

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK SISWA
KELAS IV SD NEGERI SIDOSARI**

Evianti¹, Titi Anjarini², Suyoto³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purworejo

Alamat e-mail : ¹evianty12@gmail.com, ²anjarini@umpwr.ac.id,
³suyoto.ump@gmail.com

ABSTRACT

Learning about the cultural diversity of local wisdom at Sidosari State Elementary School still experiences several obstacles. These obstacles are related to the lack of interesting and fun learning media to facilitate teachers and students. The purpose of this study was to produce and determine the feasibility of monopoly learning media on wisdom-based cultural diversity material based on validity, practicality, and effectiveness. The type of research method used is research and development (Research and Development) with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 20 fourth grade students of Sidosari State Elementary School. Data collection techniques and instruments in this study used observation, interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique used is the analysis of validity, practicality, and effectiveness. The results of this study found that the validity of the product obtained an average score of 3.55 with a very valid category. The practicality of the product obtained an average score of 3.75 with a very practical category. The effectiveness of the product in the limited trial obtained an average score of 0.55 with a medium effective category, while in the broad trial obtained an average score of 0.39 with a medium effective category. The development of monopoly learning media is expected to provide benefits and be used as an additional reference source to increase knowledge.

Keywords: Local Wisdom, Learning Media, Monopoly

ABSTRAK

Pembelajaran tentang keragaman budaya kearifan lokal di SD Negeri Sidosari masih mengalami beberapa kendala. Kendala tersebut berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan guru dan peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya berbasis kearifan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri

dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subyek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa kevalidan produk memperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan produk memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori sangat praktis. Keefektifan produk pada uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 0,55 dengan kategori efektif sedang, sedangkan pada uji coba luas memperoleh skor rata-rata 0,39 dengan kategori efektif sedang. Adanya pengembangan media pembelajaran monopoli diharapkan dapat memberikan manfaat dan dijadikan sebagai sumber referensi tambahan untuk menambah ilmu pengetahuan.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Media Pembelajaran, Monopoli

A. Pendahuluan

Pada dunia pendidikan materi tentang keragaman budaya diajarkan sejak sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya pembelajaran materi keragaman budaya di sekolah masih mengalami permasalahan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran untuk menyampaikan materi keragaman budaya kepada peserta didik. Septiansyah (2019: 6) menjelaskan bahwa dalam mengajarkan materi keragaman budaya guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa yang belum sepenuhnya mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Hamzah dan Baalwi, (2022: 27) bahwa media yang digunakan

guru untuk menjelaskan materi keragaman budaya hanya berupa gambar dan buku ajar, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Mahesti dan Koeswanti, (2021: 32) adalah suatu alat atau perantara untuk menyampaikan informasi pembelajaran secara efektif, guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk sebuah permainan. Hal ini pada dasarnya dikarenakan peserta didik sangat senang bermain. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadikan peserta didik belajar sambil bermain untuk lebih mudah dalam memahami suatu materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah monopoli.

Monopoli termasuk salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu kegiatan pembelajaran. Monopoli menurut Ardhani, *et al.*, (2021: 171) adalah suatu permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang. Permainan ini kemudian dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar memiliki beberapa manfaat. Menurut Novianti, (2022) manfaat media pembelajaran monopoli yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain memiliki manfaat, media pembelajaran monopoli juga memiliki kelemahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hati, *et al.*, (2024: 215) bahwa kelemahan media

pembelajaran monopoli yaitu hanya dapat dimainkan secara terbatas pada materi tertentu, dan membutuhkan waktu yang lama untuk memainkannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Sidosari telah didapatkan data mengenai beberapa kendala. Adapun kendala tersebut meliputi: 1) rendahnya antusiasme belajar peserta didik, khususnya pada materi keragaman budaya, sehingga beberapa dari mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut; 2) pembelajaran pada materi keragaman budaya masih bersifat satu arah dan belum mengangkat kearifan lokal, khususnya yang ada di daerah Purworejo; 3) bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih hanya menggunakan buku guru dan buku siswa; dan 4) belum adanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran permainan berbasis kearifan lokal Purworejo yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka salah satu solusi untuk menyelesaikan

