

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI PANCA INDERA (MONOPAN)

Mely Rohmawati¹, Eva Resa Sirotun Hidayah², Hana Maula Zulfa³, Ika Ari Pratiwi⁴

¹⁻⁴ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

* Email: 202233216@std.umk.ac.id

Diterima: 25 Sept 2025

Direvisi: 15 Nov 2025

Dipublikasi: 22 Nov 2025

Abstract

This study aims to develop a monopoly-based learning medium called MONOPAN (Monopoli Panca Indera) as an effort to increase student engagement and understanding in IPAS learning of the five senses material in fourth grade elementary school. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students at SD Negeri 4. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests, then analyzed descriptively through the percentage of feasibility and learning outcome achievement. The results of validation by media, material, and language experts showed a very high level of media feasibility, with validation percentages of 97.78%, 100%, and 97.5%. In addition, the student response questionnaire showed an average score of 95.40%, indicating that the media was very feasible for use in learning. MONOPAN is proven to be able to increase motivation, active participation, and student understanding of the five senses material through a fun and interactive learning-by-play approach. The results of this study concluded that monopoly educational game-based learning media can be an innovative and effective alternative in supporting IPAS learning in elementary schools. The implications of the research show that educational media such as MONOPAN not only improve the quality of learning, but also become a suitable and practical alternative approach to create an active and fun learning atmosphere.

Keywords: Learning Media; Monopan; Five Senses; IPAS; Elementary Students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang disebut MONOPAN (Monopoli Panca Indera) sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS materi panca indera di kelas IV SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 4. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui persentase kelayakan dan capaian hasil belajar. Hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan tingkat kelayakan media sangat tinggi, dengan persentase validasi sebesar 97,78%, 100%, dan 97,5%. Selain itu, angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata 95,40% yang mengindikasikan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. MONOPAN terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi panca indera melalui pendekatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif monopoli dapat menjadi alternatif inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media edukatif seperti MONOPAN tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran, tetapi juga menjadi pendekatan alternatif yang sesuai dan praktis untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Monopan; Panca Indera; IPAS; Siswa SD.

PENDAHULUAN

Pengalaman belajar adalah proses di mana siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungan mereka untuk memperoleh pemahaman yang signifikan. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus dirancang untuk tidak hanya menyampaikan pelajaran, tetapi juga untuk membuat belajar menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak-anak usia SD berada di tahap operasional konkret, di mana mereka memahami dunia dengan memanipulasi objek nyata (Mifroh, 2020). Pendekatan ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena pembelajaran IPA menuntut siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memahami berbagai fenomena alam yang ada di lingkungan mereka. Penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan eksperimen, simulasi, atau pengamatan langsung akan sangat membantu mereka menguasai konsep dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Pembelajaran IPAS tidak hanya lebih menyenangkan dan lebih membekas dalam ingatan siswa, tetapi juga lebih efektif.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabungkan menjadi satu mata pelajaran, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang paling sesuai untuk mata pelajaran IPAS (Nurhaliza & Lingga, 2024). Melalui Kurikulum Merdeka, pemerintah menekankan bahwa belajar harus kontekstual, aktif, berkolaborasi, dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara materi yang abstrak dan dunia nyata yang dapat dipahami siswa dalam situasi ini. Menurut Hamalik dalam Hikmah et al., (2023) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk IPAS, yang sering dianggap membosankan atau sulit oleh siswa sekolah dasar.

Kondisi ideal untuk proses pembelajaran IPAS di kelas IV, terutama dengan materi pancaindera, di SD 1 Bae, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang berfokus pada panca indera di kelas IV masih menghadapi sejumlah tantangan. Siswa seringkali tampak tidak bersemangat dan kurang terlibat selama proses belajar karena pendekatan yang diterapkan masih bersifat tradisional, seperti ceramah dan penggunaan alat peraga bagian-bagian indera tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas aktif, seperti permainan edukatif. Kondisi ini membuat siswa mudah merasa jenuh dan kurang memahami secara komprehensif fungsi serta peran masing-masing indera. Hal tersebut bisa disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat monoton, sehingga siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru

Minimnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. Menurut Firdaus dalam Andriyani (2016) salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan permainan monopoli. Untuk mengatasi masalah ini, kami menciptakan media pembelajaran inovatif yang dinamakan "Monopan" (Monopoli Panca Indera), yaitu permainan monopoli bertema panca indera yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat penguasaan konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih

menyenangkan dan berarti. Kemampuan siswa untuk memperoleh informasi, struktur pengetahuan, dan perkembangan diri adalah keterampilan proses yang sangat penting untuk proses belajar (Indriasih, 2015). Bahkan media permainan membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih spesifik dan lebih mudah dipahami karena memberi mereka pengalaman langsung yang menyenangkan untuk belajar.

