

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EKONOMI (MONEKO)
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS V SD/MI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh:

**Sevia Bella Avista
NIM: 22104080009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sevia Bella Avista

NIM : 22104080009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Monopoli Ekonomi (Moneko) Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI” ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, skripsi saya adalah asli hasil karya/penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Mei 2026

Yang menyatakan



Sevia Bella Avista

NIM. 22104080009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sevia Bella Avista

NIM : 22104080009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqasyah saya menggunakan foto berjilbab dalam ijazah, sehingga jika di kemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Mei 2026

Yang menyatakan



Sevia Bella Avista

NIM. 22104080009

STATE ISLAMIC UNIVER
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Sevia Bella Avista
NIM : 22104080009
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Ekonomi (Moneko) Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Mei 2026
Pembimbing


Dra. Asnawiyah, M.Pd.
NIP. 19621129 198803 2 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1617/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EKONOMI (MONEKO) PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS V SD/MI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEVIA BELLA AVISTA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080009
Telah diujikan pada : Semin, 25 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

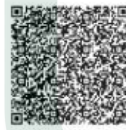
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dra. Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a194e443c06b



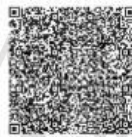
Penguji I
Fitri Yuliyawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 6a1af6763ee37



Penguji II
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a1b1f7660fc



Yogyakarta, 25 Mei 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purmama, S.Pd.L., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a1f968ec2284

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Ini akan berlalu”

(Kalau senang agar tidak lupa diri, kalau susah agar tidak putus asa)

-Fahruddin Faiz¹



¹ Jafar dkk., *Benturin Agama Sama Logika*, episode 26, Close The Door, t.t., https://youtu.be/sgFk8A15LGA?si=zBa8S4tO_PnlGaW_.

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini
untuk:*



Almamater Tercinta

Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Sevia Bella Avista, “Pengembangan Media Monopoli Ekonomi (Moneko) Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI” *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi di jenjang SD/MI masih menghadapi kesulitan, seperti siswa kesulitan membedakan antara jenis kegiatan ekonomi dan peran pelaku ekonomi, sehingga pemahaman yang diperoleh belum optimal. Dalam proses pembelajaran, partisipasi siswa juga belum sepenuhnya optimal karena keterlibatan siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual, salah satunya melalui pengembangan media monopoli ekonomi (Moneko). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Moneko pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi kelas V SD/MI yang valid dan layak digunakan.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang hanya sampai tiga tahap yaitu *define, design, develop*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas V MIM Ahmad Dahlan Basin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk, angket penilaian guru dan respons siswa untuk mengetahui kepraktisan media.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Pengembangan media berupa Moneko materi kegiatan ekonomi pada pembelajara IPAS. Komponen dalam media Moneko yaitu papan permainan, kartu-kartu Moneko (kartu materi, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan), dadu, pion, uang mainan, dan buku panduan media (2) Berdasarkan uji kelayakan, hasil penilaian ahli media menunjukkan persentase sebesar 93% dan penilaian ahli materi menunjukkan persentase sebesar 89%, dua penilaian tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak” (3) Hasil penelitian praktisi memperoleh skor persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Respons siswa menunjukkan 99,2% dengan kategori “Positif”. Berdasarkan hasil penelitian ini, media Moneko memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Monopoli, Kegiatan Ekonomi, IPAS

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَصْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Monopoli (Moneko) Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya yang mulia, serta seluruh umatnya yang istiqamah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai kendala, namun dapat teratasi berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhadi, S.Ag.,M.A.,M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Anita Ekantini M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan baik berupa masukan dan nasehat kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah mencurahkan waktu, tenaga, serta pengetahuan dalam memberikan bimbingan dan arahan mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Beliau juga senantiasa membantu peneliti ketika mengalami kebingungan serta memberikan motivasi agar proses penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Dr. H. Jauhar Hatta, S.Ag, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
6. Izzatin Kamala, M.Pd. selaku ahli media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan koreksi serta masukan kepada peneliti agar media yang dikembangkan dapat diperbaiki menjadi lebih baik.
7. Efi Tri Astuti, M.Pd. selaku ahli materi yang telah memberikan waktu dan masukan berharga dalam pengembangan produk.
8. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah

dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah, dan bersahabat yang telah diberikan.

