

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOCARD PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VI SD**

**Maulana Ibnu Iqbal Kurniawan**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ( [maulana.20168@mhs.unesa.ac.id](mailto:maulana.20168@mhs.unesa.ac.id) )

**Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ( [putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id) )

### **Abstrak**

Dasar dari penelitian ini ialah rendahnya minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monocard untuk materi ASEAN. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Monocard terbukti sebagai solusi efektif dalam pembelajaran IPS materi ASEAN, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa kelas VI SD. Penelitian ini mengevaluasi kelayakan media Monocard dalam pembelajaran materi ASEAN untuk siswa kelas VI SD. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan dalam beberapa aspek, yaitu kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan. Dalam validasi materi, media Monocard mendapat nilai 71% dengan kategori "Valid," dan dalam validasi media, mendapat nilai 100% dengan kategori "Sangat Valid," menunjukkan bahwa media Monocard sesuai untuk materi ASEAN. Pada uji efektivitas media Monocard, hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan pretest, dengan nilai efektivitas mencapai 70% dalam kategori "Sangat Efektif." Kepraktisan media Monocard mencapai nilai 86,4% dengan kategori "Sangat Praktis." Implementasi media ini dapat dilakukan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas VI SD. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monocard memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi ASEAN untuk siswa kelas VI SD.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Monocard, ASEAN, Sekolah Dasar

### **Abstract**

*This development research is motivated by the low interest of students in Social Studies, which causes them to easily get bored. The aim of this study is to develop the Monocard learning media for ASEAN material. This study uses the ADDIE development model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Monocard has proven to be an effective solution in teaching ASEAN material in Social Studies, making learning more enjoyable and increasing the activeness of sixth-grade students in elementary school. This study evaluates the feasibility of the Monocard media for teaching ASEAN material to sixth-grade students. The results of the study show success in several aspects: feasibility, effectiveness, and practicality. In the material validation, Monocard media received a score of 71% in the "Valid" category, and in the media validation, it received a score of 100% in the "Highly Valid" category, indicating that Monocard media is suitable for ASEAN material. In the effectiveness test of the Monocard media, the posttest results showed an improvement compared to the pretest, with an effectiveness score of 70% in the "Highly Effective" category. The practicality of the Monocard media reached a score of 86.4% in the "Highly Practical" category. The implementation of this media can be carried out easily and meets the needs of teaching in sixth grade. Based on the data obtained, it can be concluded that the Monocard learning media has high validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use in teaching ASEAN material in sixth-grade Social Studies..*

**Keywords:** Development, Learning Media, Monocard, ASEAN, Elementary School

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah serangkaian usaha dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan manusia dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini melibatkan pengajaran dan pelatihan yang didukung oleh berbagai media dan alat bantu, baik untuk peserta didik maupun guru (Syamsuri, 2021). Pendidikan berkualitas memiliki kemampuan untuk menjalankan proses pembelajaran secara efektif guna mencapai tujuan (Gemnafle & Batlolona, 2021). Menurut Suryana (2020), rendahnya kualitas pendidikan disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk ketidakmemenuhan syarat guru dan ketersediaan sarana-prasarana yang kurang memadai. Penggunaan media sebagai alat peraga dianggap sangat penting untuk membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Ilmu Pengetahuan Sosial, atau IPS, menjadi landasan pendidikan mulai dari Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini mencakup beragam topik, termasuk Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan tujuan tidak hanya menyampaikan fakta dan konsep, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Darmadi, 2019). Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya mendalami struktur pemerintahan dan nilai-nilai budaya, melainkan juga diajak untuk mengenali peran mereka dalam kehidupan masyarakat dan negara. Dengan demikian, IPS bukan hanya tentang pemberian informasi, tetapi juga tentang pembentukan sikap, nilai, dan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan sosial mereka.

