

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DI ERA *NEW NORMAL*

Siti Istiningsih¹, Darmiany², Fitri Puji Astria³, Muhammad Erfan⁴

^{1,2,3,4} Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram

¹ istiningsih92@gmail.com, ² darmiany@unram.ac.id, ³ fitripujia@unram.ac.id,

⁴ muhammaderfan@unram.ac.id

Abstract

During learning from home activities, students spend more time at home and the most common activity is playing. In the new normal era, students are used to playing so they need additional time to focus on teaching and learning activities. One of the efforts that can be made by educators in overcoming this problem is to develop a game that involves educational content that can make students more active. Therefore, this study aims to develop a monopoly game-based learning media with the aim that students become more active in participating in teaching and learning activities. This research is a development research and the development model used is ADDIE which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data analysis was carried out qualitatively. The results of the development show that the monopoly game-based learning media is feasible and effective to be used as a learning medium as the validation results from media experts who get a percentage of 81%, validation results by material experts with a percentage of 86%, and the responses of students in small groups who obtain a percentage of 85%.

Keywords: Learning Media, Monopoly, New Normal.

Abstrak

Selama kegiatan belajar dari rumah (BDR), peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan kegiatan yang paling banyak dilakukan adalah bermain. Pada era *new normal*, peserta didik telah terbiasa bermain sehingga memerlukan waktu tambahan untuk berfokus dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan suatu permainan yang melibatkan konten pendidikan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Analisis data dilakukan secara kualitatif. Hasil pengembangan diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana hasil validasi dari ahli media yang memperoleh persentase 81%, hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase 86%, serta respons peserta didik dalam kelompok kecil yang memperoleh persentase sebesar 85%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli, *New Normal*.

PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan handal (Cahyo, 2017). Dalam proses menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan handal tersebut memerlukan kerja sama dari berbagai komponen dari sistem pendidikan. Pendidikan

dapat terlaksana dengan baik jika komponen di dalamnya tersedia sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia (Ilhamdi et al., 2020). Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka kehidupannya menjadi lebih berkualitas dan terarah (Handriani et al., 2017).

Lembaga pendidikan formal seperti perguruan tinggi dan sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya (Solekhah, 2015). Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan- kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti adanya kebijakan *New Normal* pada masa Pandemi Covid-19 ini. Normal menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti menurut aturan atau menurut pola yang umum, sesuai dan tidak menyimpang dari suatu norma atau kaidah, sesuai dengan keadaan yang biasa, tanpa cacat, tidak ada kelainan sedangkan *Era New Normal* dapat diartikan sebagai zaman normal baru atau bersifat normal dengan sesuatu yang baru, hal ini merupakan anggapan yang bersama-sama mewujudkan keadaan normal kembali seperti biasanya dengan berbagai persyaratan yang ditentukan dengan protokoler kesehatan demi keselamatan semua orang. Sehingga di era *new normal* seperti sekarang ini kegiatan belajar dikelas sesuatu yang biasa dengan suasana yang baru dengan perlakuan yang baru. Menurut pemerintah Indonesia, *New Normal* adalah tatanan baru untuk beradaptasi dengan COVID-19. Masyarakat harus tetap menjaga produktivitas di tengah pandemi virus corona (COVID-19) dengan tatanan baru yang disebut *new normal* (Putsanra, 2020).

Media pembelajaran dalam pembelajaran di era new normal sangatlah penting. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ibrahim, 2006).

Pada program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, merupakan program studi yang memiliki visi menghasilkan tenaga pendidik yang kompetitif dengan pengalaman belajar berbasis riset. Salah satu mata kuliah yang diberikan di program studi S1 PGSD adalah mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran SD. Mata kuliah tersebut memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan pada mahasiswa untuk menganalisis dan menciptakan media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD. Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah media permainan berbasis monopoli di *era new normal*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli atau dinamakan “moliaran” (monopoli pembelajaran). Media moliaran (monopoli pembelajaran) berbentuk papan segi empat dan terdapat petak – petak gambar dan poin yang berisi pertanyaan, terdapat buku panduan cara bermain serta materi sesuai tema, terdapat pula beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu kesempatan, dadu dan juga pion sebagai penanda pemain. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli nantinya dapat digunakan peserta didik di sekolah dasar untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran

(Deriliana et al., 2016; Fitriyawany, 2013; Mahesti & Koeswanti, 2021). Di masa pembelajaran era new normal media permainan berbasis monopoli ini hanya dapat digunakan di sekolah yang melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas atau luring yaitu sekolah yang berada di zona kuning dan hijau. Akan tetapi media permainan berbasis monopoli ini sesuai dengan kondisi interaksi peserta didik di sesuaikan dengan protokol kesehatan, sehingga media permainan berbasis monopoli ini sesuai dengan pembelajaran di masa pandemi. Dalam penggunaannya hanya dapat digunakan maksimal empat orang siswa secara bergantian dengan menjaga jarak di bawah bimbingan guru sehingga menghindari kerumunan tetapi tidak mengurangi kesempatan peserta didik untuk dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman lainnya. Pada kegiatan pembelajaran luring media permainan monopoli ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Oleh karena hal tersebut maka dilakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli yang dapat digunakan oleh peserta didik selama di era *new normal*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan desain penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Cahyadi, 2019; Sugihartini & Yudiana, 2018; Tegeh et al., 2014).

Tahap analisis (*Analysis*) bertujuan untuk menggali lebih jauh mengenai mengapa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini perlu dilakukan. Tahap mendesain media lebih diutamakan kepada hal yang berkaitan dengan kesesuaian media yang dikembangkan dengan tahapan perkembangan peserta didik serta kesesuaian terhadap tema dan subtema, kompetensi, tujuan pembelajaran, serta indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahap pengembangan berupa kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan yang telah melalui proses revisi dari ahli media maupun ahli materi. Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data adalah lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi ahli materi, serta lembar angket respons peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Angket ahli media digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan layak atau tidak menurut ahli media, apakah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan telah sesuai dengan tema pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian serta materi pembelajaran yang diajarkan di tingkatan sekolah dasar yaitu sumber energi. Ahli media juga mengecek kualitas fisik media yang berkaitan dengan daya tahan dan keamanan media ketika digunakan oleh peserta didik, kualitas teknis yang meliputi kemudahan penggunaan media, serta kemenarikan media terhadap peserta didik. Angket ahli materi lebih difokuskan dalam hal kelayakan materi atau isi yang disajikan pada media pembelajaran serta aspek bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yang menjadi jembatan yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik melalui media permainan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagai mana mestinya.

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya media diuji cobakan di lapangan. Kegiatan uji coba dilakukan SDN 25 Ampenan, data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian uji kelayakan untuk lembar validasi ahli media, ahli materi, serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Skor alternatif jawaban yang diberikan oleh responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Setiap Alternatif Jawaban

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah dengan persentase dari total penilaian oleh masing-masing ahli yang masing-masing menggunakan lembar validasi. Kriteria kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil persentase disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
81% – 100%	Sangat Layak
61 % – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

HASIL DAN DISKUSI

Hasil



Gambar 1. Papan dan Buku Panduan Permainan Monopoli Pembelajaran

Permainan monopoli pembelajaran yang dikembangkan selain papan permainan yang dapat dilihat pada Gambar 1, juga disertai buku panduan permainan dan materi yang digunakan dalam permainan monopoli. Peserta permainan yang lebih dahulu mempelajari buku panduan dan materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis permainan monopoli tentu akan lebih siap dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada kartu kesempatan dan kartu hak milik. Selain itu, dalam permainan juga digunakan dadu dan pion yang khas untuk penanda pemain.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli oleh ahli media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebelum diuji cobakan kepada pengguna terbatas. Pada tahapan uji validasi oleh ahli media ini, media diuji oleh salah satu dosen di Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram yang telah berpengalaman dalam membuat media pembelajaran bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Selain pengalaman sebagai tolok ukur dalam memilih ahli yang memberikan validasi media pembelajaran, *track record* atau rekam jejak ahli di media pembelajaran tersebut juga menjadi pertimbangan.

Rata-rata hasil penilaian pada empat aspek yang menjadi indikator kelayakan suatu media pembelajaran oleh validator ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata hasil penilaian validator ahli media

Aspek Penilaian	Rerata	Persentase	Kategori
Kesesuaian media	3,50	88%	Sangat Layak
Kualitas fisik media	3.17	79%	Layak
Kualitas teknis	3,50	88%	Sangat Layak
Kemenaarikan media	3,25	81%	Sangat Layak

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi isi (*content*) dan kelayakan media dari segi bahasa. Indikator kelayakan isi materi yang divalidasi adalah 1) kesesuaian materi dengan tema dan subtema pembelajaran, 2) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, 3) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 4) kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar, 5) kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan, 6) kesesuaian materi dengan tingkat kognitif peserta didik, 7) kelengkapan materi, 8) kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, 9) kesesuaian urutan penyajian dalam materi pembelajaran, 10) pengemasan materi pada kartu pertanyaan, hak milik, dan kartu kesempatan (komponen media pembelajaran permainan monopoli), serta 11) kesesuaian materi untuk menumbuhkan minat belajar dan mendorong keingintahuan peserta didik. Indikator penilaian Bahasa pada lembar validasi ahli materi lebih kepada kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif peserta didik, kejelasan dan keefektifan penggunaan struktur kalimat, penggunaan istilah dalam materi maupun pertanyaan, bahasa yang mudah dipahami, ketepatan tata bahasa dan dialog pada teks dengan materi, serta kesesuaian bahasa yang digunakan dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia atau PUEBI.