Akibatnya, metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep secara keseluruhan. Penggunaan metode yang tepat dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Tiara et al., 2025). Berdasarkan berbagai perspektif dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD harus aktif, menyenangkan, interaktif, dan bermakna dengan dukungan media yang relevan dan menarik. Hal ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga berfungsi sebagai sarana bermain yang edukatif.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membutuhkan pendekatan yang inovatif dan interaktif agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif serta memahami konsep. Hal ini menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan dasar, di mana karakteristik perkembangan kognitif anak menuntut metode yang konkret dan menyenangkan. Konkret sendiri termasuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh siswa dan mudah didapatkan (Saputro et al., 2020). Anak-anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget, yang berarti mereka lebih mudah memahami informasi apabila disajikan melalui objek nyata atau aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung.

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai indera sangat disarankan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan potensi multisensori menggabungkan rangsangan visual, auditori, dan kinestetik untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif.

Model pembelajaran multisensori menggunakan dan mengaktifkan berbagai indera sehingga dapat membantu daya ingat anak, serta dapat menyimpan informasi lebih di dalam otak anak (Nisa dalam Meilina et al., 2023). Media pembelajaran seperti permainan edukatif monopoli yang dimodifikasi dengan konten pancaindra merupakan salah satu inovasi yang dapat menjawab tantangan tersebut. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui permainan yang mendidik dan menyenangkan. Dengan demikian, konsep yang mungkin abstrak dapat dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitiannya Utomo (2023) menekankan bahwa inovasi dalam media pembelajaran interaktif menjadi kunci dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era sekarang, namun realisasinya harus disertai dengan strategi matang terkait desain yang menarik, materi yang bermakna, serta akses yang merata bagi seluruh siswa. Media edukatif seperti monopoli, bila disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran, dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan sosial siswa.

Penggunaan media monopoli tidak hanya membantu siswa lebih mudah memahami

materi, tetapi juga menciptakan interaksi sosial yang konstruktif dalam kegiatan belajar kelompok. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media juga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menarik, menghindarkan kejenuhan, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta merangsang minat belajar siswa (Anggraini & Permana, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang potensial dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan dan karakter siswa. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa masih banyak guru Sekolah Dasar (SD) yang menghadapi tantangan signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Pendekatan pembelajaran yang dominan bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan terbatas pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Akibatnya, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah, dan mereka kesulitan mengaitkan konsep-konsep teoritis dengan pengalaman sehari-hari, bahkan pada materi yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti panca indra. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian oleh Saputri et al (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti media konkret dan interaktif, berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa di SD Negeri Tuguran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan media monopoli ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif di kelas IV SDN 1 Bae,

yang diharapkan mampu meningkatkan daya tarik para siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA, selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang Panca Indera Manusia secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Suprihatin et al., 2022). Salah satu kelebihan dan inovasi dari media Monopoli (Monopoli Panca Indra) adalah cara pendekatannya yang menggabungkan elemen permainan edukatif dengan pembelajaran tematik yang menyenangkan. Media ini dibentuk untuk mirip dengan permainan monopoli yang sudah dikenal baik oleh siswa, tetapi telah disesuaikan dengan isi materi panca indra agar proses belajar lebih interaktif dan relevan. Berbeda dengan media tradisional yang biasanya bersifat pasif dan fokus pada pengajar, Monopoli mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Selain itu, media ini mendukung pembelajaran kolaboratif, meningkatkan keterampilan sosial, dan memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan diskusi di antara teman sebaya. Inovasi ini menawarkan alternatif belajar yang mengasyikkan, sekaligus mendukung pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh. Media monopoli bertujuan agar permainan ini dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media edukatif dalam menyampaikan materi panca indra kepada peserta didik (Hikmah et al., 2023). Menurut Kurniawati (2021) monopoli sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan yang senangi dan mudah untuk dimainkan.. Kelebihan lainnya diantaranya adalah: (1) permainan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, (2) permainan memberikan respons atau umpan balik secara langsung, (3) permainan memungkinkan siswa menerapkan konsep atau peran ke dalam konteks nyata di masyarakat,