permasalahan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran berupa pengembangan monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Sela, *et al.*, (2023) yang berisikan bahwa media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S, (2020) dengan judul "Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar". Materi yang disajikan pada penelitian tersebut tentang penyesuaian diri dan lingkungannya dengan memasukkan unsur kearifan lokal kota Lubuklinggau. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media monopoly game pada pembelajaran sains siswa sekolah dasar dinyatakan valid sehingga dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian yang

dikembangkan peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada materi yang disajikan. Pada penelitian ini materi yang disajikan tentang keragaman budaya berbasis kearifan lokal Purworejo.

Kebaruan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan ini terletak pada segi desain dan komponennya. Urgensi penelitian ini muncul seiring dengan kebutuhan untuk memperkenalkan dan melestarikan keragaman budaya Indonesia sejak dini, terutama pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli yang mengangkat nilai-nilai keragaman budaya berbasis kearifan lokal, khususnya untuk pendidikan sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada, baik bagi guru maupun peserta didik. Solusi tersebut diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, (2020: 394) penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari yang berjumlah 20 peserta didik. Kegiatan uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 5 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari. Uji coba luas melibatkan 15 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu

analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Analisis data kevalidan produk diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian pada analisis kevalidan produk menggunakan skala likert dengan interval 1-4, dengan penjabaran sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Widoyoko, 2022)

Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui perolehan skor kevalidan produk media pembelajaran.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 4}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

(Widoyoko, 2022)

Keterangan:

P = Jumlah skor rerata kevalidan media monopoli

Berikut tabel kategori kevalidan produk media pembelajaran.

Tabel 2. Skala Kevalidan Media Monopoli

Rerata Skor	Kategori
> 3,25-4,00	Sangat Valid
> 2,50-3,25	Valid
> 1,75-2,50	Kurang Valid
1,00-1,75	Tidak Valid

(Widoyoko, 2022)

Produk media pembelajaran dinyatakan valid apabila mencapai rerata skor kategori kevalidan yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

Analisis data kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik. Penilaian pada analisis kepraktisan produk menggunakan skala likert dengan interval 1-4, dengan penjabaran sebagai berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Respon Guru dan Respon Peserta Didik

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Widoyoko, 2022)

Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui perolehan skor kevalidan produk media pembelajaran.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 4}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

(Widoyoko, 2022)

Keterangan:

P = Jumlah skor rerata kepraktisan media monopoli

Berikut tabel kategori kepraktisan produk media pembelajaran.

Tabel 4. Skala Kepraktisan Media Monopoli

Rerata Skor	Kategori
-------------	----------

> 3,25-4,00	Sangat Praktis
> 2,50-3,25	Praktis
> 1,75-2,50	Kurang Praktis
1,00-1,75	Tidak Praktis

(Widoyoko, 2022)

Produk media pembelajaran dinyatakan praktis apabila mencapai rerata skor kategori kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik.

Analisis data keefektifan produk diperoleh dari hasil belajar peserta didik, berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui perolehan skor keefektifan produk media pembelajaran.

$$N\text{-Gain } (g) = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

(Oktavia, Prasasty, dan Isroyati, 2019;598)

Keterangan:

g = Skor *gain*

Sf = Nilai *post-test*

Si = Nilai *pre-test*

Berikut tabel kategori keefektifan produk media pembelajaran.

Tabel 5. Skala Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah

(Oktavia, Prasasty, dan Isroyati, 2019;598)

