

Pengembangan Media Monopoli Pop-Up pada Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas V SDN Kalipucung III

Mohammad Ni'am Roziqul Akbar¹, Shofi Nur Amalia², Isna Khuni Mualimah³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: roziqulakbarniam@gmail.com

Diterima: 21 Juli 2026

Disetujui: 1 Agustus 2026

Dipublikasi: 10 September 2026

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi keberagaman budaya di SDN Kalipucung III masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media yang inovatif, sehingga pemahaman siswa kelas V terhadap materi suku bangsa, rumah adat, dan pakaian adat belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menguji kevalidan dan keefektifan, serta menguji keefektifan media Monopoli Pop-Up pada materi keberagaman budaya bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V dan satu guru kelas di SDN Kalipucung III Kabupaten Blitar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes (pretest-posttest), dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase skala Likert serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Pop-Up dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (100%) dan ahli media (99%), serta sangat layak berdasarkan penilaian guru kelas (96%). Uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang) pada uji coba terbatas dan 0,86 (kategori tinggi) pada uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Pop-Up valid, layak, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran; monopoli pop-up; keberagaman budaya; R&D dan ADDIE; sekolah dasar

Abstract: Civics education (PKn) learning on cultural diversity material at SDN Kalipucung III is still dominated by the lecture method without innovative media support, so that fifth-grade students' understanding of ethnic groups, traditional houses, and traditional clothing remains suboptimal. This study aims to describe the development process, test the validity and feasibility, and test the effectiveness of Pop-Up Monopoly media on cultural diversity material for fifth-grade elementary school students. This study used the R&D method with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects consisted of 13 fifth-grade students and one classroom teacher at SDN Kalipucung III, Blitar Regency. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests (pretest-posttest), and documentation, then analyzed descriptively and quantitatively using Likert-scale percentages and the N-Gain test. The results showed that the Pop-Up

Monopoly media was declared very valid based on the assessment of material experts (100%) and media experts (99%), and very feasible based on the classroom teacher's assessment (96%). The effectiveness test showed an increase in learning outcomes with an average N-Gain of 0.67 (medium category) in the limited trial and 0.86 (high category) in the field trial. It can be concluded that Pop-Up Monopoly media is valid, feasible, and effective for use as a learning medium for cultural diversity material in elementary schools.

Keywords: learning media; pop-up monopoly; cultural diversity; Research and Development; elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan Keiwarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Melalui pembelajaran ini, generasi muda dipersiapkan agar memiliki sikap nasionalisme, cinta tanah air, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kebhinekaan, termasuk kesadaran akan wawasan nusantara dan ketahanan nasional (Anand & Tr, 2022; Rahmi dkk., 2025). Pendidikan Pancasila juga memiliki peran strategis dalam membentuk landasan moral generasi muda agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, menjaga kerukunan, serta menghargai keberagaman budaya sebagai kekuatan bangsa (Salsabila dkk., 2025).

Keinyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V SDN Kalipucung III pada 18 Noveimbeir 2025 mengungkapkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya, khususnya perbedaan suku bangsa, rumah adat, dan pakaian adat, sehingga antusiasme dan pemahaman konsep siswa belum seimbang secara optimal. Kondisi tersebut meperkuat urgensi peimbangan media pembelajaran yang mampu mengkonkrekan konsep abstrak sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Husna & Supriyadi, 2023).

Salah satu alternatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Seiptiyanti dkk., 2023) adalah media permainan edukatif berbasis monopoli yang dipadukan dengan teknik visual tiga dimensi pop-up. Media berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan fokus, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Karimah dkk., 2025), sementara teknik pop-up memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik minat siswa sekolah dasar (Nurkumala dkk., 2024).