(4) permainan bersifat fleksibel, serta (5) permainan mudah untuk dibuat.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang pernah dilakukan sebelumnya diantaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2023) media pembelajaran monopoli panca indera bermuatan nilai-nilai Islami ini telah di validasi oleh dua validator ahli materi dengan memperoleh persentase 80% dengan kategori layak, dan untuk validitas media memperoleh persentase 78% dengan kategori layak, sedangkan secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 79% dengan kategori layak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Adilah & Minsih (2022) permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya mendapatkan kelayakan setelah di ujikan oleh validator media maupun validator praktis dengan skor yang didapat sebesar 90% dari uji kelayakan media dengan kategori sangat layak, kemudian 94% untuk uji kelayakan praktik dengan kategori sangat layak, dan yang terakhir uji coba pada siswa dengan memperoleh skor 96,67% dengan kategori sangat layak. Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Azighah et al (2023) menyatakan bahwa media monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan yang dikembangkan memperoleh nilai 96% dari ahli media, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Penilaian yang sama juga diberikan oleh ahli materi dengan persentase 96%, termasuk dalam kategori “dapat digunakan tanpa revisi”. Berdasarkan kedua penilaian tersebut, media ini dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penciptaan media pembelajaran MONOPAN (Monopoli Panca Indera) yang secara khusus diadaptasi untuk pelajaran IPAS dengan fokus pada panca indera di kelas IV SD menggunakan pendekatan belajar melalui permainan yang

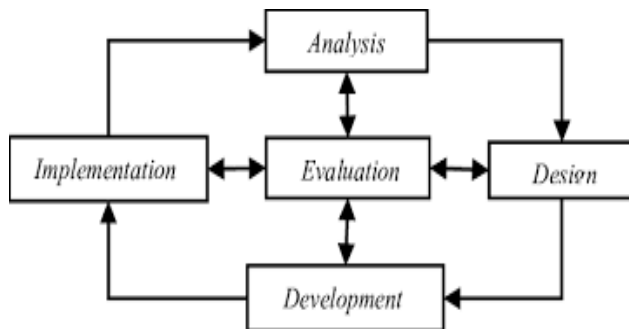
menyenangkan dan interaktif. Tidak seperti studi sebelumnya yang mengangkat tema nilai-nilai Islami, keragaman budaya, atau topik biologi seperti reproduksi tanaman, penelitian ini lebih menekankan penggabungan konsep panca indera ke dalam permainan monopoli yang disesuaikan dengan kurikulum dan karakter siswa sekolah dasar. Selain itu, proses validasi telah dilakukan secara lengkap oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta diimbangi dengan uji coba dan umpan balik langsung dari siswa, sehingga hasil pengembangan menjadi lebih menyeluruh. Ini menunjukkan bahwa MONOPAN tidak hanya cocok untuk digunakan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) khususnya pada materi panca indera di kelas IV Sekolah Dasar. Melalui pengembangan media ini, peneliti berharap dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep panca indera melalui pendekatan bermain sambil belajar, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan teori dari (Waruwu, 2024). Metode ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli tentang materi panca indera pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Gondangmanis dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah ADDIE. Menurut Ilham et al. (2022) mengenai model pengembangan ADDIE meliputi lima fase, terdiri dari 5 tahapan yang saling terkait dan diatur dengan sistematis. Tahapan ADDIE tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Pengembangan produk dapat berupa pembaruan dari produk yang sudah ada agar menjadi lebih efisien, praktis, dan efektif, atau berupa penciptaan produk baru (Sela et al., 2023). Produk yang dimaksud tidak hanya terbatas pada benda fisik seperti buku, media pembelajaran, atau modul, tetapi juga mencakup perangkat lunak, model, metode, maupun pendekatan lainnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah agar media permainan monopoli tersebut mampu membantu siswa dalam memahami materi IPAS tentang panca indera secara lebih baik. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi, lembar observasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan solusi dengan merancang media pembelajaran berupa permainan monopoli yang menarik untuk mendukung proses pengajaran materi panca indera pada mata pelajaran IPAS. Media ini mencakup papan monopoli, buku petunjuk, dadu, dan kartu pertanyaan yang telah disesuaikan dengan materi panca indera yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji kelayakan terhadap media “MONOPAN” yang dilakukan secara deskriptif dengan mengurutkan hasil validasi dalam bentuk persentase berdasarkan skala likert. Analisis validitas dan efektivitas media dilakukan dengan menggunakan rumus dari Ranintya & Kriswanto (2015) sebagai berikut.