Pada uji validasi ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan diuji oleh salah satu Dosen dari Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. Rata-rata hasil penilaian pada empat aspek yang menjadi indikator kelayakan suatu media pembelajaran oleh validator ahli materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata hasil penilaian validator ahli materi

Aspek Penilaian	Rerata	Persentase	Kategori
Kelayakan Materi (Isi)	3,46	87%	Sangat Layak
Penilaian Bahasa	3,43	86%	Sangat Layak

Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan kepada 6 (enam) orang peserta didik dari kelas IV (empat) SDN 25 Ampenan. Keenam orang peserta didik ini dipilih dengan dasar uji coba di kelompok kecil dan keenam orang ini juga sebelumnya telah mendapatkan materi mengenai sumber energi. Rata-rata skor hasil uji coba pada kelompok kecil disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rata-rata hasil uji coba pengguna

Pengguna	Rerata	Persentase	Kategori
Pengguna 1	3,30	83%	Sangat Layak
Pengguna 2	3,40	85%	Sangat Layak
Pengguna 3	3,10	78%	Layak
Pengguna 4	3,30	83%	Sangat Layak
Pengguna 5	3,50	88%	Sangat Layak
Pengguna 6	3,70	93%	Sangat Layak

Dari keenam pengguna pada kelompok kecil sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5 diketahui bahwa rerata total adalah 3,38 atau 85%. Berdasarkan kriteria kelayakan media yang sebelumnya telah disajikan pada Tabel 2 maka diperoleh bahwa dengan persentase sebesar 85% media pembelajaran berbasis permainan monopoli termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran di era *new normal*.

Diskusi

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan desain R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahapan *Analysis* dilakukan untuk menggali masalah mendasar yang dihadapi sekolah berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di era *new normal*. Proses *Analysis* sebagai kegiatan awal pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli diperoleh suatu hal penting yaitu para pendidik di SDN 25 Ampenan perlu melakukan suatu terobosan atau perlu melakukan suatu cara agar peserta didik yang ada di sekolah tersebut kembali memiliki minat dan motivasi dalam belajar. Salah satu upaya pendidik dalam hal mengembalikan motivasi dan minat belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena dalam permainan ini peserta didik tidak dapat bermain sendiri dan harus melibatkan teman-teman yang lain minimal 4 (empat) orang peserta didik pemain. Belajar melalui permainan akan menciptakan suatu lingkungan persaingan yang didukung dengan permainan monopoli yang ciri khas utama dari permainan ini adalah persaingan. Penambahan konten pembelajaran dalam kegiatan permainan membuat peserta didik lebih memotivasi peserta didik dalam belajar sebagaimana peserta didik ikut aktif bersaing sebagaimana di permainan monopoli (Dana et al., 2017; Desyawati et al., 2021; Mahesti & Koeswanti, 2021; Siskawati et al., 2016).

Proses *Design* menitik beratkan pada proses perancangan komponen-komponen yang dilibatkan dalam permainan monopoli, serta perancangan tampilan permainan yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik di tingkat sekolah dasar. Proses perancangan media pembelajaran monopoli dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam-macam fasilitas seperti perancangan desain tampilan presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, logo, label, penanda buku (*bookmark*), dan lain sebagainya (Pelangi, 2020; Tanjung & Faiza, 2019). *Canva*

digunakan sebagai alat utama dalam proses perancangan tampilan media pembelajaran karena selain mudah dalam penggunaannya, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk merancang petak-petak dan komponen permainan monopoli seperti kartu-kartu pertanyaan, kartu-kartu hak milik, serta kartu-kartu kesempatan. Selain itu *Canva* juga membantu dalam merancang gambar pada media pembelajaran monopoli, pengaturan tata tulis, pemilihan jenis huruf (*font*) yang ramah terhadap peserta didik sehingga dapat membuat permainan monopoli menjadi lebih menarik bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar (Lubis & Harahap, 2017; Susanto, 2012).