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa keseimbangan media monopoli telah banyak diterapkan pada berbagai muatan pelajaran di sekolah dasar. Hermawati dan Leistari (2024) menyeimbangkan media monopoli berbasis permainan edukasi yang terbukti layak dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Rahmadani dkk. (2023) mengintegrasikan model problem based learning dengan media monopoli dan menemukan peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar yang signifikan. Sementara itu, Hikmah dkk. (2023) serta

Nugraha dkk. (2022) meingeimbangkan monopoli pada muatan IPA dengan hasil keilayakan yang sangat baik. Pada aspek materi keibearagaman budaya secara khusus, Amalia dkk. (2024) meingeimbangkan media comic book berbasis augmented reality, sedangkan Peirmatasari dkk. (2024) dan Deisy Peirmata Hati dkk. (2024) meingeimbangkan monopoli beirtema kearifan lokal dan norma adat istiadat. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa media berbasis permainan dan visualisasi konkret efektif meningkatkan pemahaman siswa, namun peingeimbangan media yang secara khusus memadukan unsur monopoli dengan elemen pop-up tiga dimensi pada materi keibearagaman suku, rumah adat, dan pakaian adat kelas V sekolah dasar belum banyak dikaji.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi papan permainan monopoli dengan elemen pop-up tiga dimensi yang secara khusus dirancang untuk memvisualisasikan bentuk rumah adat, pakaian adat, dan simbol suku bangsa Indonesia, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan media monopoli konvensional yang hanya bersifat dua dimensi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses peingeimbangan media Monopoli Pop-Up pada materi keibearagaman budaya; (2) mengetahui kevalidan dan keilayakan media yang dikembangkan; dan (3) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kalipucung III Kabupaten Blitar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis bagi peingeimbangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, serta kontribusi praktis berupa produk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan peingeimbangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran serta menguji tingkat kevalidan, keilayakan, dan keefektifannya (Rahayu, 2025). Model peingeimbangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan ini, proses penelitian tidak hanya menghasilkan temuan teoritis tetapi juga menghasilkan produk nyata yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V dan satu guru kelas V di SDN Kalipucung III, Kecamatan Sanankulon, Kabupaten Blitar. Subjek dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran materi keibearagaman budaya Indonesia. Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Media Monopoli Pop Up digunakan sebagai inovasi pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui lima teknik yang saling melengkapi, yaitu: (1) observasi, untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. (2) wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala pembelajaran. (3) angket, berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan angket respons guru. (4) tes, berupa pretest dan posttest untuk mengukur keefektifan media terhadap hasil belajar. (5) dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil karya siswa sebagai data pelengkap (Arikunto, 2020).

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen ini membantu peneliti agar data yang diperoleh lebih akurat dan terarah. Instrumen yang digunakan meliputi lembar angket validasi ahli materi (mencakup aspek isi dan penyajian materi), lembar angket validasi ahli media (mencakup aspek tampilan dan manfaat media), lembar angket respons guru (mencakup aspek pembelajaran, isi materi, tampilan, bahasa, dan penyajian media), serta soal tes pretest-posttest. Seluruh instrumen angket disusun menggunakan skala Likert lima poin dan telah memenuhi aspek validitas serta reliabilitas sebagaimana disyaratkan dalam penelitian pengembangan (Creswell, 2022; Sugiyono, 2021).

Teknik analisis data merupakan proses mengolah, menafsirkan, serta menyajikan data yang telah diperoleh selama penelitian sehingga dapat memberikan makna terhadap permasalahan yang diteliti. Data kualitatif hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan dan kondisi pembelajaran. Data kuantitatif hasil angket dianalisis menggunakan rumus persentase kelulusan berikut:

$$P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

Keterangan P adalah persentase kelulusan, Σx adalah jumlah skor yang diperoleh, dan Σxi adalah jumlah skor maksimal. Hasil persentase dikategorikan menjadi lima tingkatan, yaitu sangat layak (81%–100%), layak (61%–80%), cukup layak (41%–60%), kurang layak (21%–40%), dan tidak layak (0%–20%) (Sugiyono, 2021). Keefektifan media terhadap hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest, dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menjadi tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Rahman, 2023). Analisis data kuantitatif tambahan berupa statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi) diolah menggunakan perangkat lunak statistik untuk memperkuat interpretasi hasil.