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi memiliki validitas isi berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pedoman pemberian skor seperti pada tabel 1 dan 2 sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman skor validator

Skor	Keterangan
1	Sangat layak/ Sangat baik
2	Layak / Baik
3	Cukup layak / Cukup baik
4	Kurang layak / Kurang baik
5	Sangat kurang layak/ Sangat kurang baik

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria tabel berikut:

Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran

Persentase	Kriteria
(80%<X<100%)	Sangat layak/Sangat baik
(60%<X<80%)	Layak / Baik
(40%<X<60%)	Cukup layak/Cukup baik
(20%<X<40%)	Kurang layak/Kurang baik
(0%<X<20%)	Sangat kurang layak/ Sangat kurang baik

(Ranintya & Kriswanto, 2015)

Pada tahap analisis data dilakukan analisis data deskriptif untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran meliputi analisis deskriptif terhadap hasil evaluasi siswa berupa perhitungan nilai rata-rata (*mean*) untuk mengetahui tingkat pencapaian belajar secara umum, nilai tertinggi dan terendah untuk

melihat rentang capaian individu, serta standar deviasi untuk mengetahui sebaran atau keragaman nilai siswa. Dalam hal tersebut dihitung pula persentase ketuntasan belajar dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan jumlah seluruh siswa, sebagai indikator keberhasilan media dalam membantu siswa memahami materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat Penelitian SDN 4 Gondangmanis merupakan lingkungan yang berada dari salah satu Desa Gondangmanis, RT/RW: 10/2. Dusun: Gondangmanis. Desa/Kelurahan: Gondangmanis. Kecamatan: Kec. Bae. Kabupaten: Kab. Kudus. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IV dan wali kelas IV yang bernama Tri Mulyani, S.Pd. Media pembelajaran monopoli berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas IV SD yang memuat materi panca indera ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE. Langkah pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model melalui 5 tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (Cahyadi, 2019). Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi serta wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV di SD 1 Bae, Kab. Kudus. Berdasarkan wawancara, guru yang menyatakan bahwa siswa cenderung bosan saat pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah dan membaca buku paket. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga interaksi dalam kelas bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu,

hasil evaluasi terhadap kondisi belajar mengungkapkan bahwa siswa sangat membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru menyatakan bahwa ketika pembelajaran diselingi dengan permainan edukatif atau aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, mereka menjadi lebih antusias dan mudah memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain secara seimbang. Salah satu alternatif yang diusulkan adalah media permainan edukatif, seperti monopoli tematik, yang menyajikan soal-soal pembelajaran secara menarik.

Media berbasis permainan edukatif tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan kognitif, sosial, emosional, serta penguasaan bahasa mereka. Aktivitas bermain memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep yang abstrak (Veronica, 2018). Untuk memastikan kesesuaian media dengan materi yang diajarkan, peneliti juga melakukan analisis materi berdasarkan Kurikulum Merdeka. Fokus materi berada pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV, yaitu kemampuan siswa dalam menganalisis keterkaitan antara struktur dan fungsi bagian tubuh manusia, khususnya panca indera. Dengan mengacu pada kompetensi dasar ini, peneliti menetapkan indikator-indikator pembelajaran yang akan digunakan sebagai dasar dalam penyusunan soal-soal pada media monopoli panca indera. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru

kelas IV SD 1 Bae, Kec. Bae Kab. Kudus menunjukkan media pembelajaran yang digunakan guru menunjukkan bahwa materi Panca Indera masih disampaikan dengan pendekatan konvensional, yaitu hanya menggunakan buku teks dan penjelasan lisan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta sulit memahami fungsi dan cara kerja masing-masing panca indera secara menyeluruh. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi ketika diberikan media pembelajaran yang menyajikan soal-soal latihan secara langsung. Media yang memuat soal-soal tentang fungsi, bagian, dan cara kerja panca indera dinilai sangat membantu siswa dalam menguji pemahaman mereka secara mandiri. Selain itu, soal-soal tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta memperkuat konsep melalui diskusi bersama teman dan guru. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi satu arah dari guru ke siswa.

Setelah melakukan analisis, peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa permainan Monopoli Panca Indera (Monopan). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa siswa lebih tertarik jika belajar sambil bermain. Guru juga menyampaikan bahwa permainan edukatif sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran, terutama yang sulit dijelaskan secara langsung (Amini & Sikumbang, 2025). Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat siswa aktif, dan mudah memahami materi panca indera. Tahapan perancangan dilakukan sebagai berikut:

a) Perancangan Media Monopoli Panca Indera berbasis permainan edukasi

1) Merancang Konsep Permainan

Media Monopan dibuat dalam bentuk permainan kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4–5 siswa. Seorang siswa yang lebih cepat menangkap pelajaran akan menjadi pemandu, membantu temannya bermain dan memahami soal. Dengan cara ini, siswa diajak untuk saling bekerja sama, belajar bersama, dan lebih percaya diri.

