

Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini

Anastasia Ade Cyntia Dewi^{1*}, I Made Teguh², Putu Rahayu Ujianti³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 28, 2021

Revised July 09, 2021

Accepted August 14, 2021

Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

Media pembelajaran, Monopoli, Pendidikan karakter.

Keywords:

Learning media, Monopoly, Character education.



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRAK

Banyak siswa yang mengalami penurunan nilai-nilai karakter. Penurunan nilai-nilai karakter disebabkan oleh kurangnya pendidikan karakter pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran monopoli pendidikan berbasis karakter (Mopeker) pada anak usia dini kelompok B. Jenis penelitian ini pengembangan (*research and development (R&D)*) menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 2 orang ahli yaitu 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dari ahli media adalah 4,12 yang berarti kriteria media baik dan ahli materi pembelajaran adalah 4,00 dengan kriteria baik. Maka, hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli pendidikan karakter yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah media yang dikembangkan dapat membantu anak untuk membentuk karakter pada anak usia dini.

ABSTRACT

Many students have decreased character values. The decline in character values is caused by the lack of character education in early childhood. This study aims to develop a monopoly learning media for character-based education (Mopeker) in early childhood group B. This type of research is research and development (R&D), with the ADDIE model. The research subjects consisted of two expert lecturers, namely media expert lecturers and material expert lecturers. The methods used in this study were observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in this study was a questionnaire. The techniques used in this development research are qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive statistics. The results of the research from media experts are 4.12, which means the media criteria are good and the learning materials experts are 4.00 with good criteria. It can be concluded that the developed character education monopoly media is feasible to be applied in the learning process. The implication of this research is that the developed media can help children to form character in early childhood.

1. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang unggul merupakan aset yang paling berharga bagi setiap Negara. Indonesia memiliki jumlah penduduk yang banyak. Sebagai Negara berkembang, pada saat ini Indonesia mengalami berbagai masalah seperti krisis ekonomi, krisis pendidikan bahkan krisis ahklah (karakter) (Amilda, 2017; Prasanti & Fitriani, 2018). Karakter bangsa adalah aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa (Bates, 2019; Lia Dwi Ayu Pagarwati, 2021; Musaddat et al., 2021). Karakter merupakan kunci utama pembangunan sumber daya yang berkualitas, dengan begitu karakter harus dibentuk sedini mungkin (Maryatun, 2016; Sugiarto, 2021). Pada usia ini, anak juga tidak hanya mengalami perkembangan secara fisik dan motorik saja, tetapi juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara kepribadian, watak, emosional, intelektual, bahasa dan moral secara pesat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masa-masa ini adalah masa yang paling ideal bagi anak untuk tumbuh (Imanda et al., 2018; Wiyani, 2017). Pentingnya membentuk karakter anak sejak dini untuk memberikan kesiapan pada anak untuk beradaptasi dilingkungan sekitarnya. Pendidikan karakter sejak usia dini dilakukan untuk menanamkan dan menumbuhkembangkan kesadaran, pengertian, kemampuan menilai, maupun kemampuan menjawab permasalahan yang dihadapi secara personal maupun kelompok (Juanda, 2018; Lia Dwi Ayu Pagarwati, 2021) Kenyataan, kurangnya pendidikan karakter yang diberikan sejak dini membuat banyak masalah yang timbul, hal ini dikarenakan rendahnya

*Corresponding author.

E-mail addresses: anastasya21@gmail.com (Anastasia Ade Cyntia Dewi)