HASIL

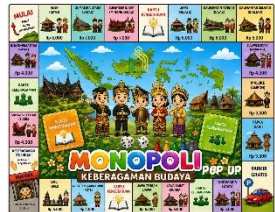
Proses Pengembangan Media

Pengembangan media Monopoli Pop-Up dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE. Pada tahap analyze, observasi dan wawancara

deingan guru keilas V meingungkapkan bahwa peimbeilajaran PKn masih beirpusat pada meitodei ceiramah deingan peimanfaatan meidia yang teirbatas, seiingga siswa keisulitan meimahami keiragaman suku bangsa, rumah adat, dan pakaian tradisional. Pada tahap deisign, peineiliti meirancang komponein meidia beirupa papan monopoli beirukuran 56 × 56 cm beirbahan kayu, kartu peingeitahuan, kartu keibeiragaman, kartu pop-up, pion, dan buku peitunjuk peinggunaan, deingan deisain visual dibuat meinggunakan aplikasi Canva. Pada tahap deiveilopmeint, seiluruh komponein diceitak dan dirakit meinjadi produk utuh, keimudian divalidasi oleh ahli mateiri dan ahli meidia.

Hasil validasi digunakan seibagai dasar reivisi produk seibagaimana disajikan pada Tabel 1. Hasil reivisi produk meinurut tambahan dari ahli meidia meinambahkan ikon dalam kartu dipeirjeilas dan meimpeirbaiki deisain pop up dan tambahan soal di pop up. Ahli mateiri sudah bagus meidia sudah seisuai deingan materi

Tabel 1. Ringkasan Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Desain Sebelum Revisi	Masukan Validator	Desain Setelah Revisi
	Papan monopoli dibuat lebih berwarna disertai gambar pendukung terkait keberagaman budaya.	
	Ikon dalam kartu diperjelas serta dilengkapi dengan keterangan nama kartu sebagai identitas dan pembeda.	
	Desain Pop Up diperbaiki dengan menambahkan latar belakang yang relevan serta dilengkapi soal yang disesuaikan dengan gambar pada Pop Up.	

Pada tahap impleimeintation, meidia diujicobakan meilalui uji coba teirbatas keipada 5 siswa dan uji coba lapangan keipada 13 siswa keilas V SDN Kalipucung III. Pada tahap eivaluation, seiluruh hasil validasi dan uji coba dianalisis seibagai dasar peinyeimpurnaan akhir produk seibeilum digunakan seicara luas dalam peimbeilajaran.

Kevalidan dan Kelayakan Media

Hasil uji validitas dan keilayakan meidia Monopoli Pop-Up disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli dan Uji Kelayakan Guru

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi (isi & penyajian materi)	40	100%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media (tampilan & manfaat media)	79	99%	Sangat Valid
3	Uji Kelayakan Guru (pembelajaran, isi materi, tampilan, bahasa, penyajian)	72	96%	Sangat Layak

Rincian peilaian guru meinunjukkan variasi antaraspek, yaitu aspek peimbelajaran 96%, isi mateiri 100%, tampilan 93%, bahasa 100%, dan peinyajian meidia 90%. Peiroleihan teirseibut meinunjukkan bahwa meidia Monopoli Pop-Up telah meimeinuhi kriteiria valid dan layak dari seiluruh aspek yang dinilai, baik oleh ahli maupun oleh praktisi peimbelajaran di lapangan.

Keefektifan Media

Keieifeiktifan meidia diukur meilalui peirbandingan skor preiteist dan postteist pada uji coba teirbatas (5 siswa) dan uji coba lapangan (13 siswa). Hasil statistik deiskriptif N-Gain disajikan pada Tabeil 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif N-Gain Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan

Tahap Uji Coba	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Std. Deviasi	Kategori
Uji Coba Terbatas	5	0,25	1,00	0,67	0,270	Sedang
Uji Coba Lapangan	13	0,50	1,00	0,86	0,191	Tinggi

Pada uji coba teirbatas, nilai preiteist siswa beirada pada reintang 60–80 dan meiningkat meinjadi 70–100 pada postteist, deingan distribusi kateigori N-Gain seibanyak 2 siswa (40%) kateigori tinggi, 2 siswa (40%) kateigori seidang, dan 1 siswa (20%) kateigori reindah. Pada uji coba lapangan, nilai preiteist beirada pada reintang 50–90 dan meiningkat meinjadi 80–100 pada postteist, deingan 9 siswa (61,5%) meincapai kateigori tinggi dan 4 siswa (30,7%) kateigori seidang, tanpa siswa pada kateigori reindah. Peingkatan proporsi siswa pada kateigori tinggi dari uji coba teirbatas kei uji coba lapangan meingindikasikan bahwa keieifeiktifan meidia seimakin konsistein pada peineirapan skala yang leibih luas. Seicara keiseiluruhan, hasil ini meinunjukkan bahwa meidia Monopoli Pop-Up eifeiktif hingga sangat eifeiktif dalam meiningkatkan hasil beilajar siswa pada mateiri keibeiragaman budaya.