9. Anita Wahyusari, S.Pd. selaku kepala sekolah MIM Ahmad Dahlan Basin yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MIM Ahmad Dahlan Basin.
10. Putri Rositaningsih, S.Pd. selaku guru kelas VB MIM Ahmad Dahlan Basin, yang telah berkenan memberikan bantuan dan menjadi penilai media yang peneliti kembangkan dengan sabar dan ikhlas.
11. Siswa-siswi kelas VB MIM Ahmad Dahlan, yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan uji coba media.
12. Handoko Dewanto selaku petugas tata usaha prodi dan staf fakultas yang juga telah dengan sabar membantu peneliti dalam urusan kelancaran penyusunan skripsi.
13. Teristimewa buat Kedua Orangtua tercinta, Bapak Budi & Ibu Sri. Sosok hebat yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat, motivasi, serta doa yang tiada henti dalam setiap langkah penulis menyelesaikan skripsi ini. Meski tidak sempat merasakan indahnya bangku perkuliahan, namun Bapak dan Ibu telah berusaha bekerja keras demi memberikan masa depan dan pendidikan yang lebih baik dari yang telah beliau lalui kepada kedua anaknya. Terima kasih telah menjadi orang tua terbaik yang selalu mengusahakan segalanya demi anak perempuan satu-satunya ini.
14. Kakak tercinta, Rizky Budi Permana. Terima kasih telah menjadi satu-satunya kakak yang luar biasa, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta donatur bagi penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Peran dan dukungan Kakak sangat berarti dalam mendampingi setiap langkah perjuangan penulis sampai di titik ini.
15. Abdul Hanif Nadesta, terima kasih karena selalu setia menemani dan mendengarkan keluh kesah penulis sejak awal masa perkuliahan. Terima kasih telah menjadi *support system* terbaik yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan bantuan tulusnya selama tujuh tahun terakhir hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Kehadiranmu sangat berarti dalam setiap proses yang penulis lalui.
16. Sahabat seperjuangan penulis dari semester satu hingga saat ini, Syarah, Nova, Hanifa, Ifa, Hanum. Terima kasih telah hadir dan menemani penulis dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas setiap waktu dan *moment* yang kita lalui bersama selama masa perkuliahan. Banyak hal yang tidak bisa terulang dan nantinya akan kita rindukan di masa depan, *see you on the next top bestiee*.

17. Teman-teman PGMI Angkatan 2022 “Asanka Abisatya” terima kasih telah memberikan banyak pengalaman, kebersamaan, dan cerita selama menjalani proses perkuliahan bersama.
18. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, namun senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 05 Mei 2026
Peneliti



Sevia Bella Avista
NIM. 22104080009



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Monopoli	15
3. Kriteria Kelayakan Media Moneko.....	22
4. Pembelajaran IPAS Fase C Sekolah Dasar	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	33
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	34
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	36
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	37
C. Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subjek Coba	38
3. Jenis Data	38
4. Instrumen Pengumpulan Data	39
5. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Data Uji Coba.....	46
1. Tahapan Pendefinisian (<i>Define</i>).....	46
2. Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	50
3. Tahapan Pengembangan (<i>Develop</i>).....	55
B. Analisis Data	58
1. Kelayakan Produk	58
2. Kepraktisan Produk	62
C. Revisi Produk.....	64
1. Revisi dari Ahli Media	65
2. Revisi dari Ahli Materi.....	68
D. Kajian Produk Akhir	71
1. Deskripsi Produk.....	71
2. Analisis Produk	73
3. Kelayakan dan Kepraktisan Produk.....	73
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Keterbatasan Penelitian.....	75
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Capaian Pembelajaran	24
Tabel III. 1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data.....	40
Tabel III. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	40
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel III. 4 Kisi-kisi Instrumen Praktisi.....	41
Tabel III. 5 Kisi Angket Respons Siswa.....	42
Tabel III. 6 Kriteria Skala Penilaian.....	44
Tabel III. 7 Kelayakan Nilai pada Skala 5	44
Tabel III. 8 Aturan Respons Siswa.....	45
Tabel III. 9 Kategori Respons Siswa.....	45
Tabel IV. 1 Tujuan Pembelajaran	49
Tabel IV. 2 Hasil Penilaian Ahli Media.....	59
Tabel IV. 3 Saran dan Masukan Ahli Media.....	59
Tabel IV. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi	61
Tabel IV. 5 Saran dan Masukan Ahli Materi	61
Tabel IV. 6 Hasil Respons Siswa Terhadap Pengembangan Media	62
Tabel IV. 7 Data Hasil Persentase Positif-Negatif.....	63
Tabel IV. 8 Hasil Penilaian Oleh Guru.....	64
Tabel IV. 9 Revisi Saran dan Masukan dari Ahli Media	65
Tabel IV. 10 Revisi Saran dan Masukan dari Ahli Materi.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar III. 1 Model Pengembangan.....	33
Gambar IV. 1 Tampilan Awal Canva.....	52
Gambar IV. 2 Desain Awal Papan Moneko.....	53
Gambar IV. 3 Pemilihan Fitur.....	53
Gambar IV. 4 Desain Awal Kartu.....	54
Gambar IV. 5 Gambar Desain Awal Buku Panduan.....	55
Gambar IV. 6 Simulasi Penggunaan Media Moneko.....	57
Gambar IV. 7 Penggunaan Moneko.....	58
Gambar IV. 8 Siswa Melaksanakan Perintah dari Kartu.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Bukti Seminar Proposal.....	1
Lampiran II. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	2
Lampiran III. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	3
Lampiran IV. Kartu Bimbingan Skripsi.....	4
Lampiran V. Angket Validasi Ahli Materi	5
Lampiran VI. Angket Validasi Ahli Media.....	10
Lampiran VII. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	15
Lampiran VIII. Hasil Penilaian Ahli Media	20
Lampiran IX. Angket Penilaian Guru	25
Lampiran X. Hasil Penilaian Guru.....	29
Lampiran XI. Angket Respons Siswa	33
Lampiran XII. Hasil Respon	34
Lampiran XIII. Sertifikat PBAK.....	59
Lampiran XIV. Sertifikat PLP	60
Lampiran XV. Sertifikat PKTQ	61
Lampiran XVI. Sertifikat TOEFL	62
Lampiran XVII. Sertifikat IKLA	63
Lampiran XVIII. Sertifikat ICT	64
Lampiran XIX. Sertifikat <i>User Education</i>	65
Lampiran XX. <i>Internasional Paper Education ISAE 2024</i>	66
Lampiran XXI. <i>Abroad Community Service Programs</i>	67
Lampiran XXII. Sertifikat <i>Internasional Student Academic Experience 2024</i>	68
Lampiran XXIII. KKN.....	69
Lampiran XXIV. Daftar Riwayat Hidup.....	76