Konsep lokasi adalah salah satu dari lima tema utama dalam studi geografi, sering disebut sebagai "lima tema geografi." Lokasi membantu siswa memahami di mana suatu tempat atau objek berada dan bagaimana lokasi tersebut mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Pemahaman yang baik tentang konsep lokasi memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir spasial dan geografis yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Dengan pendekatan yang beragam dan interaktif, siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep lokasi dengan lebih baik, yang pada akhirnya akan memperkaya pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih terasa kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada rasa bosan yang dirasakan oleh peserta didik, yang merasa bahwa pembelajaran IPS terlalu fokus pada teori. Akibatnya, peserta didik cenderung mencari aktivitas lain atau berinteraksi dengan teman sekelas, yang dapat mengganggu pemahaman mereka terhadap materi

pembelajaran. Penelitian juga mengidentifikasi sejumlah masalah dalam pembelajaran IPS untuk kelas VI di SDN Tawangrejo II Pandaan. Salah satunya adalah rendahnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, kurangnya pemahaman guru terhadap keseluruhan materi IPS karena latar belakang keilmuan yang terspesialisasi juga menjadi hambatan. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran, yang kemudian mencari kesibukan sendiri di setiap mata pelajaran yang diajarkan.

Media Pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Yaumi (2018), mencakup segala elemen seperti perangkat, materi, alat, aturan, dan orang-orang yang digunakan oleh pembelajar untuk memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Ini mencakup berbagai elemen yang diperlukan dalam penyampaian materi pembelajaran dan pembentukan lingkungan belajar yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai instrumen pengajaran yang mempengaruhi suasana, kondisi, dan konteks belajar yang disusun oleh guru, seperti yang dijelaskan oleh Indriyani (2019). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga membentuk struktur interaksi antara guru dan siswa serta memengaruhi pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, seleksi dan penerapan media pembelajaran yang sesuai sangat krusial dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pengajar perlu menggunakan media pembelajaran untuk mengubah suasana pembelajaran dan membantu siswa yang kesulitan memahami teks atau materi bacaan. Arsyad (2020) menekankan bahwa setiap materi harus disampaikan dengan media yang sesuai agar peserta didik lebih mudah menyerap informasi. Penting bagi guru untuk memahami bahwa tidak semua materi cocok dengan media yang sama. Sehingga, diperlukan penyesuaian dalam pemilihan media pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi dan semakin tertarik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sejalan dengan pandangan Mudlofir & Rusydiyah (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung komunikasi antara pengirim dan penerima dengan tujuan meningkatkan semangat belajar siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan.

Hasil wawancara dengan Bapak Sumarto, seorang guru kelas VI di SDN Tawangrejo II Pandaan pada 26 Oktober 2023 menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat minim.

Meskipun peserta didik lebih tertarik dengan media ajar berupa benda konkret, sumber bahan ajar hanya terbatas pada buku guru dan buku peserta didik yang disediakan oleh sekolah atau pemerintah. Metode pengajaran yang konvensional, seperti ceramah dengan sedikit kesempatan untuk praktik langsung, menyebabkan peserta didik hanya dapat membayangkan konsep tanpa pengalaman langsung. Hal ini menyebabkan timbulnya rasa bosan dengan cepat dan peserta didik cenderung mencari kegiatan lain selama pembelajaran. Selain itu, adanya pemahaman yang beragam di antara peserta didik juga menghasilkan tingkat pencapaian belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan tantangan tersebut, peneliti akan mengembangkan *Monocard*, sebuah media pembelajaran yang menggabungkan elemen Monopoli dan Flashcard. Monopoli adalah permainan papan yang populer dan telah menjadi salah satu permainan klasik di seluruh dunia. Charles Darrow memperkenalkan permainan ini pada tahun 1935, dan sejak itu, Monopoli telah terjual dalam jumlah besar di seluruh dunia. Tujuan utama permainan ini adalah mengumpulkan properti dan mengembangkan kekayaan agar pemain dapat mengalahkan pemain lain dan menjadi pemain terakhir yang memiliki uang. Pemain bergerak di sekitar papan, membeli dan menjual properti, serta mengumpulkan uang sewa dari pemain lain yang berhenti di properti mereka, sedangkan Flashcard adalah jenis kartu persegi yang berisi teks, simbol, atau gambar khusus. Kartu ini digunakan sebagai alat media pembelajaran untuk menciptakan kesenangan dan minat siswa dalam mempelajari kosakata. Meskipun flashcard memiliki kelebihan tersebut, beberapa kekurangan perlu dipertimbangkan, seperti kurangnya efektivitas dalam mendukung pembelajaran aktif atau pemahaman konsep secara mendalam. Kedua media pembelajaran ini dapat digabungkan dengan baik untuk menutupi kekurangan masing-masing. Dengan demikian, permainan Monopoli yang sudah populer dapat menjadi lebih bermanfaat sebagai alat pembelajaran yang mencakup berbagai aspek, sementara media flashcard dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam.