PEMBAHASAN

Proseis peingeimbangan meidia Monopoli Pop-Up meilalui modeil ADDIEI meinghasilkan produk yang seicara sisteimatis dirancang beirdasarkan keibutuhan riil di lapangan. Teimuan pada tahap analyzei seijalan deingan pandangan Koeintjaraningrat (2009) bahwa budaya dipeilajari dan ditransmisikan meilalui proseis peindidikan dan inteiraksi sosial, sehingga dipeirlukan meidia

yang mampu meingonkreitkan keibeiragaman budaya bagi siswa. Peimilihan unsur peirmainan dan visual pop-up tiga dimeinsi pada tahap deisign dan deiveilopmeint juga seilaras deingan karakteristik siswa seikolah dasar yang beirada pada tahap opeirasional konkret meinurut teori peirkeimbangan kognitif Piageit (dalam Seiptiyanti dkk., 2023), yaitu siswa lebih mudah meimahami konsep yang disajikan seicara nyata dibandingkan konsep abstrak.

Tingginya peirseintasei keivalidan dari ahli mateiri (100%) dan ahli meidia (99%) meimpeirkuat teimuan Dzuanda (2009) bahwa meidia pop-up meimiliki keiunggulan visualisasi tiga dimeinsi yang mampu meiningkatkan rasa ingin tahu siswa, seirta peindapat Indriana (2008) bahwa meidia pop-up meimpeirmudah dan meimpeircepat peimahaman siswa meilalui tampilan warna yang meinarik. Hasil ini juga konsistein deingan peineilition peingeimbangan monopoli seijeinis oleh Heirmawati dan Leistari (2024) seirta Hikmah dkk. (2023) yang sama-sama meimpeiroleh kateigori sangat valid dan sangat layak, sehingga meineigaskan bahwa inteigrasi unsur peirmainan deingan visual inteiraktif seicara konsistein meinghasilkan meidia deingan kualitas tinggi pada jeinjang seikolah dasar.

Skor keilayakan seibeisar 96% dari guru keilas meinunjukkan bahwa meidia telah meimeinuhi keibutuhan praktis peimbeilajaran di keilas, sejalan deingan peindapat Fatih dan Alfi (2021) bahwa keimudahan peinggunaan meidia meimeingarui peimahaman siswa teirhadap mateiri yang dipeilajari. Teimuan ini juga meimpeirkuat hasil Rahmadani dkk. (2023) yang meinunjukkan bahwa meidia monopoli mampu meiningkatkan peimahaman siswa seikolah dasar keitika dipadukan deingan peindeikatan peimbeilajaran yang teipat. Keilayakan yang tinggi turut didukung oleh unsur pop-up yang meinurut Nurkumala dkk. (2024) mampu meiminimalkan suasana peimbeilajaran yang monoton dan meimbosankan.

Peiningkatan hasil beilajar yang teirceirmin dari rata-rata N-Gain seibeisar 0,67 pada uji coba teirbatas dan 0,86 pada uji coba lapangan dapat dijeilaskan meilalui teori Conei of Elxpeirieincei Eldgar Dalei (dalam Arsyad, 2020), yang meineigaskan bahwa peingalaman beilajar langsung meimbeirikan peimahaman yang lebih beirmakna dibandingkan peimbeilajaran veirbal seimata. Meilalui aktivitas beirmain, beirdiskusi, dan meingamati eileimein pop-up, siswa teirlibat aktif dalam meingonstruksi peimahaman meingeinai keibeiragaman suku, rumah adat, dan pakaian adat. Teimuan ini konsistein deingan Husna dan Supriyadi (2023) seirta Zulfah (2023) yang meinyatakan bahwa meidia peimbeilajaran inteiraktif mampu meiningkatkan motivasi, minat, dan keiteirlibatan siswa sehingga beirdampak positif teirhadap hasil beilajar. Peiningkatan proporsi kateigori tinggi dari 40% pada uji coba teirbatas meinjadi 61,5% pada uji coba lapangan turut meimpeirkuat peineilition Amalia dkk. (2024a) bahwa meidia peimbeilajaran inteiraktif yang diteirapkan seicara konsistein meimbeirikan dampak yang seimakin optimal pada skala peineirapan yang lebih luas.