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi di dalam kelas, tetapi juga harus dirancang secara sadar untuk mendorong perubahan perilaku serta mengembangkan kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam perkembangan paradigma modern, peran guru tidak lagi hanya sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menekankan keterlibatan aktif antara guru dan peserta didik melalui suasana belajar yang kolaboratif.² Sebagai fasilitator, guru perlu menyiapkan dan mengelola bahan ajar secara tepat karena bahan ajar menjadi salah satu sarana yang mendukung penyampaian materi dan interaksi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan dan kreativitas guru dalam mengelola bahan ajar.³ Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta mengoptimalkan keterlibatan siswa sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna.⁴

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi secara langsung maupun melalui bantuan media fisik, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan.⁵ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, karena dengan penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan variatif sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.⁶ Dalam memilihnya, guru perlu memperhatikan berbagai

² Candra Mahardika dan Andika Adinanda Siswoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) Untuk Sekolah Dasar," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (2021): 39–50, <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>.

³ Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin dan Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 94–108.

⁴ Pat Kurniati dkk., "Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21," *Jurnal Citizenship Virtues* 2, no. 2 (2022): 408–23, <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>.

⁵ Anharuddin dan Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire."

⁶ Inna Nur Khasanah dkk., *Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja*, 6 (2018).

aspek, seperti kesesuaian dengan materi, tujuan pembelajaran, serta kemampuan dalam menarik perhatian dan memfasilitasi komunikasi selama proses pembelajaran.⁷ Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa memahami materi secara lebih mudah terutama jika pembelajaran disertai contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengintegrasian tersebut bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara utuh serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep pengetahuan saja, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan pengambilan keputusan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Salah satu materi IPAS yang termasuk dalam kajian IPS adalah materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang dipelajari oleh siswa kelas V SD/MI. Materi ini mencakup konsep produksi, distribusi, dan konsumsi sebagai aktivitas ekonomi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, siswa diajak memahami bagaimana barang dan jasa dihasilkan, disalurkan, dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.¹⁰ Namun, dalam praktik pembelajaran, materi tersebut masih dianggap cukup abstrak bagi siswa karena melibatkan konsep-konsep yang tidak selalu dapat diamati secara langsung. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan verbal atau penggunaan buku teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi kegiatan ekonomi di

⁷ Fitri Yuliatwati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/Mi Kelas 5," *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 3 (2017): 129–38.

⁸ Ni Kadek Ria Swandewi dan I. Komang Ngurah Wiyasa, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan," *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 1, no. 2 (2022): 42–50, <https://doi.org/10.55784/jupenji.Vol1.Iss2.206>.