2) Menentukan Gambar dan Materi

Gambar-gambar yang sesuai dengan materi panca indera (seperti gambar mata, telinga, hidung, dll.) dipilih untuk memperjelas soal dan mempercantik tampilan media. Gambar ini digunakan pada papan permainan, kartu soal, dan buku panduan. Guru menyebutkan bahwa siswa lebih cepat paham jika belajar menggunakan gambar karena lebih menarik dan mudah diingat.

3) Menentukan Bagian-Bagian Media

Media Monopan memiliki beberapa komponen utama, yaitu: Papan permainan: berisi kotak-kotak soal seputar panca Indera, Kartu soal: berisi pertanyaan tentang panca Indera, Pion dan dadu: digunakan untuk bermain, Buku panduan: berisi cara bermain dan ringkasan materi, Papan skor: untuk mencatat nilai setiap kelompok. Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain semua bagian tersebut karena Canva mudah digunakan dan banyak menyediakan gambar serta template menarik. Dengan desain yang menarik dan isi yang sesuai, media ini diharapkan bisa membantu siswa belajar lebih aktif dan senang. Seluruh desain elemen media dibuat menggunakan

aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template, ikon, font, dan fitur visual. Canva dipilih karena mudah digunakan dan memungkinkan peneliti menciptakan desain yang menarik, konsisten, serta mudah dipahami oleh siswa. Zebua, (2023) mengatakan bahwa canva merupakan alat desain yang efektif dan fleksibel untuk menghasilkan beragam produk visual pendidikan seperti presentasi, infografis, poster, dan materi ajar lainnya.

d. Merancang Instrumen angket

Perancangan daftar alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media sangat penting dilakukan, agar pada saat proses pembuatan, alat dan bahan tersebut sudah tersedia atau terpenuhi. Alat dan bahan yang, disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Alat dan bahan pembuatan MONOPAN.

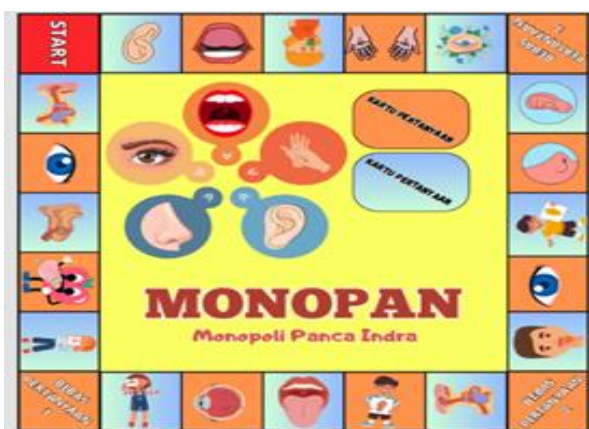
Alat	Bahan
Gunting	Kertas buffalo
Penggaris	Kertas HVS
	Lem
	Kertas mika
	Tutup botol bekas

b) Merancang instrumen angket

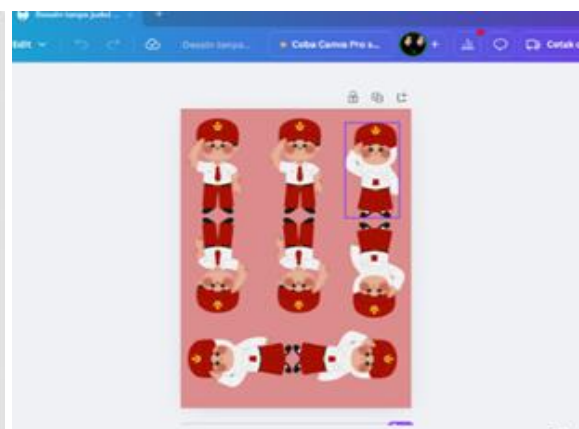
Penelitian ini menggunakan angket validasi untuk mengukur kelayakan media Monopan dan angket respon untuk menilai kepraktisannya. Angket validasi mencakup aspek media, materi, dan bahasa, sedangkan angket respon terdiri dari tanggapan siswa dan guru. Kedua angket ini divalidasi terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur kualitas media yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan adalah salah satu tahapan dalam model ADDIE. Pada tahap ini media pembelajaran dibuat dan dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran permainan edukatif MONOPAN (Monopoli Panca Indera) yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, tampilan media dapat dilihat pada Gambar 3. Media ini dirancang agar dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang cenderung menyukai belajar sambil bermain.