Tahapan *Development* atau pengembangan bertujuan untuk mewujudkan *blue-print* yang ada pada tahapan desain menjadi kenyataan (Dewi, 2018; Walid, 2017). Pada tahapan pengembangan, selain proses mencetak media pembelajaran berbasis permainan monopoli, mencetak kartu-kartu dan berbagai komponen yang digunakan dalam permainan monopoli, membuat dua buah dadu yang masing-masing memiliki enam sisi, peneliti juga meminta pendapat para ahli baik ahli materi maupun ahli media sebelum media pembelajaran diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba produk sebelum diimplementasikan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli (Suhendrianto, 2017). Hasil validasi oleh ahli materi secara persentase adalah 86%, dan oleh ahli media pembelajaran secara persentase adalah 81% yang secara umum keduanya berada dalam kategori sangat layak.

Tahap *Implementation* yang merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan adalah tahapan uji coba media pembelajaran berbasis permainan pada kelompok kecil. Semua rancangan media yang telah dikembangkan selanjutnya diterapkan setelah dilakukan berbagai revisi sesuai masukan atau *feedback* dari para ahli (Walid, 2017). Tahap uji coba dikelompok kecil dilakukan kepada 6 orang peserta didik dari Kelas IV (empat) SDN 25 Ampenan untuk mendapatkan data mengenai respons pengguna media pembelajaran.

Tahapan *Evaluation* yang merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat dan menganalisis respons dari pengguna atau peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Hasil respons keenam pengguna pada kelompok kecil sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5 diketahui bahwa rerata total adalah 3,38 atau 85% yang menandakan bahwa media permainan monopoli memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak di tingkat sekolah dasar.

Keunggulan media pembelajaran berbasis permainan monopoli setelah pengembangan yaitu media monopoli menggunakan gambar yang menarik sehingga perhatian peserta didik menjadi lebih terarah kepada media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, media permainan monopoli juga sesuai dengan karakteristik siswa di kelas. Media permainan monopoli membuat peserta didik menjadi lebih aktif saat kegiatan pembelajaran karena semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama dalam bermain dan belajar. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan monopoli juga menekankan kerja sama, persaingan serta menanamkan jiwa sportivitas pada diri peserta didik (Desyawati et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di era *new normal* dengan persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 86% dengan kategori sangat layak, ahli media pembelajaran dengan persentase 81% dengan

kualifikasi sangat layak, serta dari hasil respons peserta didik pada uji kelompok kecil dengan persentase 85% yang juga memperoleh kualifikasi layak.

REFERENSI

- 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>.
- Cahyo, A. N. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Pendidikan dalam Meningkatkan Daya Saing SDIT Ar Rahmah, Pacitan. *Muslim Heritage*, 1(2), 263–286.
- Dana, R. D., Arsi, P., & Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 16(1), 7–12.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KHATULISTIWA*, 5(9), 1–13.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using ADDIE Approach to Improve Students' Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *EduLib*, 8(1), 99–119.
- Fitriyawan, F. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 223–239.
- Handriani, L. S., Harjono, A., & Doyan, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terstruktur dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 210. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.261>
- Ibrahim, I. (2006). *Media Pembelajaran*. Laboratorium Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(2), 49–57.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. (2017). Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan "Pengembangan Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan Yang Berkelanjutan,"* 377–395.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Putsanra, D. V. (2020). *Arti New Normal Indonesia: Tatanan Baru Beradaptasi dengan COVID-19*. Online. <https://tirto.id/arti-new-normal-indonesia-tatanan-baru-beradaptasi-dengan-covid-19-fDB3>
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Solekhah, S. (2015). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas Iv di SDN Babarsari*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.
- Suhendrianto, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Walid, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*.
- 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>
- Cahyo, A. N. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Pendidikan dalam Meningkatkan Daya Saing SDIT Ar Rahmah, Pacitan. *Muslim Heritage*, 1(2), 263–286.
- Dana, R. D., Arsi, P., & Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 16(1), 7–12.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KHATULISTIWA*, 5(9), 1–13.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using ADDIE Approach to Improve Students' Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *Edulib*, 8(1), 99–119.
- Fitriyawayan, F. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 223–239.
- Handriani, L. S., Harjono, A., & Doyan, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terstruktur dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 210. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.261>
- Ibrahim, I. (2006). *Media Pembelajaran*. Laboratorium Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(2), 49–57.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. (2017). Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan "Pengembangan Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan Yang Berkelanjutan,"* 377–395.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup

- Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Putsanra, D. V. (2020). *Arti New Normal Indonesia: Tatanan Baru Beradaptasi dengan COVID-19*. Online. <https://tirto.id/arti-new-normal-indonesia-tatanan-baru-beradaptasi-dengan-covid-19-fDB3>
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Solekhah, S. (2015). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas Iv di SDN Babarsari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.
- Suhendrianto, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Walid, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*.