⁹ Agist Hasanah dkk., "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3 (Nopember 2023), <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6787/5314>.

¹⁰ Amelia Citra Natasya dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipas Pada Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Sdn 69 Palembang," *Universitas PGRI Palembang* 10 (2025).

lingkungan sekitar secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Kesulitan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi juga didukung oleh berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih menghadapi kendala. Materi yang berkaitan dengan konsep ekonomi masih disampaikan dengan ceramah, membaca buku, dan penugasan sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru.¹¹ Dalam kondisi tersebut, kesempatan siswa untuk aktif, bertanya, atau mengemukakan pendapat menjadi terbatas. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pengembangan kreativitas, kemandirian, dan berbagai keterampilan belajar mereka.¹² Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak sehingga menimbulkan kejenuhan.¹³

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan di tiga sekolah yang ada di Kecamatan Kebonarum yaitu di MIM Ahmad Dahlan Basin, SD N 1 Menden, SD N 1 Gondang diperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun masih ditemukan kendala yang berkaitan dengan keaktifan siswa, pemahaman materi, dan penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan guru masih didominasi oleh buku paket, LKS, video pembelajaran, serta media kartu sederhana yang belum mampu menyajikan materi kegiatan ekonomi secara konkret dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di MIM Ahmad Dahlan Basin, proses pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan

¹¹ Delina Andreani dan Ganes Gunansyah, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka," *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 9 (2023).

¹² Ma'mur Afif dan Wawan Shokib Rondli, "Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media E-Puzzle Pada Siswa Kelas Iv Sd," *Journal of Elementary Education* 08, no. 02 (2025), <https://doi.org/10.22460/collase.v8i2.26980>.

¹³ Ririn Ika Andriana dkk., "Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2025): 387-403, <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5599>.

penyampaian materi, tanya jawab, dan pengerjaan tugas. Dalam mendukung proses pembelajaran tersebut, guru menggunakan buku paket, video pembelajaran dari *Youtube* dan LKPD sebagai media dan sumber belajar. Meskipun demikian, guru menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena materi tersebut bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, guru berusaha melakukan variasi pembelajaran melalui kegiatan praktik sederhana, salah satunya dengan mengajak siswa membuat es krim sebagai contoh kegiatan produksi. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Guru juga berpendapat bahwa penggunaan media konkret dan permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi.¹⁴

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Gondang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa, guru telah berinisiatif menggunakan media kartu dengan menggunakan kertas HVS yang dikemas dalam bentuk permainan. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, media tersebut masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara optimal, mendalam, dan sistematis. Meskipun demikian, media tersebut masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara optimal dan sistematis sehingga diperlukan inovasi media yang lebih terstruktur untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan bermakna bagi siswa.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Menden menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dengan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar utama. Dalam pelaksanaannya, siswa masih cenderung kurang aktif, seperti merasa takut dan malu dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, terkadang guru harus menunjuk siswa secara langsung agar mereka berani berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga telah berupaya melakukan variasi pembelajaran dengan memanfaatkan proyektor untuk mengajak siswa bermain kuis *online* melalui *website*. Namun, tanpa dukungan media konkret, siswa kerap tampak mengantuk, kurang fokus, dan pasif saat kegiatan tanya jawab. Guru juga menyampaikan bahwa materi kegiatan ekonomi, khususnya mengenai konsep produksi, distribusi, dan

¹⁴ P. R, "Wawancara dengan Guru Kelas VB MIM Ahmad Dahlan Basin," 9 Februari 2026.

¹⁵ N, "Wawancara dengan Guru Kelas V SD N 1 Gondang."

konsumsi, masih membingungkan bagi siswa karena mereka belum memahami makna dan keterkaitan antar konsep tersebut. Sehingga guru juga menganggap perlu adanya inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif agar siswa dapat lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik.¹⁶

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, dominasi metode konvensional seperti ceramah dan pendekatan TCL membuat siswa kurang fokus, pasif, dan kesulitan memahami materi. Kurangnya media pembelajaran yang bersifat kontekstual, interaktif, dan menyenangkan juga menjadi kendala dalam pembelajaran IPAS di SD/MI. Meskipun guru telah menerapkan variasi pembelajaran melalui praktik sederhana, kuis, dan media kartu dari kertas HVS, namun keterbatasan fasilitas dan dana masih menghambat penyediaan media edukatif yang memadai. Kondisi inilah memerlukan hadirnya media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa karakteristik siswa SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung.¹⁷ Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tersebut.¹⁸ Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.¹⁹ Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif, karena menurut Infed (2008) aktivitas bermain dapat mengembangkan kognitif, sosial, dan emosional karena mendorong siswa untuk mengambil keputusan, berpikir kreatif, serta berpartisipasi aktif.²⁰ Selain itu, permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran juga mampu meningkatkan konsentrasi, sportivitas, serta keterampilan pemecahan masalah.²¹

¹⁶ A, "Wawancara dengan Wali Kelas V SD N 1 Menden," Februari 2026.