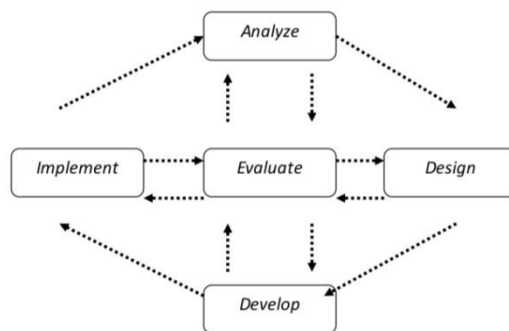
kesadaran masyarakat pendidikan karakter yang memberi dampak buruk terhadap sikap anak yang dinilai dari bagaimana tingkah laku, apa yang dikatakan, dan bagaimana cara bicaranya (Bates, 2019; Munthe & Halim, 2019; Pane & Rina Patriana, 2016). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat pada anak masih belum terbentuk secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih terdapat anak yang suka mengajak berbicara temannya yang sedang berdoa, anak tidak mau membantu temannya yang mengalami kesusahan, serta tidak mau mendengarkan dengan baik ketika diajak berbicara. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini dalam memaksimalkan kemampuan dan potensi yang dimiliki anak (Amini, 2021; Dewi et al., 2017; Suciati et al., 2015). Selain itu, kurangnya media pembelajaran membuat anak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi media yang digunakan guru kurang menarik minat anak untuk belajar, sehingga anak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dabaikan, pada proses pembelajaran media merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, kepada penerima pesan (Nasution, 2020). Media yang disediakan disekolah memiliki tampilan yang kurang menarik perhatian anak, sehingga anak menjadi bosan karena kurangnya kreativitas dalam suatu proses pembelajaran. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak buruk terhadap perkembangan karakter anak.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa (Cahyaningrum et al., 2017) Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) (Anggraheni et al., 2019; Atapukang, 2016; Maryani & Sumiar, 2018). Dengan media pembelajaran proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik dan memiliki keunikan yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, maka media pembelajaran akan menjadi sangat penting, karena anak usia dini memiliki karakteristik belajar sambil bermain. Media pembelajaran yang digunakan guru harus bisa menggambarkan materi yang diajarkan, sekaligus dapat mengajak anak bermain. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat serta pemahaman siswa dalam belajar yaitu media pembelajaran Monopoli Pendidikan Karakter.

Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter merupakan media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Monopoli merupakan permainan papan yang dilakukan menggunakan dadu dan peraturan tertentu yang bertujuan untuk menguasai semua petak (Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, 2017; Jamilah, 2015; Ulfa & Rozalina, 2019). Manfaat media pembelajaran monopoli adalah untuk membantu anak memperoleh keterampilan, mendapatkan informasi mengenai pembelajaran, memperkuat pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan. Sedangkan manfaat dari media pembelajaran monopoli pendidikan karakter adalah untuk mengajarkan anak untuk mengetahui ganjaran perilaku yang mereka dapatkan dalam setiap kolom dari media belajar memecahkan masalah, mampu membedakan perilaku yang baik dan buruk, mengembangkan nalar dan imajinasi anak (Indah Firdausi et al., 2018; Suciati et al., 2015). Berdasarkan hal tersebut, jenis media pembelajaran monopoli memiliki banyak manfaat untuk anak yaitu anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan media monopoli yaitu dapat menambah minat belajar siswa (Al Habib et al., 2022a; Ramadhani et al., 2017). Media mopeker (monopoli pendidikan karakter) dapat membentuk karakter pada anak usia dini (Kasma, Amzal Adam, 2018). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran monopoli dapat membentuk karakter pada anak usia dini. Kebaharuan dari penelitian ini adalah media monopoli pendidikan karakter yang dibuat pada penelitian ini tidak sama dengan media yang sudah ada. Media monopoli pendidikan karakter dalam penelitian ini adalah media akan dibuat menjadi lebih sederhana dan menarik, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menggunakan media ini. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter untuk membentuk karakter pada anak usia dini kelompok B. Adanya media pembelajaran monopoli dapat membantu anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. produk yang dihasilkan berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori (Silalahi, 2018). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pebelajaran mopeker monopoli pendidian karakter pada anak adalah model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Prosedur penelitian yang dilakukan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur penelitian (Kosasih, 2021)