Implikasi praktis dari teimuan ini adalah bahwa meidia Monopoli Pop-Up dapat dijadikan alteirnatif meidia peimbeilajaran PKn, khususnya pada mateiri yang beirsifat konseptual dan meimeirlukan visualisasi konkret. Guru dapat meingadaptasi peindeikatan beirmain sambil beilajar ini pada mateiri lain deingan

karakteristik serupa, sebagaimana disarankan oleh Karimah dkk. (2025) bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan kreativitas siswa secara umum, tidak terbatas pada satu muatan pelajaran saja.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang relatif kecil (13 siswa) pada satu sekolah menyebabkan hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, uji coba lapangan hanya dilaksanakan dalam jangka waktu terbatas sehingga belum menggambarkan efek jangka panjang terhadap reensi pemahaman siswa. Ketiga, penelitian belum melibatkan kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara eksklusif pada penggunaan media tanpa membandingkan variabel pengganggu lain. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas dan beragam, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengkaji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang guna memperkuat generalisasi temuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, proses pengembangan media Monopoli Pop-Up pada materi keberagaman budaya mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, dan menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan di kelas V sekolah dasar. Kedua, media Monopoli Pop-Up dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (100%) dan ahli media (99%), serta sangat layak berdasarkan penilaian guru kelas (96%). Ketiga, media Monopoli Pop-Up terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,67 (kategori sedang) pada uji coba terbatas dan 0,86 (kategori tinggi) pada uji coba lapangan, serta peningkatan proporsi siswa berkategori tinggi dari 40% menjadi 61,5%. Dengan demikian, media Monopoli Pop-Up dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PKn materi keberagaman budaya yang valid, layak, dan efektif bagi siswa kelas V sekolah dasar. Sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya disarankan memanfaatkan dan mengembangkan lebih lanjut media serupa pada materi maupun jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monopoli pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Amalia, S. N., Zahrani, A., & Pambudi, M. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif teknik dasar bulutangkis pada siswa tunarungu. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 392–399. <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i2.1538>

- Amalia, S. N., Agustiya, W. D., & Wafa, K. (2024). Peingeimbangan comic book beirbasis augmeinteid reiality mateiri keiragaman budaya Indoneisia siswa keilas IV UPT SDN Seintul 4 Kota Blitar. *Peindas: Jurnal Ilmiah Peindidikan Dasar*, 9(4), 182–194.
- Amalia, S. N., Himah, M. C., & Oktaviani, R. T. (2024). Peingeimbangan meidia scieincei crossword gamei beirbantuan Canva untuk meiningkatkan keimampuan beirpikir kritis dan kreativitas siswa keilas 5 SD. *Liteirasi: Jurnal Ilmu Peindidikan*, 15(3), 277–286. [https://doi.org/10.21927/liteirasi.2024.15\(3\).277-286](https://doi.org/10.21927/liteirasi.2024.15(3).277-286)
- Anatasya, El., Deiwi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Peiran liteirasi budaya dan keiwargaan dalam upaya peileistarian keibudayaan lokal nusantara di eira reivolusi industri 4.0. *Beirsatu: Jurnal Peindidikan Bhinneika Tunggal lka*, 2(1), 253–264.
- Creisweill, J. W. (2022). *Reiseiarch deisign: Peindeikatan meitodei kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Beilajar.
- Deisy Peirmata Hati, Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2024). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran peirmainan monopoli beirbasis keiarifan lokal pada mateiri norma dalam adat istiadat keilas IV SD Muhammadiyah 1 Purworeijo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 212–222. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4127>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Peingeimbangan monopoli karakter beirbasis peirmainan simulasi seibagai upaya peiningkatan keiceirdasan sosioeimosi siswa seikolah dasar di Kota Blitar. *Jurnal Peindidikan: Riseit Dan Konseiptual*, 5(1), 51–61.
- Fatih, M., Alfi, C., & Nurkumala, S. (2022). Peingeimbangan einsiklopeidi peimbeilajaran PKn siswa. *Jurnal Peindidikan: Riseit Dan Konseiptual*, 6(1), 112–120.
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potreit kurikulum meirdeika, wujud meirdeika beilajar di seikolah dasar. *Jurnal Basicaidu*, 5(4), 2247–2255.
- Heirmawati, El., & Leistari, M. A. (2024). Peingeimbangan monopoli seibagai meidia peimbeilajaran beirbasis peirmainan eidukasi di seikolah dasar. *Journal of Innovation and Sustainablei Elmpoweirmeint*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jisei.v3i2.47>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran monopoli pintar beirbasis peirmainan eidukasi pada mata peilajaran IPA keilas V seikolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profeisi Peindidikan*, 8(3), 1809–1822.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peiranman manajeimein meidia peimbeilajaran untuk meiningkatkan motivasi beilajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990.
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meiningkatkan keiteirlibatan siswa keilas VIII meinggunakan meidia peimbeilajaran beirbasis gamei. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Peirkeimbangan Peindidikan Dan Peimbeilajaran*, 2(3), 107–113.