¹⁷ Lailia Kurniawati dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD," *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 860–73, <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v8i4.41752>.

¹⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 2018.

¹⁹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

²⁰ Tresna Puspa Herdani dkk., "Development of Modified Monopoly Game as a Learning Media On Endocrine System (Research and Development at Senior High School 1 Jakarta)," *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2018): 20–28, <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-1.3>.

²¹ Aprilia Listiana dkk., "Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran pada Materi Peluang Kelas VIII SMPN 1 Narmada Tahun Ajaran 2022/2023," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 4 (2022): 973–74, <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.273>.

Media pembelajaran berbasis permainan terdiri atas berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas. Permainan yang dapat diterapkan di dalam kelas antara lain congkak, ular tangga, monopoli, halma, dan boneka kertas, sedangkan permainan luar kelas meliputi goak maling taluh, miong-miongan, ular naga panjang, adu jangkrik.²² Masing-masing permainan memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media permainan yang dinilai sesuai untuk materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar adalah permainan monopoli. Media permainan ini dipilih karena memiliki alur permainan yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif, bekerja sama, serta memahami konsep kegiatan ekonomi. Media permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman konsep.²³ Pendapat ini sejalan dengan penelitian Suciati dkk. (2016) yang menyatakan bahwa media monopoli mampu menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan, hidup, dan kondusif. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, siswa memperoleh pengetahuan secara alami, interaktif, dan tidak membosankan.²⁴

Dalam penelitian ini, permainan monopoli dikembangkan menjadi Monopoli Ekonomi (Moneko), yaitu media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar ke dalam papan permainan. Moneko berbentuk papan permainan yang dilengkapi petak berilustrasi kegiatan ekonomi, kartu materi, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kejutan, dan kartu peristiwa ekonomi yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Media ini dirancang dengan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran dan bertanggung jawab sepenuhnya atas proses belajar, dengan penekanan pada keaktifan dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.²⁵ Monopoli dipilih karena *familiar* bagi siswa dan berpotensi membantu memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih konkret.²⁶ Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga dapat mendorong kerja sama, interaksi sosial, dan

²² Afif Restu Fauzi dkk., "Inventarisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Nilai Karakter Pada Anak SD/MI," *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)* 1, no. 1 (2022): 9–21.

²³ Yoyo Zakaria Ansori dkk., "Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran Ips," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1 (Oktober 2019): 764–70.

²⁴ Sri Suciati dkk., "Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kelas Iv," *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 136–50, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i2.4253>.

²⁵ Lina Asnamawati dkk., "Implementasi dan Evaluasi Student Centered Learning," *Journal on Teacher Education* 4, no. 4 (2023): 97–107.

²⁶ Yela Purnama Sari dkk., "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu," *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2020): 229–36, <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.

keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.²⁷ Selain itu, permainan monopoli dipilih karena memiliki alur permainan yang memungkinkan materi kegiatan ekonomi disajikan secara bertahap dan saling berkaitan, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi secara lebih sistematis. Pengembangan media ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial selama proses belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media monopoli dalam pembelajaran. Penelitian Kartika dan Putra (2021) membuktikan bahwa media monopoli meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PPKn.²⁸ Penelitian Sela dkk (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan monopoli pada pembelajaran IPAS meningkatkan antusiasme, interaksi, dan keterlibatan sosial siswa.²⁹ Selain itu, penelitian Ulfaeni membuktikan peningkatan pemahaman kompetensi IPA melalui media ini.³⁰ Meskipun demikian, belum terdapat penelitian yang mengembangkan media monopoli pada materi kegiatan ekonomi dengan mengintegrasikan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi ke dalam komponen permainan serta menyajikannya sesuai urutan kegiatan ekonomi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media Monopoli Ekonomi (Moneko) yang mengintegrasikan materi kegiatan ekonomi ke dalam komponen permainan monopoli melalui petak pada papan yang berilustrasi kegiatan ekonomi, kartu materi, pertanyaan, tantangan, kejutan, dan peristiwa ekonomi. Selain itu, materi yang disajikan dalam permainan disusun mengikuti urutan kegiatan ekonomi yang membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih sistematis. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Monopoli Ekonomi (MONEKO) Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI”**.