Produk media pembelajaran dinyatakan efektif apabila mencapai nilai *N-Gain* dengan kategori keefektifan tinggi atau sedang yang

diperoleh dari hasil belajar peserta didik, berupa hasil *pre-test* dan *post-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD Negeri Sidosari. Tahapan awal pengembangan ini adalah melakukan analisis (*Analysis*). Pada tahap ini dilakukan analisis dari aspek kebutuhan, materi, media, kurikulum, dan karakteristik peserta didik yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sidosari. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang akan dilakukan. Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Dari kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan diperoleh permasalahan sebagai berikut, 1) adanya kesulitan dan rendahnya antusiasme belajar peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya, khususnya kearifan lokal yang ada di daerah Purworejo; 2) Pembelajaran pada

materi keragaman budaya masih bersifat satu arah dan belum mengangkat kearifan lokal, khususnya yang ada di daerah Purworejo; 3) Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih hanya menggunakan buku guru dan buku siswa; dan 4) Belum adanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran permainan berbasis kearifan lokal Purworejo yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tahap kedua, yaitu *Design* (desain), dalam hal ini desain produk dimulai dengan mengumpulkan sumber referensi, kemudian dilanjutkan menyusun rancangan produk, dan menyusun instrumen penilaian. Kegiatan menyusun rancangan produk terdiri dari merancang flowchart dan membuat storyboard. Pada kegiatan menyusun instrumen penilaian dilakukan penyusunan dan pembuatan instrumen validasi, respon guru dan respon peserta didik untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat terdiri dari lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi,

respon guru, respon peserta didik, soal *pre-test*, dan *post-test*. Tahap ketiga, yaitu *Development* (pengembangan), pada tahap ini produk yang telah dirancang dan dikembangkan akan diuji oleh validator. Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari membuat papan monopoli dan kartu permainan monopoli. Kemudian, media pembelajaran yang telah selesai dibuat dan dikembangkan akan diuji dan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Hasil kevalidan produk yang diperoleh berdasarkan penilaian validator ahli materi disajikan dalam grafik di bawah ini:

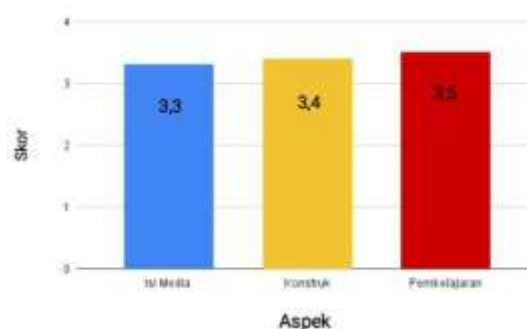


Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi perolehan nilai dari uji validitas media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal oleh ahli materi dengan berdasarkan aspek kesesuaian materi

dan isi. Aspek yang pertama, yaitu aspek kesesuaian materi memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat valid. Aspek yang kedua yaitu aspek isi materi memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat valid. Total aspek keseluruhan memperoleh skor rata-rata yaitu 3,7 dengan kategori “Sangat Valid”.

Adapun hasil kevalidan oleh penilaian validator oleh ahli media adalah sebagai berikut.



Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Media

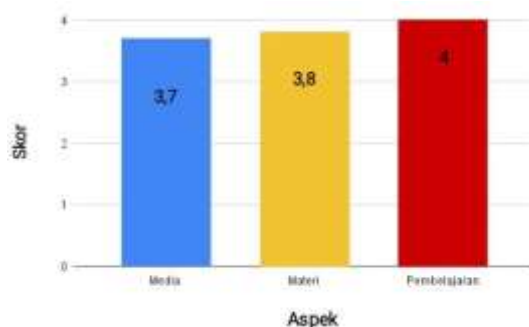
Berdasarkan data hasil validasi ahli media perolehan nilai dari uji validitas media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal oleh ahli media dengan berdasarkan aspek isi, konstruk, dan pembelajaran. Aspek yang pertama, yaitu aspek isi media memperoleh skor 3,3 dengan kategori sangat valid. Aspek yang kedua, yaitu aspek konstruk memperoleh skor 3,4 dengan

kategori sangat valid. Aspek yang ketiga, yaitu aspek pembelajaran memperoleh skor 3,5 dengan kategori sangat valid. Total aspek keseluruhan memperoleh skor rata-rata yaitu 3,4 dengan kategori “Sangat Valid”.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media kevalidan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal memperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kategori “Sangat Valid”.

Tahap keempat, yaitu *Implementation* (implementasi) pada tahap ini peneliti mengujicobakan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD Negeri Sidosari. Kegiatan uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 5 peserta didik. Sedangkan, uji coba luas dilakukan dengan melibatkan 15 peserta didik. Pada uji coba terbatas dan uji coba luas dalam tahap implementasi dilakukan kegiatan pengerjaan *pre-test* dan *post-test* juga pengisian angket respon peserta didik.