Subyek dalam penelitian ini ada dua yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen yang berperan untuk menentukan apakah materi yang dikemas dalam media monopoli pendidikan karakter sudah sesuai dalam tingkat materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Sedangkan ahli media adalah dosen yang bisa menangani dalam hal media pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara dan kuesioner. Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengamati dan mengumpulkan data real dan langsung dengan keadaan yang ada dilapangan. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan permasalahan yang harus diamati ataupun diteliti untuk mengetahui hal-hal yang dari reponden yang lebih mendalam dan jumlah reponden sedikit (Sugiyono, 2018). Kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk menjawab (Sugiyono, 2018). Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen

No	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Karakter anak	Rasa Hormat(<i>Rwpect</i>)	Perilaku yang memberikan kesempatan pada setiap orang untuk melaksanakan kewajiban Perilaku yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya Perilaku yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap orang yang tua
		Peduli (<i>caring</i>)	Perilaku yang menunjukkan sikap saling menyayangi terhadap mahluk hidup yang membutuhkan

Disiplin diri (*self-discipline*)

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas
Perilaku yang menunjukkan sikap tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan

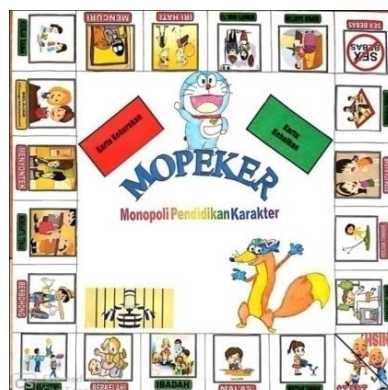
Sumber (Adisusilo & Golemen, 2012;(Tabi'in, 2017)

Data yang dikumpulkan validitas dari media pembelajaran monopoli pendidikan karakter berupa saran dan komentar dari para ahli. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis statistik kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data yang berupa komentar, kritikan dan solusi dari hasil review ahli media. Sedangkan teknik analisis statistic kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari ahli terkait media yang akan dikembangkan. Teknik analisis data kuantitatif dipilih untuk menganalisis skor yang diperoleh melalui pemberian lembar kuesioner (penilaian) media pembelajaran monopolie pendidikan karakter.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter yaitu model pengembangan ADDIE melalui beberapa tahap yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Hasil analisis yang diperoleh yaitu bahwa dalam proses pembelajaran belum optimal karena strategi penyampaian pembelajaran hanya mengandalkan media yang sederhana dengan menggunakan metode ceramah untuk membentuk karakter pada anak. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa karakter anak masih belum terbentuk secara maksimal, dikarenakan strategi penyampaian pembelajaran di kelompok B. Selain itu, hanya mengandalkan media pembelajaran yang sederhana dengan menggunakan metode ceramah untuk membentuk karakter anak. Dilihat dari karakteristik anak usia dini kebanyakan dari anak menyukai dan tertarik dengan gambar kartun dan permainan yang menarik. Hal tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai gambar-gambar kartun dan permainan. Guru dituntut untuk kreatif dan memiliki kemampuan yang kreatif dalam menyampaikan materi di depan anak-anak. Maka, untuk meningkatkan karakter anak diperlukan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter yang mampu membentuk karakter dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap kedua yaitu rancangan. Pada tahapan ini mulai merancang media pembelajaran monopoli pendidikan karakter, dengan mempersiapkan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter. Bahan yang digunakan yaitu kertas karton tebal yang berukuran 60x60 cm, kertas manila 3 lembar dengan ukuran 60x60 cm, gambar-gambar animasi yang di print sesuai dengan karakter yang akan dibentuk pada anak, lem, dan krayon. Tahap ketiga, pengembangan. Tahap ini media pembelajaran monopoli pendidikan karakter akan dikembangkan dengan mengukur kertas karton dan manila ukuran 60x60 cm, lapis kertas karton dengan kertas manila yang sudah digunting dengan rapi, garis pinggiran karton dengan membuat kolom kecil dengan ukuran 10x10 cm untuk menempel gambar-gambar karakter yang akan ditempelkan pada media, tempelkan gambar- gambar animasi pada kolom yang sudah disediakan dan bagian tengah karton digambar kartun yang akan menambah minat anak untuk belajar. Adapun hasil media monopoli pendidikan karakter yang sudah dikembangkan pada Gambar 2.