²⁷ Ika Fitrianingtyas Dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar,” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, No. 1 (2023): 411, <https://doi.org/10.20961/Jdc.V7i1.73548>.

²⁸ Ni Kadek Dela Kartika dan Made Putra, “Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 69–75, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32426>.

²⁹ Helena Sela dkk., “Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4 (Agustus 2023): 507–19, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.

³⁰ Siti Ulfaeni, “Pengembangan Media Monergi (monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd,” *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2017): 136–44, <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Monopoli Ekonomi pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Monopoli Ekonomi (Moneko) pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI berdasarkan penilaian ahli?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media Monopoli Ekonomi (Moneko) pada Pembelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Adapun tujuan dan kegunaan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Mengetahui hasil pengembangan media Monopoli Ekonomi pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI.
- b. Mengetahui pengembangan media Monopoli Ekonomi pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI yang layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli.
- c. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media Monopoli Ekonomi pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD/MI.

2. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dan sumber acuan bagi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPAS selanjutnya
- 2) Dapat memperluas wawasan keilmuan terutama inovasi media pembelajaran IPAS

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi guru dalam menginovasi pengembangan media pembelajaran IPAS secara menyenangkan, efektif, efisien, dan menarik.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang inovatif, efisien, dan bermakna serta dapat mengoptimalkan pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Mampu memperkaya pengalaman dalam membuat produk guna mempersiapkan diri menjadi calon guru inovatif dalam proses pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa permainan monopoli yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran IPAS dengan spesifikasi berikut:

1. Produk pengembangan media permainan monopoli dibuat dalam lingkup materi IPAS kelas V SD/MI materi Kegiatan Ekonomi.
2. Produk pengembangan media monopoli ekonomi memuat CP dan TP mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI.
3. Materi pada produk pengembangan media monopoli dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti serta dipadukan dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik.
4. Peraturan permainan monopoli dimodifikasi menjadi lebih sederhana untuk belajar siswa.
5. Media monopoli dapat dimainkan lebih dari dua orang secara berkelompok dalam satu papan, dan dapat dimainkan kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
6. Media monopoli dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.
7. Media monopoli memiliki komponen-komponen yang terdiri dari:
 - a. Papan permainan, memiliki ukuran sebesar 50 cm x 50 cm yang terdiri dari 40 petak.
 - b. Kartu Pertanyaan berukuran 7 cm x 9 cm.
 - c. Kartu Tantangan berukuran 7 cm x 9 cm.
 - d. Kartu Materi berukuran 7 cm x 9 cm.
 - e. Kartu Kejutan berukuran 7 cm x 9 cm.
 - f. Kartu Hak Milik berukuran 5 cm x 7 cm.
 - g. Uang untuk mewakili skor atau poin
 - h. Dua buah dadu.
 - i. Tiga pion pemain.
 - j. Buku panduan penggunaan monopoli berukuran B5.
8. Seluruh komponen media monopoli dikemas menggunakan box (seperti papan catur) dan dilengkapi dengan pengunci box sehingga dapat disimpan dengan mudah dan aman.
9. Media monopoli dibuat dari bahan kayu yang awet dan aman bagi siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan monopoli ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan diantaranya:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media monopoli IPAS dikembangkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD/MI
- b. Media monopoli IPAS membantu siswa memahami materi IPAS materi Kegiatan Ekonomi dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa
- c. Validator dalam penelitian ini adalah dosen dan guru yang berpengalaman sesuai bidangnya.
- d. Item angket valid merepresentasikan penilaian kelayakan produk secara menyeluruh

2. Batasan Pengembangan

- a. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media Monopoli yang materinya terbatas pada “Kegiatan Ekonomi” yang terbagi pada 2 sub materi.
- b. Pengujian produk hanya terbatas pada pengujian kelayakan oleh ahli materi, ahli media.
- c. Respons siswa terhadap media dilakukan oleh kelas VB MIM Ahmad Dahlan Basin.
- d. Tidak dilakukan tindak lanjut atas media serta tidak pula terkait dengan hasil belajar siswa.
- e. Peneliti menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan.
- f. Pengembangan produk menggunakan tahapan 4D sampai tahap *desseminate* tetapi hanya sampai menyebar produk.

