatu permainan yang cukup digemari dan mudah dalam memainkannya, media ini dapat melatih daya ingat siswa, mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat, serta melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi (Nurhasnah, 2019). Media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan yang beragam, salah satunya dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi pada saat proses pembelajaran akan dapat mengatasi sikap pasif anak dan membangkitkan semangat serta motivasi belajar anak (Nuri & Khairunnisa, 2021).

Kedua, media permainan monopoli tematik *problem based learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui media permainan monopoli tematik *problem based learning* siswa dapat meningkatkan antusiasme dan nilai karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien. Penggunaan media permainan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disajikan, dan menumbuhkan minat belajar siswa (Andriyani et al., 2020). Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Problem Based Learning yang merupakan suatu pendekatan yang membentuk kurikulum sehingga dapat membelajarkan siswa dengan permasalahan-permasalahan dan praktiknya yang mana didalamnya terdapat stimulus untuk belajar (Aiman, 2020). Pengembangan media permainan monopoli ini bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang dikemas dalam suatu permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini didukung oleh pendapat dari (Rahmadianti, 2020) yang menyatakan dengan aktivitas bermain anak akan saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang membantu perilaku sosial anak berkembang dengan baik.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media monopoli layak digunakan pada proses pembelajaran (Anggraheni et al., 2019; Risma et al., 2019). Pengembangan media pembelajaran permainan Mofin (monopoli fisika sains) dalam bentuk papan permainan (Peranti et al., 2019). Media monopoli dapat meningkatkan kemampuan berkritis (Saputro & Rayahu, 2020). Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Fadila et al., 2020) Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, memudahkan peserta didik untuk membandingkan dan mendeskripsikan suatu benda, dan menghasilkan keseragaman pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar siswa (Anggraheni et al., 2019; Fadila et al., 2020). Keunggulan produk media monopoli setelah pengembangan yaitu media monopoli menggunakan gambar menarik yang disesuaikan dengan tema serta karakteristik siswa kelas, gambar media monopoli dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada diri siswa, materi pelajaran yang dapat digunakan pada media monopoli tidak hanya pada satu bidang ilmu saja, namun dapat pada materi pelajaran lain seperti Pkn, Bahasa Indonesia, Ips, dan Ipa. Media monopoli membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran karena semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama. Media monopoli bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media monopoli lebih menekankan kerjasama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa. Kelemahan media monopoli yang dikembangkan memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan media monopoli ini, penggunaan media ini memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli dan guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli tematik pbl yang dikembangkan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V SD, dengan presentase penilaian ahli isi muatan pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, uji pengguna melalui uji perorangan siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil memperoleh kualifikasi sangat baik. Selain itu, penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dan model pembelajaran yang tepat dapat menarik minat siswa dalam proses belajar sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

#### Daftar Rujukan

- Aiman, U. & R. A. R. A. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 105. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v1i1.195>.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi Nukleus*, 6(1), 81-87. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpbn.v6i1.1559>.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.24235/alibtida.snj.v6i1.3834>.
- Arya, W. L., & Alawiyah, Y. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat) Kelas II SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo. *AL-Ahya*, 01(01), 219-232. <https://doi.org/https://doi.org/10.51747/jp.v8i1.700>.
- Asniadarni. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 103-112. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.103-112>.
- Budiyono, A., Hair, M. A., Wildani, A., & Firdausiyah, F. (2020). Pengaruh Learning Cycle 5E Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(2), 22-31. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1481>.
- Dessiane, S. T., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosialpembelajaran Tematik Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 6(1), 21-26. <https://doi.org/10.26737/jpippsi.v6i1.2310>.
- Deviana, D. R., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131>.
- Fadila, S. J., Hendra, H., & Siska, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Index Card Match Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan Kabupaten Pesisir Selatan. *IV*(3), 1-11. <http://repo.bunghatta.ac.id/id/eprint/187>.
- Indah, P. (2021). Perbandingan Kemampuan Penalaran Deduktif Matematis Melalui Model PBL dan IBL Berdasarkan KAM. *10*, 165-176. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.931>.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2019). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>.
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 263-271. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJGET*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Mulyadin. (2016). Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang Dan Sd Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(2), 31 - 48. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1).

- <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Nafi, I., Muakibatul, H., & Mudiono, A. (2016). Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 901–904. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i5.6300>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Nur Isnaini, A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x ak 2 smk negeri 4 klaten tahun 2015/2016*. 2002(1), 35–40. <http://waset.org/publications/14223/soil-resistivity-data-computations-single-and-two-layer-soil-resistivity-structure-and-its-implication-on-earthing-design%0Ahttp://www.jo-mo.com/fadoohelp/data/DotNet/Ethical%0Ahttp://link.springer.com/10.10>.
- Nurhasnah, H. F. (2019). *Pengembangan Game Monopoli Zat Aditif Dan Tekanan Zat Padat Menggunakan Adobe Flash Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Kelas VIII*. 824–834. <https://doi.org/10.15548/nsc.v5i2.896>.
- Nuri, R., & Khairunnisa. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku*. 8(1), 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(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. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19412>.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>.
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92–100. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning ( Pjbl ) Dan Problem Based Learning ( Pbl ) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24719>.
- Sasmito, D. R. P., & Trimulyono, G. (2019). Development of Funginopoly (Fungi Monopoly) Game Media In Fungi Material For 10th Grade Senior High School to Increase Student's Level of Concept Understanding. *BioEdu*, 8(3), 51–60.
- Saurina. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95–108. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>.
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>.
- Tegeh, & Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon*. 07(02), 1023–1037. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/30124/27613>.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(3), 68–82. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/25>.

- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1-8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11786>.
- Wulandari, A. I., & Radia, E. H. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 10-18. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32979>.