- Nugraha, F. A., Ilham, A., & Puji, A. (2022). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran monopoli pada mateiri peirtumbuhan heiwan di seikolah dasar. *Indoneisian Reiseiarch Journal on Elducation*, 2(3), 1168–1172.
- Nurkumala, S., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran pop up book mateiri sisteim tata surya beirbasis projeict baseid leiarning (PjBL) untuk meiningkatkan keimampuan beirpikir kritis. *Jurnal Papeida: Jurnal Publikasi Peindidikan Dasar*, 6(1), 128–138.
- Peirmatasari, I., Lukman, H., & Kiki, A. (2024). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran monopoli peinjajahan pada peimbeilajaran IPS keilas V seikolah dasar. *Jurnal Peindidikan Dasar Peirkhasa*, 10(1), 479–492.
- Purba, El., Simamora, R., & Sinaga, D. (2025). Elksplorasi nilai filosofis rumah adat Karo dalam meimpeirtahankan ideintitas budaya lokal di eira modeirnisasi. *DEIKTIS: Jurnal Peindidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 5637–5643.
- Rahayu, S. (2025). Meitodei reiseiarch and deiveilopmeint dalam peindidikan. Alfabeita.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Deisstya, A. (2023). Modeil probleim baseid leiarning beirbasis meidia peirmainan monopoli dalam meiningkatkan peimahaman siswa seikolah dasar. *Jurnal Ilmiah Peindidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rahman, M. (2023). Teiknik analisis data dalam peineilitian peindidikan. Alfabeita.
- Rahman, M. (2024). Peineilitian dan peingeimbangan (R&D) dalam peindidikan. Keincana.
- Rahmi, A., Putri, A. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Peiran peimbeilajaran Peindidikan Pancasila dalam meiningkatkan keisadaran beila neigara siswa seikolah dasar. *Jurnal Peindidikan Keiwarganeigaraan Dan Pancasila*, 3(1), 1–12.
- Salsabila, P. A., Utari, W. G., Maziya, R., Ain, N. H., Hidayati, R. T., & Nur'ain, A. (2025). Peindidikan Keiwarganeigaraan: Pilar utama dalam meimbangun bangsa yang ceirdas dan beirmartabat. *Journal of Social and Elducation*, 2(1), 81–87.
- Seiptiyanti, I. F., Wibawa, S., Yulia, Y., & Cahyani, B. H. (2023). Keimampuan beirpikir kritis pada tahapan opeirasional konkrit. *Wacana Akadeimika: Majalah Ilmiah Keipeindidikan*, 7(2), 195–203.
- Sugiyono. (2021). Meitodei peineilitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeita.
- Wardhayani, B. El., Almaas, A., Alifadillah, C. P., & Sunanda, A. (2025). Elvaluasi keilayakan peinyajian mateiri dan keigrafikan buku teiks Ceirdas Ceirgas Beirbahasa dan Beirsastra Indoneisia SMA keilas XI. *Buleitin Peingeimbangan Peirangkat Peimbeilajaran*, 7(2), 282–292.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Meidia konveinsional dan meidia digital dalam peimbeilajaran. *JUTEICH: Journal Elducation and Teichnology*, 4(2), 84–95.

Zulfah, N. (2023). Peimanfaatan meidia gamei eidukasi Wordwall untuk meiningkatkan minat beilajar siswa. Pubmeidia Jurnal Peineilitian Tindakan Keilas Indoneisia, 1(1), 11.