(a)



(b)



Gambar 2. Tampilan, (a) Media MONOPAN; (b) Desain pion; (c) Desain kartu pertanyaan; (d) Desain Buku petunjuk;

Menurut Adilah & Minsih (2022) penggunaan permainan dalam pendidikan dapat memberikan siswa pengalaman baru dan membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Sebagai guru memanfaatkan sebuah permainan untuk media pembelajaran adalah salah satu alternatif untuk membuat perubahan dalam pembelajaran agar menarik perhatian siswa untuk belajar (Apriyani et al., 2019). Melihat kebutuhan tersebut, peneliti merancang sebuah media konvensional berupa permainan MONOPAN (Monopoli Panca Indera). Media ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran berbasis edukasi dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

Dalam permainan ini, setiap petak monopoli berisi pertanyaan, tantangan, atau informasi mengenai fungsi, bagian, dan cara menjaga kesehatan panca indera. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Monopoli Panca Indera pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penyajian media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan dengan jelas dan menarik dapat meningkatkan kualitas

hasil belajar peserta didik. Pengembangan dan Uji kelayakan media pembelajaran MONOPAN dilakukan di SD 4 Gondangmanis dilakukan dengan lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa yang diberikan guru kelas serta angket respon siswa kelas IV yang berjumlah 15 Siswa.

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya (Ramadhan et al., 2024). Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Proses validasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa instrumen memiliki kredibilitas yang tinggi untuk mengukur konstruk yang dimaksud.

a) Hasil Validasi

Penelitian yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti Nurmalia et al., (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu V. Hasil penelitian dan pengembangan dari tahap analisis berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru serta siswa diperoleh bahwa mereka membutuhkan media

pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dapat menyampaikan informasi dengan baik dan dapat digunakan berulang kali dimanapun, kapanpun baik secara mandiri maupun terbimbing. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran untuk melengkapi bahan ajar siswa yaitu media Monopoli Panca Indera. Setelah mengetahui pemecahan masalah kemudian melakukan tahap pengembangan,

pada tahap pengembangan media yang telah dirancang kemudian direalisasikan. Sebelum media di uji coba ke siswa, terlebih dahulu media pengembangan MONOPAN ini dilakukan Uji Validasi ahli media, materi dan bahasa oleh guru kelas SD 4 Gondangmanis. Berikut ini adalah hasil dari uji validasi ahli (media, materi, dan bahasa).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor
1.	Desain menarik dan sesuai karakter siswa	1	5
2.	Ukuran huruf/gambar mudah dibaca	1	5
3.	Visual mudah dipahami tanpa penjelasan tambahan	1	5
4.	Visual tidak membingungkan	1	5
5.	Bahan kuat dan tidak mudah rusak	1	4
6.	Media memancing minat siswa	1	5
7.	Media mudah dilepas/pasang	1	5
8.	Membantu siswa aktif dan fokus	1	5
9.	Mudah digunakan guru dan siswa	1	5
Jumlah		9	44

Berdasarkan hasil penilaian terhadap 9 aspek penting dalam media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini dinilai sangat baik, dengan skor total 44 dari 45. Media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Visual yang jelas dan

intuitif membuat siswa dapat belajar tanpa penjelasan tambahan, serta mendorong suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Satu-satunya aspek yang perlu ditingkatkan adalah kekuatan bahan agar lebih tahan lama. Secara keseluruhan, media ini layak digunakan dalam pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan belajar secara optimal.

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor
1.	Materi sesuai dengan kurikulum	1	5
2.	Materi sesuai kognitif siswa	1	5
3.	Informasi akurat	1	5
4.	Tidak dapat kesalahan dalam menyebut Indera	1	5
5.	Materi mencakup macam panca Indera secara lengkap	1	5
6.	Materi dilengkapi dengan contoh penggunaan dalam sehari-hari	1	5
7.	Materi yang disajikan selaras dalam bentuk monopoli	1	5

8. Penyajian materi mudah di pahami siswa	1	5
Jumlah	8	40

Materi dalam media pembelajaran monopoli panca indera mendapatkan skor sempurna 40 dari 40, menunjukkan bahwa isi materi akurat, sesuai kurikulum, dan mudah dipahami siswa. Materi disusun lengkap, mencakup kelima indera beserta contoh

penggunaan sehari-hari, dan telah terintegrasi secara efektif ke dalam bentuk permainan monopoli. Media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.