*Monocard* bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap negara-negara di Asia Tenggara. Dengan memanfaatkan konsep Monopoli yang sudah dikenal oleh siswa, diharapkan minat mereka dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang ASEAN akan meningkat. Penggunaan media yang akrab akan mempermudah siswa dalam menggunakannya, sementara modifikasi permainan Monopoli dalam konteks pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2022) menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama tanpa menggunakan media pembelajaran Monopoli, hasil belajar peserta didik memiliki variasi skor antara 40 hingga 70, di mana dua peserta didik berhasil menyelesaikan pembelajaran sedangkan 18 peserta didik tidak berhasil, mencapai tingkat ketuntasan sebesar 20%. Namun, pada pertemuan kedua yang menggunakan media pembelajaran Monopoli, terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata skor mencapai 95 dan hanya tiga peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan, mencapai persentase ketuntasan sebesar 80%. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan Monopoli sesuai dengan ekspektasi, menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar serta memperkuat hubungan sosial di antara siswa.

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Monocard* adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *Monocard*. Selain itu, tujuan penelitian ini juga adalah untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VI di sekolah dasar terhadap materi tentang ASEAN. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi sejauh mana *Monocard* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan secara praktis dalam konteks pembelajaran di kelas.

Manfaat dari penggunaan media *Monocard* adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka dalam memahami materi ASEAN pada tingkat SD kelas VI. Peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan dan memperoleh pemahaman materi dengan lebih mudah melalui penggunaan media ini. Disamping itu, *Monocard* memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja. Selain manfaat bagi siswa, *Monocard* juga mendukung efisiensi guru dalam penyampaian materi IPS, terutama materi ASEAN. Penggunaan *Monocard* juga dapat membantu guru dalam mencapai kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran IPS yang terkait dengan materi ASEAN.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menyadari bahwa *Monocard* sebagai media pembelajaran memiliki batasan, yaitu hanya menyajikan materi tentang ASEAN untuk tingkat Sekolah Dasar, yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017 pada tema 1 (Selamatkan Makhhluk Hidup). Meskipun demikian, peneliti berharap bahwa *Monocard* akan tetap menjadi media pembelajaran yang menarik dan menghibur sehingga dapat meningkatkan minat



belajar siswa. Selain itu, peneliti berharap bahwa penggunaan media ini bisa membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar mereka terkait materi ASEAN.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi tiga rumusan berikut : (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD? (2) Bagaimana keefektivan media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD? (3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD (2) Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD (3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran media pembelajaran *Monocard* pada materi ASEAN kelas VI SD

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah pendekatan penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk khusus dan mengevaluasi sejauh mana keefektifannya (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian yang akan dilakukan untuk media pembelajaran *Monocard*. Selanjutnya pengembangan ini akan menghasilkan produk yang berbentuk media pembelajaran papan permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi ASEAN pada kelas VI Sekolah Dasar.