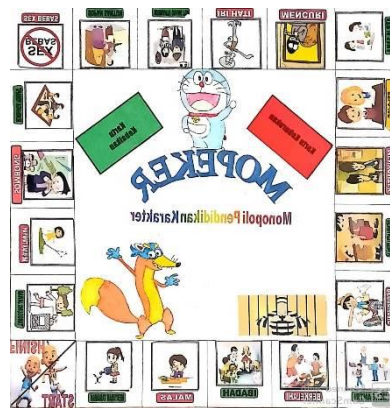
Gambar 2. Media pembelajaran Monopoli pendidikan Karakter

Uji validitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh 2 dosen ahli, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini. Hasil uji coba media pembelajaran monopoli pendidikan karakter dari ahli materi memperoleh hasil validitas dengan nilai 4,00 yang berarti kriteria dari media pembelajaran baik. Sedangkan hasil uji coba media pembelajaran monopoli pendidikan karakter dari ahli media memperoleh hasil validitas dengan nilai 4,12 yang berarti kriteria dari media pembelajaran baik. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

Table 2. Komentar dan Hasil Perbaikan Media Monopoli Pendidikan Karakter

Komentar dan Saran	Hasil Perbaikan
Beberapa komponen gambar pada media masih terlihat kasar dan perlu diperhalus	Mengganti gambar-gambar yang terlihat kasar dengan gambar yang baik untuk anak

Masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran digunakan untuk menyempurnakan produk Monopoli pendidikan karakter yang telah dikembangkan sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil revisi media pembelajaran monopoli pendidikan karakter pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Revisi Media Pembelajaran Monopoli Pendidikan Karakter

Pembahasan

Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter mendapatkan hasil validitas dengan nilai yang baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli pendidikan ini wajib dikembangkan karena dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini mendapatkan hasil yang baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama media pembelajaran monopoli pendidikan karakter yang dikembangkan dapat menarik motivasi anak dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter sudah layak digunakan dari segi aspek penyajian materi, menarik minat belajar anak. Meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu anak, serta dapat memotivasi anak. Rancangan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter mendapat hasil validasi baik dikarenakan sudah sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Monopoli dipilih karena merupakan suatu permainan yang cukup digemari dan mudah dalam memainkannya, media ini dapat melatih daya ingat anak, mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat, serta melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi (Al Habib et al., 2022a; Khasanah et al., 2018; Sari et al., 2020).

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Istiqlal, 2018; Nurmadiyah, 2016). Kedua, media pembelajaran monopoli pendidikan karakter yang dikembangkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu pada anak. satu jenis permainan anak usia dini yang cocok diajarkan oleh guru di Sekolah karena memudahkan bagi anak untuk memahami pendidikan karakter (Kasma, Amzal Adam, 2018; Maqfiroh et al., 2020). Melalui media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini anak

dapat meningkatkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien (Mahesti & Koeswanti, 2021). Pengembangan media pembelajaran monopoli 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 (Al Habib et al., 2022b; Ariya & Arini, 2021; Hidayat & Irawan, 2017). Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran Mosik (Monopoli Fisika) dalam bentuk papan permainan (Ramadhani et al., 2017). Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Anisa Nurhadiyati, 2016; Khairunnisa et al., 2018).