Tabel 5. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor
1.	Penggunaan Bahasa sesuai kaidah	1	5
2.	Penggunaan kosakata sesuai perkembangan bahasa	1	5
3.	Kalimat yang digunakan mudah di pahami	1	5
4.	Tidak terdapat kalimat yang Ambigu	1	5
5.	Materi mencakup Penggunaan istilah atau kata dilakukan secara konsisten	1	5
6.	Tidak terjadi perubahan Bahasa	1	5
7.	Kesalahan penulisan	1	4
8.	Penempatan teks mudah di pahami		5
Jumlah		8	39

Aspek kebahasaan media pembelajaran ini dinilai sangat baik, dengan skor 39 dari 40. Bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah, mudah dipahami, dan konsisten. Hanya ada sedikit kesalahan penulisan yang tidak mempengaruhi makna. Media ini layak digunakan sebagai sarana belajar yang komunikatif dan ramah bagi siswa sekolah dasar.

Hasil validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memberikan gambaran yang sangat positif terkait kualitas dan kelayakan media pembelajaran “MONOPAN” (Monopoli Panca Indera) untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan penilaian ahli media, dari total 9 aspek penilaian yang terdiri dari desain, ukuran huruf/gambar, daya tarik visual, tingkat kemudahan pemakaian, hingga kemampuan media dalam memotivasi siswa, diperoleh skor total sebesar 44 dari nilai maksimal 45. Hasil ini

setara dengan 97,78%, yang berada dalam kategori “Sangat Layak” (80–100%). Validasi dari ahli materi memberikan hasil yang sangat memuaskan, dengan nilai penuh sebesar 40 dari nilai maksimal 40 atau setara dengan 100%. Penilaian dari ahli bahasa juga mempertegas kelayakan media Monopan dari aspek bahasa, dengan nilai total sebesar 39 dari nilai maksimal 40 atau 97,5%, yang juga berada dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media Monopan memiliki kualitas visual dan teknis yang sangat baik, dengan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Media ini juga dinilai dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa, dan dapat meningkatkan motivasi dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wafiroh et al (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan

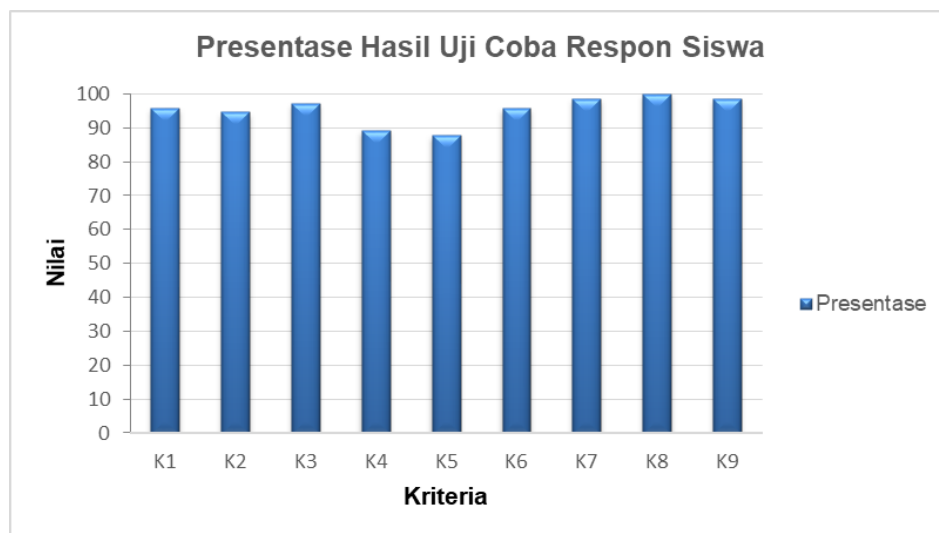
motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diberikan. Dengan kata lain, media Monopoli dapat digunakan tidak hanya untuk membuat pembelajaran IPA lebih menarik dan interaktif, tetapi juga untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep panca indera secara aktif dan menyenangkan.

Hasil penilaian uji validasi direkapitulasi untuk mendapatkan kevalidan data pada media yang telah dikembangkan dan hasil komentar, saran serta masukan digunakan sebagai bahan

revisi maupun kesimpulan hasil pengembangan produk media.

b) Kepraktisan

Uji coba yang kedua yaitu berdasarkan angket respon siswa. Setelah selesai pada tahap uji validasi ahli media, materi dan bahasa oleh guru, media dapat diajarkan kepada siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD 4 Gondangmanis. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa dapat dilihat pada grafik di bawah sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Presentase Hasil Uji Coba Respon Siswa

Berdasarkan analisis data uji coba respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat disukai dan dinilai layak karena siswa memberikan respon dalam kategori sangat layak, dengan rentang nilai antara 88% hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa:

1. Media berhasil menarik perhatian dan minat siswa.
2. Siswa merasa nyaman dan terbantu dengan penggunaan media dalam memahami materi.
3. Media menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar.