Model ADDIE merupakan sebuah model yang dapat dilakukan pada penelitian procedural dengan menyajikan langkah-langkah procedural yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Model ADDIE merupakan model yang efektif untuk melakukan pengembangan produk sehingga cocok untuk digunakan pada penelitian ini. Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sesuai dengan struktur pengembangan media *Monocard* yang melibatkan lima tahap dalam proses penelitian. Proses pengembangan produk ini melibatkan penyempurnaan produk yang sudah ada untuk meningkatkan praktik, efisiensi, dan efektivitas, atau menciptakan produk baru (Ria, 2023). Model ADDIE berdasarkan pada pertimbangan yang menyatakan bahwa dalam pengembangannya model ADDIE dilaksanakan dengan langkah-langkah yang sistematis berdasarkan teori-teori yang ada dalam suatu desain pembelajaran. Selain itu dalam pelaksanaan model ADDIE dilakukan secara terprogram dan dengan langkah-langkah yang sistematis sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan sumber

belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Monocard* untuk Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI SD" ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut adalah tahapan-tahapan pengembangan media Papan Perkalian Desimal yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE :

### Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui analisis permasalahan yang ada di sekolah, dengan metode wawancara dan observasi langsung di kelas VI-A. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas VI-A, terkait media yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media konkret.

Setelah melakukan analisis terhadap peserta didik kelas VI di SDN Tawangrejo II, disimpulkan bahwa mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret. Penggunaan alat peraga nyata dalam pembelajaran masih jarang mereka alami. Selama ini, peserta didik cenderung bergantung pada buku tematik dan metode ceramah langsung dari guru, yang mengakibatkan mereka merasa bosan. Siswa seringkali melakukan kegiatan sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam metode pengajaran, yang cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga fokus dan minat belajar peserta didik menjadi kurang. Selain itu, guru hanya menggunakan metode konvensional tanpa variasi yang dapat menarik perhatian siswa. Situasi ini menekankan perlunya solusi yang inovatif untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Maka, penggunaan *Monocard* sebagai media pembelajaran dipandang sebagai langkah solutif yang sesuai. *Monocard* merupakan sebuah sarana pembelajaran yang diharapkan dapat menarik minat serta semangat belajar peserta didik, dan mendalami pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, terutama mengenai ASEAN. Dengan menggunakan *Monocard*, diharapkan juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

### Desain (*Design*)

Tahap desain dimulai dengan merancang konten dan konsep yang akan diimplementasikan dalam produk. Pada tahap ini, desain produk masih dalam bentuk konseptual yang akan diwujudkan dalam tahap pengembangan

selanjutnya. Langkah-langkah desain yang dilakukan oleh peneliti mencakup :

**a. Perancangan Materi**

Pada tahap perancangan materi, peneliti fokus pada topik yang saat ini mengalami permasalahan, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi ASEAN. Peneliti menyusun dan merancang materi yang mencakup kota-kota di negara ASEAN, letak geografis, dan, ibu kota negara-negara ASEAN.

**b. Perancangan Media**

Setelah tahap perancangan materi telah diselesaikan, peneliti kemudian merancang konsep dan desain untuk media yang akan dikembangkan. Proses perancangan ini penting sebagai panduan dalam pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah spesifikasi produk serta skenario pemaparan pada media pembelajaran *Monocard*.

- Ukuran papan permainan : 32,5cm x 30cm
- Bahan papan permainan : Art Paper
- Bahan kartu pendukung : Kertas Blousewhite
- Ukuran kartu pendukung : 6,5cm x 6cm (kartu hak milik dan kartu informasi), 6,5cm x 4cm (kartu dana umum dan kartu pertanyaan)
- Aplikasi yang digunakan untuk mendesain adalah aplikasi coreldraw dan canva.

Desain	Keterangan
	Desain depan media <i>Monocard</i>
	Desain belakang media <i>Monocard</i>
	Kartu informasi setiap kota

	Kartu dana umum dan kartu pertanyaan
	Kartu kota dan kartu hak milik

**Pengembangan (Development)**

Pada tahap pengembangan, media direalisasikan berdasarkan hasil yang telah ditentukan pada tahap analisis dan tahap perancangan. Hasil tersebut menjadi acuan dari pembuatan media *Monocard*.

Media *Monocard* dibuat melalui beberapa tahap. Pada tahap pertama, menentukan warna yang akan digunakan dalam media serta menentukan ukuran yang akan dipakai. Tahap yang kedua yakni pembuatan media papan utama permainan dan pembuatan kartu pendampingnya. Ketiga, Mencetak papan permainan serta kartu pendampingnya. Keempat, pemotongan kartu pendamping sesuai ukurannya.