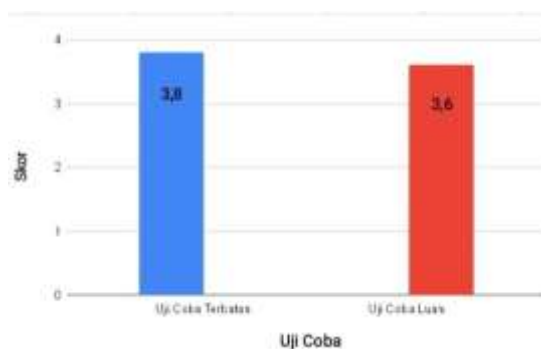
Hasil kepraktisan produk berdasarkan penilaian oleh respon guru adalah sebagai berikut.



Grafik 3 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Respon Guru

Berdasarkan data hasil penilaian guru perolehan nilai dari uji kepraktisan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal oleh guru dengan berdasarkan aspek media, materi, dan pembelajaran. Aspek pertama, yaitu aspek media memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat praktis. Aspek kedua, yaitu aspek materi memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat praktis. Aspek ketiga, yaitu aspek pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori sangat praktis. Total aspek keseluruhan memperoleh skor rata-rata yaitu 3,8 dengan kategori “Sangat Praktis”.

Adapun hasil kepraktisan produk berdasarkan angket respon peserta didik, yaitu sebagai berikut.



Grafik 4 Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan perolehan nilai kepraktisan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal yang diperoleh dari respon peserta didik pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas merupakan uji coba awal yang melibatkan 5 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari. Uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori sangat praktis. Uji coba luas merupakan uji coba yang dilaksanakan setelah uji coba terbatas dengan melibatkan 15 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidosari. Uji coba luas memperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran dari hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas kepraktisan media pembelajaran dari

hasil respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,7 dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga, kepraktisan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal berdasarkan hasil respon guru dan respon peserta didik diperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori “Sangat Praktis”.

Keefektifan media monopoli diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang dihitung menggunakan rumus N-Gain. Pada uji coba terbatas mendapatkan skor rata-rata akhir 0,55 dengan kategori “Keefektifan Sedang”. Pada uji coba luas mendapatkan skor rata-rata akhir 0,39 dengan kategori “Keefektifan Sedang”.

Tahap kelima, yaitu *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan media pembelajaran monopoli. Berdasarkan hasil data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, maka media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sidosari.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada materi monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sidosari. Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media kevalidan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal memperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kategori "Sangat Valid". Kepraktisan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal berdasarkan hasil respon guru dan respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori "Sangat Praktis". Keefektifan media monopoli diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan rumus *N-Gain*. Pada uji coba terbatas mendapatkan skor rata-rata akhir 0,55 dengan kategori "Keefektifan Sedang". Pada uji coba

luas dengan kategori "Keefektifan Sedang". Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah didapatkan, maka media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sidosari.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran dari peneliti untuk peneliti lain yang akan melakukan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman budaya berbasis kearifan lokal, yaitu papan permainan monopoli dapat dibuat dengan menggunakan bahan yang lebih baik dan bagus dibandingkan dengan bentuk banner. Selain itu, variasi soal dan jumlah kartu pada media pembelajaran monopoli dapat ditambah dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Apabila dibutuhkan pada media pembelajaran monopoli dapat ditambahkan dengan komponen-komponen yang dapat mendukung kemudahan dan pemahaman materi, baik secara visual maupun audio.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(02), 170-175.
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model ADDIE Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26-31.
- Hati, D. P., Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (03), 212-222.
- 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.
- Novianti, L. A., Anjarini, T., & Suyoto, S. (2022). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Subtema Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76-84.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 596-601.
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246-1256.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.
- Septiansyah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV B SDN Purwoyoso 02 Semarang. *Skripsi. FKIP, Universitas Negeri Semarang (UNNES)*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E.P. (2022). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.