Dengan demikian, media ini terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS

kelas IV SD, khususnya pada materi panca indera. Respons positif dari siswa menjadi indikator kuat bahwa media telah memenuhi kebutuhan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Antusiasme siswa yang tinggi menunjukkan bahwa media ini berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna, sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar yang cenderung mudah bosan dengan pembelajaran monoton (Safitri & Sulistyaningrum, 2025).

Hasil rata-rata dari semua aspek yang telah diilai oleh siswa adalah sebagai berikut;

$$\text{Presntase nilai rata-rata semua aspek} = \frac{\text{Jumlah penilaian semua aspek}}{\text{Jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{858,64\%}{900\%} \times 100\%$$

$$= 95,40\%$$

Hasil penilaian angket respon siswa terkait media MONOPAN yang dikembangkan mayoritas mendapatkan penilaian dengan kategori yang sangat layak. Dalam data juga tertera rata-rata dari semua aspek yang telah dinilai oleh siswa sebesar 95,40%. Hasil tersebut mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak atau sangat baik.

Hasil pengolahan data penilaian dari 15 siswa terhadap angket respon media pembelajaran yang dikembangkan, mayoritas pernyataan mendapatkan penilaian dalam kategori Sangat Layak. Dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai yang diberikan siswa dalam semua aspek mendapatkan sebesar 95,40%, yang menunjukkan bahwa media dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media tersebut. Pernyataan nomor 8 mendapatkan nilai tertinggi (100%) yang menunjukkan bahwa soal dalam media sangat sesuai dengan materi yang disajikan. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi pengguna (siswa), dengan kekuatan utama pada aspek pemahaman materi. Namun, perlu adanya perhatian lebih pada aspek penampilan media agar dapat memberikan pengalaman belajar dan menambah motivasi yang optimal dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran MONOPAN (Monopoli Panca Indera) terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa yang mencapai rata-rata lebih dari 97%, serta respon siswa sebesar 95,40% dengan kategori sangat layak, yang mencerminkan kualitas media dan penerimaan yang sangat positif. MONOPAN yang dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bebas tekanan, sekaligus membantu siswa memahami materi panca indera melalui pengalaman konkret yang disajikan dalam bentuk permainan monopoli. Elemen permainan seperti papan, pion, dadu, dan kartu soal menjadikan konsep abstrak lebih mudah dipahami serta mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa.

Secara keseluruhan, MONOPAN efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna. Dengan demikian, MONOPAN layak dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendukung kualitas pembelajaran, tetapi juga berpotensi dikembangkan lebih lanjut untuk materi maupun jenjang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Amini, S. R., & Sikumbang, N. A. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2781–2787.

- Andriyani, K. P. (2016). Pengembangan Monopoli Protista sebagai Media Permainan Edukatif untuk Siswa Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(3), 460–466.
- Anggraini, P. D., & Permana, N. S. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 24(1), 90–105. <https://doi.org/10.34150/jpak.v24i1.679>
- Apriyani, Y., Siswoyo, S., & Serevina, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Permainan Monopoli Pada Pokok Bahasan Dinamika Rotasi dan Keseimbangan Benda Tegar Kelas XI SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 4(1), 42–48. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v4i1.15816>
- Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2636–2649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5054–5062.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Meilina, N. P. R., Cahaya, I. M. E., & Lestari, P. I. (2023). Model Pembelajaran Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABCD School. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 6(1), 36–47. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i1.29126>
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263. <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>
- Nurhaliza, & Lingga, L. J. (2024). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka di SDN 17 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 16810–16817.
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2.
- Pratiwi, E. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Panca Indera Bermuatan Nilai-Nilai Islam Kelas 4 SD/MI* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ranintya, M., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan Buku Saku Pengenalan

- Pertolongan Dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1), 15–22.
- Safitri, R. A. D., & Sulistyaningrum, H. (2025). Upaya Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(3), 398–409.
- Saputri, S. R., Paramitha, A. N., Munawaroh, L., & Komalasari, M. D. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Motivasi di SD Negeri Tuguran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 370–373.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2020). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- 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.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Suprihatin, H., Handayani, T., & Maryani, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lectora Inspire pada Materi Pokok Panca Indera Manusia Sekolah Dasar. *Teacher in Educational Research*, 4(1).
<https://doi.org/10.33292/ter.v4i1.265>
- Tiara, I., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 47-55.
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.513>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wafiroh, I., Gustia, R., Rosyada, M., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Studi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tentang Keanekaragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(9), 3506-3513.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>