Implikasi penelitian ini adalah media yang dikembangkan dapat membantu anak untuk membentuk karakter pada anak usia dini. Keunggulan produk media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini adalah media ini menggunakan gambar-gambar yang menarik untuk anak dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini menekankan kerjasama dan persaingan antar anak. Media ini juga sangat efektif untuk membantu guru dalam mendidik karakter pada anak usia dini. Kelemahan dari media monopoli pendidikan karakter ini adalah guru harus lebih aktif dan harus memahi media pembelajaran ini. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu hasil pengembangan media pembelajaran monopoli pendidikan karakter ini tidak dapat diuji cobakan pada peserta didik. Hal ini dikarenakan situasi darurat Covid-19, sehingga penulis hanya mampu menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini belum mampu memberikan informasi mengenai dengan efektivitas dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran monopoli pendidikan berbasis karakter untuk anak kelompok B. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dijadikan sebagai referensi agar dapat diteliti dan dikembangkan lebih lanjut, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya layak tetapi juga efektif dan efisien untuk digunakan di sekolah.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter yang dikembangkan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada pembentukan karakter anak kelompok B. Penilaian ahli media dan materi pembelajaran memperoleh kualifikasi baik atau layak digunakan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dan model pembelajaran yang tepat dapat menarik minat anak dalam proses belajar sehingga tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, T. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–234. <https://doi.org/10.15294/JLJ.V6I4.18864>.
- Al Habib, A., Mahendrata, B., Hasanah, M., & Fitria, R. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 48–57. <https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1627>.
- Al Habib, A., Mahendrata, B., Hasanah, M., & Fitria, R. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 72–80. <https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1627>.
- Amilda, A. (2017). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2684>.
- Amini, M. (2021). Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguatan. 5(2), 2101–2113. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>.
- 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/al.ibtida.snj.v6i1.3834>.
- Anisa Nurhadiyati, A. (2016). Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa Sd. *Pelita*, XI(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/10928/8189>.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Ariya, M., & Arini, N. W. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi

- Semester I Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 268-275. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.37888>.
- Atapukang. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Ejournal Undiksha*, 17(2), 45-52. <https://doi.org/10.23887/mkg.v17i2.9027>.
- Bates, A. (2019). Character education and the 'priority of recognition.' *Cambridge Journal of Education*, 49(6), 695-710. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1590529>.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203-213. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17707>.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>.
- Imanda, T., Magta, M., & Ujianti, P. R. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga "Budi Pekerti Dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 293-302. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15187>.
- Indah Firdausi, M., Hapidin, H., & Tarwiyah, T. (2018). Pengembangan Media Permainan Monaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural Anak Usia 7-8 Tahun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 303-315. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.77>.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144. <https://doi.org/10.34125/kp.v3i2.264>.
- Jamilah, F. K. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 11 Bandung Tahun 2013/2014 Pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal). *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.17509/jpak.v3i1.15431>.
- Juanda, J. (2018). Revitalisasi Nilai Dalam Dongeng Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pustaka Budaya*, 5(2), 11-18. <https://doi.org/10.31849/pb.v5i2.1611>.
- Kasma, Amzal Adam, N. A. (2018). Mopeker (Monopoli Pendidikan Karakter) Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(2), 701-711. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/1663>.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13333>.
- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 202-211. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (Vol. 2).
- Lia Dwi Ayu Pagarwati, A. R. (2021). Grandparenting Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1229-1239. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.831>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>.
- Maqfiroh, D. N. M., Khutobah, K., & Budyawati, L. P. I. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65-74. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i1.24230>.
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11-20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 747-752. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>.
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98-111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>.
- Musaddat, S., Suarni, N. K., Dantes, N., & Putrayasa, I. B. (2021). Social Characteristics and Local Wisdom in Sasak Folklore: Reconstruction of the Development of Digital Story Books in Elementary Schools.

- Proceedings of the 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)*, 556(Access 2020), 178–182. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.069>.
- Nasution, A. K. P. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. 23–35. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zr2ka>.
- Nurmadiyah, N. (2016). *Media Pendidikan. Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>.
- Pane, M. M., & Rina Patriana. (2016). The Significance of Environmental Contents in Character Education for Quality of Life. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 222, 244–252. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.153>.
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? (Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>.
- Ramadhani, N., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2017). Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (Mosik)” Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 5(3), 235–245. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/4065>.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Research Gate*, July, 1–13. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>.
- 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>.
- Sugiarto. (2021). Membentuk Karakter sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Muftadiin*, 7(1), 185–201.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. In *Metode Penelitian* (Issue 9).
- Tabi'in, A. (2017). Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3100>.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>.
- Wiyani, N. A. (2017). Perencanaan Strategik Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Islam Al-Irsyad Purwokerto. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-01>.