**Implementasi (Implementation)**

Media *Monocard* yang telah divalidasi dan direvisi diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menguji kepraktisan dan keefektifannya. Proses dimulai dengan pre-test, diikuti oleh pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 menggunakan *Monocard*, dan diakhiri dengan post-test untuk mengevaluasi pengetahuan siswa. Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas VI di SDN Tawangrejo II. Kepraktisan dinilai melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa, sementara keefektifan diukur dari perbandingan nilai pre-test dan post-test. Dengan mengajarkan konsep lokasi melalui metode yang menarik dan interaktif, siswa SD dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya lokasi dan bagaimana lokasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Ini juga membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan spasial dan geografis yang penting untuk Pendidikan lebih lanjut.

**Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Monocard* yang telah dikembangkan, berdasarkan saran dan masukan dari para validator dan responden. Evaluasi materi melibatkan penyesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator, serta saran dari validator untuk menyertakan soal pretest dan posttest yang memuat soal HOTS. Evaluasi media mencakup saran dari validator untuk menambahkan kartu

hak sewa agar permainan lebih menarik dan bervariasi, serta masukan dari dosen pembimbing untuk membuat pilihan soal secara menurun.

#### a. Kevalidan

Validasi materi untuk media *Monocard* dilakukan oleh dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator ahli materi media *Monocard* yaitu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd. sebagai dosen yang memiliki keahlian materi. Skor yang diperoleh dari validasi materi yakni 50 dari skor maksimal yakni 70, Berdasarkan hasil rekapitulasi dari validasi modul ajar, selanjutnya akan dihitung menggunakan skala *likert* yakni sebagai berikut :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{\sum 50}{\sum 70} \times 100\% \\ &= 71\% \end{aligned}$$

Meskipun mendapatkan nilai sebesar 71% dengan kriteria "Tinggi" dalam lembar validasi materi, peneliti tetap akan melakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari validator ahli materi agar *Monocard* benar-benar siap digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil revisi mencakup penulisan tujuan pembelajaran yang harus diurutkan sesuai dengan taksonomi Bloom serta mengurangi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dari empat menjadi dua.

Validasi media *Monocard* dilakukan oleh dosen di jurusan Teknologi Pendidikan. Validator ahli untuk media *Monocard* adalah Bapak Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen dengan keahlian di bidang media. Skor yang diperoleh dari validasi media yakni 85, yang merupakan nilai maksimal dari hasil validasi dan tanpa ada nya revisi maupun saran dari validator.

Dari ringkasan hasil validasi media, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan skala *Likert* seperti berikut.

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{85}{85} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan skala *Likert*, validasi media menghasilkan nilai sempurna yaitu 100%, menunjukkan bahwa tidak ada revisi atau masukan tambahan dari validator. Hal ini menandakan bahwa media sudah siap digunakan untuk pembelajaran.

#### Keefektifan

Pada tahap ini media diuji cobakan terhadap 30 peserta didik kelas VI SDN Tawangrejo II, Pandaan. Uji coba dilakukan dengan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari pengerjaan soal tersebut akan digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Monocard*. Keefektifan media

ini ditentukan melalui perhitungan selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media. Adapun data perolehan nilai hasil *pretest posttest* yang telah dikerjakan oleh 30 peserta didik kelas VI yakni sebagai berikut.

Dari hasil pre-test yang melibatkan 30 peserta didik, nilai terendah yang diperoleh adalah 20 dan nilai tertinggi adalah 80, dengan rata-rata nilai sekitar 44,3. Dari keseluruhan peserta didik, hanya 5 di antaranya yang mendapatkan nilai di atas 70. Pada post-test, nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan 25 peserta didik memperoleh nilai di atas 75. Untuk menetapkan tingkat pencapaian belajar peserta didik, perhitungan akan dilakukan menggunakan rumus berikut.

#### Nilai Pretest

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{30} \times 100\%$$

$$P = 16,7\%$$

#### Nilai PostTest

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{30} \times 100\%$$

$$P = 86,7\%$$

Dengan mengacu pada hasil presentase ketuntasan belajar klasikal, nilai pretest menunjukkan presentase sebesar 16,7%, yang dikategorikan sebagai sangat kurang. Di sisi lain, nilai posttest mencapai presentase sebesar 86,7%, dengan kategori tinggi. Selanjutnya, untuk mengukur peningkatan nilai antara pretest dan posttest siswa, akan digunakan rumus N-Gain sebagai berikut

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$< g > = \frac{83,3 - 44}{100 - 44}$$

$$< g > = \frac{39,3}{56}$$

$$< g > = \frac{56}{56}$$

$$< g > = 0,70$$

Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,70. Berdasarkan tabel kriteria N-Gain, nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi. Dari situ, dapat disimpulkan bahwa media *Monocard* berhasil meningkatkan hasil belajar dengan signifikan, sehingga layak dan efektif digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

#### a. Kepraktisan

Lembar respon pendidik dilakukan oleh guru kelas VI-A di SDN Tawangrejo II Pandaan yaitu bapak Sumarto, S. Pd., M.Pd yang dilaksanakan pada 20 Mei 2024 dengan rincian hasil respon dilampirkan.

Dari lembar respon pendidik, media *Monocard* memperoleh skor sebesar 40 dari total skor 45. Berikut ini



adalah perhitungan presentase kepraktisan media *Monocard* berdasarkan respon dari pendidik.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{45} \times 100\% \\ = 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, presentase yang diperoleh adalah 88%. Menurut tabel kriteria kepraktisan media, angka ini berada pada rentang pencapaian 81%-100%, dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Monocard* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari pengisian angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Monocard*, yang digunakan untuk mata pelajaran IPS dengan materi ASEAN, mengindikasikan tingkat kepraktisan penggunaan media *Monocard* dalam pembelajaran. Data ini berasal dari 30 peserta didik kelas VI-A yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Presentase kepraktisan peserta didik dalam menggunakan media *Monocard* dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.297}{1.500} \times 100\% \\ = 86,4\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan presentase sekitar 86,4%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media, angka ini termasuk dalam rentang 81%-100%, menandakan bahwa *Monocard* sangatlah praktis untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

#### PEMBAHASAN

Data dan informasi dari SDN Tawangrejo II Pandaan, Pasuruan dikumpulkan pada tahap awal analisis. Untuk mendapatkan data dengan observasi langsung dan wawancara dengan pendidik. Hasil dari observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa sering kali kurang konsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru. Mereka cenderung berinteraksi dengan teman sekelasnya dan terkadang bahkan bermain sendiri selama proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS materi ASEAN. Media pembelajaran pada materi IPS dianggap kurang inovatif, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Ini sejalan dengan pendapat Amelia (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah proses pembelajaran yang lebih menarik dan bukan hanya alat untuk menyampaikan informasi. Para siswa juga merasa jenuh karena hanya bergantung pada buku pelajaran untuk mempelajari materi IPS, khususnya tentang ASEAN. Siswa di sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk menyukai kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Mahfud dan Fahrizqi (2020) menemukan bahwa ciri khas anak-anak di sekolah dasar

adalah tertarik pada kegiatan bermain yang menyenangkan, sehingga sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan minat mereka. Maka dari itu, peneliti membuat media yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, langkah ini didorong oleh kesulitan yang dihadapi siswa di kelas VI dalam memahami materi tentang ASEAN.

Pada tahap perancangan desain, dilakukan penyusunan rancangan media beserta materinya. Selain itu, proses ini mencakup mengatur konten yang akan disajikan melalui media. Konten ini harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik yang berada di kelas VI di sekolah dasar. Ini sesuai dengan pendapat yang diberikan oleh Masiswo & Atika (2019), yang menyatakan bahwa tujuan desain adalah untuk meningkatkan estetika produk sehingga menjadi menarik. Media ini dibuat untuk membantu siswa memahami materi ASEAN. Tahap ini menghasilkan ide awal yang akan digunakan untuk tahap berikutnya. Media *Monocard* ini memiliki warna yang cerah dan gambar yang menarik. Ini membuat peserta didik lebih tertarik dan mencegah mereka bosan dan memungkinkan mereka berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan temuan dari Sembiring & Situmorang (2018) yang menyatakan bahwa warna cerah cenderung memberikan pengaruh positif yang lebih besar pada peserta didik dibandingkan dengan warna gelap. Dalam penelitian mereka, ditemukan bahwa lingkungan belajar yang menggunakan warna cerah dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Warna-warna cerah, seperti hijau, kuning, dan biru muda, dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan energik, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, warna gelap cenderung memberikan efek sebaliknya, yakni membuat suasana menjadi lebih suram dan kurang menarik, yang pada gilirannya dapat menurunkan semangat dan fokus belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan warna di kelas memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan. Lalu desain dari media *Monocard* ini tidak mengurangi esensi dari permainan monopoli yang terdahulu.

Tahap pengembangan dalam penelitian ini melibatkan pembuatan produk media dan evaluasi produk atau validasi media. Setelah produk media selesai dibuat, validasi media segera dilakukan. Pada tahap validasi pertama, produk media mendapatkan skor sempurna tanpa adanya saran atau revisi, sehingga mencapai skor 100% dan dinyatakan "sangat valid" menurut skala Likert (Sugiyono, 2019). Sementara pada validasi materi, produk memperoleh skor 71% dan mendapat kriteria "Valid"

(Sugiyono, 2019). Pada tahap validasi materi, ahli materi memberikan masukan untuk menyusun tujuan pembelajaran sesuai dengan taksonomi Bloom dan mengurangi jumlah Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadi 2, dari sebelumnya 4. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media *Monocard* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, sejalan dengan pandangan Rohiman & Anggoro (2019) tentang pentingnya validasi untuk menilai kelayakan suatu produk sebagai dasar untuk perbaikan yang diperlukan agar menjadi layak digunakan.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba media *Monocard* pada peserta didik sebelum dan setelah penggunaannya. Data dari uji coba tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi tingkat ketuntasan belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa media *Monocard* mencapai tingkat ketuntasan belajar sebesar 70,079%, sehingga diklasifikasikan sebagai "sangat efektif" dalam pembelajaran materi ASEAN. Selain itu, hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media *Monocard* dinilai sangat praktis dengan skor persentase 86,4%, dan dikategorikan sebagai "sangat praktis". Hal ini mengindikasikan bahwa media *Monocard* berhasil menarik perhatian peserta didik dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi ASEAN. Temuan ini sejalan dengan pandangan Amaliah & Indrawati (2022), yang mencatat bahwa komentar positif dari peserta didik dalam angket respon menunjukkan bahwa penggunaan media dianggap menyenangkan dan tidak membosankan. Selanjutnya, dari perspektif pendidik, media *Monocard* juga dinilai sangat praktis dengan persentase 88%. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi beberapa temuan penting saat mengimplementasikan produk media pembelajaran. Melalui pengamatan langsung, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media baru yang diperkenalkan. Media pembelajaran yang unik dan inovatif ini berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa media baru tersebut efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Namun, peneliti juga menemukan beberapa tantangan yang muncul. Salah satu masalah utama yang diidentifikasi adalah terjadinya konflik di antara siswa. Konflik ini seringkali timbul karena siswa berebut giliran untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Antusiasme yang tinggi terhadap media baru menyebabkan siswa menjadi kurang sabar dan kompetitif, sehingga mereka kerap kali terlibat dalam perselisihan mengenai siapa yang akan mendapatkan giliran bermain berikutnya.

Dalam tahap evaluasi, ditemukan bahwa kondisi menjadi kurang kondusif saat peserta didik bermain permainan, terutama karena terjadinya konflik antar

mereka. Beberapa peserta didik terlibat dalam perselisihan dengan teman mereka saat bermain. Dan peneliti menyoroti bahwa meskipun media pembelajaran baru dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, ada kebutuhan mendesak untuk mengelola penggunaan media tersebut dengan lebih baik. Peneliti menyarankan agar diterapkan strategi manajemen kelas yang lebih efektif, seperti penjadwalan giliran bermain yang adil dan aturan yang jelas tentang penggunaan media. Dengan demikian, semua siswa dapat menikmati manfaat dari media pembelajaran baru ini tanpa terjadi konflik. Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran baru memberikan dampak positif dalam hal meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Namun, peneliti menekankan pentingnya pengelolaan yang tepat untuk mengatasi tantangan yang muncul, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara harmonis dan efektif. Dengan adanya penyesuaian ini, diharapkan media pembelajaran baru dapat memberikan kontribusi yang maksimal dalam meningkatkan kualitas Pendidikan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta pengembangan media *Monocard* untuk materi ASEAN kelas VI, kesimpulan yang bisa diambil adalah sebagai berikut : 1) Berdasarkan penilaian para validator, media pembelajaran *Monocard* dianggap memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Ahli materi memberikan nilai 71%, menunjukkan tingkat kevalidan yang baik, dan ahli media memberikan nilai 100%, menempatkannya dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, *Monocard* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran siswa di kelas VI Sekolah Dasar. 2) Media *Monocard* terbukti efektif dalam pembelajaran materi ASEAN, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,70 yang menunjukkan peningkatan belajar yang signifikan. Presentase ketuntasan sebesar 86,7% juga menegaskan kualitas pembelajaran yang baik. 3) Berdasarkan angket peserta didik, *Monocard* dinilai sangat praktis dengan presentase 86,4%, menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Ini mengindikasikan bahwa *Monocard* merupakan media pembelajaran yang sangat praktis.

### Saran

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut berdasarkan hasil penelitian: 1) Hasil pengembangan produk media pembelajaran *Monocard* dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama dalam memahami materi ASEAN, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik. 2) Harapannya, pengembangan media *Monocard* dalam bentuk fisik ini dapat menjadi titik awal untuk pengembangan lebih lanjut oleh peneliti di masa mendatang, dengan memperhatikan kemungkinan



pengembangan dalam bentuk yang lebih modern dan praktis, sejalan dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut. 3) Kami berharap para guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai salah satu sarana untuk menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriliani, M., Magdalena, M., & Rustini, T. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Terhadap Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10254-10260.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- DARMADI, D. H., & Pd, M. (2019). *Pengantar pendidikan era globalisasi: Konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi*. An1mage.
- Fauzi, A. (2021). Pengawasan Praktek Monopoli Sebagai Bentuk Persaingan Usaha Tidak Sehat. *DE LEGA LATA: Jurnal Ilmu Hukum*, 6(2), 396-405.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)*, 1(1), 28-42.
- Hati, S. T. (2018). Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ips (Sumber Dan Materi Ips). *Ijtimaiyah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).
- Hati, S. T. (2018). Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ips (Sumber Dan Materi Ips). *Ijtimaiyah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).
- Herianto, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Geografi Siswa Kelas VII SMPN 21 Mataram. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 5(1), 14-24.
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26)
- Kader, M. A. (2018). Peran UKM dan koperasi dalam mewujudkan ekonomi kerakyatan di Indonesia. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 8(1), 15-32.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153- 1160.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- 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.
- Madani, A. (2022). *Penerapan Pendekatan Interdisipliner Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Di Kelas VII SMP Mambaul Ulum Bata-Bata* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118-138.
- Mufaridah, F., Yono, T., Ikhtiar, M. F., & Fikri, N. (2021). Penguatan Kompetensi Guru dalam Berbahasa Asing dan Integrasi Teknologi pada Pembelajaran melalui Drilling Youtube Translation. *ABDI INDONESIA*, 1(1), 31-40.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Parnawi, A. (2021). *Psikologi perkembangan*. Deepublish.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282-289.
- Purnawati, E., Warneri, W., & Al Hidayah, R. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Internet oleh Guru MA Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(1).
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(01), 1-8.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order*

*Thinking Skills*) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD). CV. Pilar Nusantara.

- Adventyana, B. D., Sembiring, D. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3262-3266.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- SRI, W. (2021). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Sulistiyan, T. (2022). Pengelolaan Sumber Belajar oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 40-52.
- Syamsuri, A. S., & Md, A. (2021). *Pendidikan Guru dan Pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- 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.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Syahbarina, M. (2017). Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 245.