F. Definisi Istilah

Definisi ini bertujuan untuk memperjelas pemahaman istilah agar tidak terjadi kekeliruan selama penelitian:

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif.³¹

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu alat pembelajaran yang sangat krusial sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Media yang

³¹ Siti Istingsih dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal,” *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4, no. 6 (2021): 6, <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>.

digunakan dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak baik dan manfaat yang sangat besar dalam menyederhanakan proses belajar siswa.³²

3. Monopoli

Monopoli merupakan suatu permainan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan berdasarkan aturan permainan. Permainan ini dimainkan oleh 2-6 orang dan setiap peserta memiliki pion yang dimainkan sesuai dengan jumlah mata dadu.³³

4. Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai karya visual seperti poster, presentasi, dan konten digital lainnya, yang kemudian akan menghasilkan desain yang menarik dan informatif.³⁴



³² Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

³³ Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4207–13, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.

³⁴ Ari Nurul Alfian dkk., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ* 5, no. 1 (2022): 75–84.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media Moneko yang telah dilakukan serta merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti menyimpulkan pencapaian dan hasil dari proses pengembangan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengembangan, dihasilkan produk pengembangan media pembelajaran berupa Moneko untuk materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar kelas V SD/MI. Pengembangan Moneko melalui tahap pengembangan *define*, *design*, dan *develop*. Media pembelajaran Moneko ini terdiri atas papan permainan berukuran 50 x 50 cm, kartu materi, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan dengan ukuran 7 x 9 cm yang masing-masing berjumlah 15 kartu yang disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa dengan mengacu pada Taksonomi Bloom. Kartu materi berisi penjelasan serta contoh-contoh terkait kegiatan ekonomi dan bidang usahanya yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan kartu pertanyaan dan kartu tantangan dirancang untuk melatih pemahaman serta meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan komponen pendukung berupa kartu hak milik petak dengan ukuran 5 x 7 cm, dua buah dadu, dan tiga buah pion, serta buku panduan dengan ukuran B5 yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan kunci jawaban. Secara keseluruhan, media ini dikembangkan untuk mengoptimalkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPAS secara lebih interaktif dan bermakna.
2. Pengembangan media pembelajaran Moneko telah menghasilkan produk yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas V SD/MI. Kelayakan ini dibuktikan melalui hasil validasi para ahli dengan perolehan persentase 93% dari ahli media dan 89% dari ahli materi, yang keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian tersebut, media Moneko dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penilaian dari guru terhadap media Moneko menunjukkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, respons 25 siswa kelas V terhadap media ini juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan perolehan skor 248 dari skor maksimal 250. Secara keseluruhan, hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat respon positif dengan persentase sebesar 99,2%.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan tahapan yang telah dilalui, penelitian pengembangan (R&D) media Moneko untuk siswa kelas V SD/MI memiliki keterbatasan yakni:

1. Uji coba dilakukan secara terbatas pada satu kelas, yaitu kelas VB di MIM Ahmad Dahlan, sehingga belum menggambarkan efektivitas secara luas.
2. Tahap penyebaran media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan 2 produk Moneko, sehingga media masih belum bisa tersebar ke sekolah-sekolah lain.
3. Pengembangan media Moneko ini difokuskan secara khusus pada materi kegiatan ekonomi.
4. Pemilihan fitur untuk ilustrasi pada papan permainan masih belum mencapai tingkat optimal, sehingga aspek visual yang disajikan belum sepenuhnya maksimal dalam mendukung pemahaman materi secara mandiri oleh siswa.
5. Penyusunan kartu pertanyaan dan tantangan pada media ini belum mencakup seluruh level kognitif secara menyeluruh, karena masih terbatas pada Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom tertentu.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak guna meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya:

1. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran Moneko sebagai alternatif media yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif serta untuk mengatasi kejenuhan dan mempermudah penyampaian materi.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif di lingkungan kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Moneko pada ruang lingkup materi yang lebih luas. Selain itu, perlu dilakukan penyempurnaan pada aspek ilustrasi visual serta pemetaan Kata Kerja Operasional yang lebih variatif dalam penyusunan kartu pertanyaan dan kartu tantangan agar mencakup seluruh tingkat kognitif siswa. Selain itu, disarankan untuk memperluas subjek penelitian dan jumlah unit media agar efektivitas media dapat diuji pada skala yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Regina. "Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V Sd/Mi." *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2022.
- Afif, Ma'mur, dan Wawan Shokib Rondli. "Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media E-Puzzle Pada Siswa Kelas Iv Sd." *Journal of Elementary Education* 08, no. 02 (2025). <https://doi.org/10.22460/collase.v8i2.26980>.
- Al Hakim, Riko, Ika Mustika, dan Wiwin Yuliani. "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (2021): 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>.
- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, dan Novan Julian. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ* 5, no. 1 (2022): 75–84.
- Andreani, Delina, dan Ganes Gunansyah. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 9 (2023).
- Andriana, Ririn Ika, Muhammad Erfan, Ilham Handika, dan Nurwahidah Nurwahidah. "Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2025): 387–403. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5599>.
- Anggraini, Meina Candra, dan Firosalia Kristin. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4207–13. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.
- Anharuddin, Muhammad Izza Mahendra, dan Andi Prastowo. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 94–108.
- Ansori, Yoyo Zakaria, Dudu Suhandi Saputra, dan Sri Yunarti. "Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran Ips." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1 (Oktober 2019): 764–70.
- Ariya, Mohammad, dan Novanita Whindi Arini. "Media Monopoli Sains MONOIN Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 2 (2021): 268. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.37888>.
- Asnamawati, Lina, Euis Susilowati, Stefani Nawati, dan Dahlia Mayasari. "Implementasi dan Evaluasi Student Centered Learning." *Journal on Teacher Education* 4, no. 4 (2023): 97–107.

- Cahyani, Ni Made Sistha, dan Ni Wayan Suniasih. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Damayanti, Tiara Dwi, Suyoto, dan Nur Ngazizah. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Bagian-Bagian Bumi Kelas V Di Sd Muhammadiyah Purwodadi." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 201–10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24160>.
- Desyawati, Kadek, dan Maria Goreti Rini Kristiantari. "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–74.
- Dewa, I. G. S. T. A. Abi Surya, G. S. Hermawan, dan I. W. Sadyana. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* 3, no. 3 (2017). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/12387/pdf>.
- Fauzi, Afif Restu, Dessy Octaviani, dan Evy Maulana Yukha. "Inventarisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Nilai Karakter Pada Anak SD/MI." *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)* 1, no. 1 (2022): 9–21.
- Fitrianingtyas, Ika, Kartika Chrysti Suryandari, dan Sri Tatminingsih. "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, dan Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. 1 ed. Unpam Press, 2021.
- Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hasanah, Agist, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, dkk. "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipa: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3 (Nopember 2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6787/5314>.
- Herdani, Tresna Puspa, Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani. "Development of Modified Monopoly Game as a Learning Media On Endocrine System (Research and Development at Senior High School 1 Jakarta)." *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2018): 20–28. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-1.3>.
- Heriyandini, Yusi Marsa, dan Zulmi Aryani. "Rancangan Media Pembelajaran Bilik Tubuh Tumbuhan Beserta Fungsi." *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik* 1, no. 4 (2025): 262–68.

- Husnah, Asmaul, Asty Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, dan Tiara Putri Handayani. "Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol.3, No.1 (2023).
- Istiningsih, Siti, Darmiany Darmiany, Fitri Puji Astria, dan Muhammad Erfan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4, no. 6 (2021): 6. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>.
- Jafar, Onadio Leonardo, dan Faiz Fahrudin. *Benturin Agama Sama Logika*. Episode 26. Close The Door. t.t. https://youtu.be/sgFk8A15LGA?si=zBa8S4tO_PnlGaW_.
- Juhaeni, Saffaruddin, R. Nurhayati, dan Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020). <https://jiees.alkhoziny.ac.id/index.php/jiees/article/view/11>.
- Kartika, Ni Kadek Dela, dan Made Putra. "Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 69–75. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32426>.
- Khasanah, Inna Nur, Desak Putu Parmiti, dan I. Gde Wawan Sudatha. *Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja*. 6 (2018).
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniati, Pat, Andjela Lenora Kelmaskouw, Ahmad Deing, Bonin Bonin, dan Bambang Agus Haryanto. "Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21." *Jurnal Citizenship Virtues* 2, no. 2 (2022): 408–23. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>.
- Kurniawati, Afrina Indah, Much Arsyad Fardani, dan Lovika Ardana Riswari. "Pengaruh Pemahaman Konsep Budaya Melalui Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Pada Mata Pelajaran IPAS." *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 14, no. 3 (2023): 3. [https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).141-152](https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).141-152).
- Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, dan Ahmad Mulyadiprana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD." *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 860–73. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.
- Listiana, Aprilia, Muhammad Turmuzi, Eka Kurniawan, dan Sudi Prayitno. "Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran pada Materi Peluang Kelas VIII SMPN 1 Narmada Tahun Ajaran 2022/2023." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 4 (2022): 972–87. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.273>.
- Mahardika, Candra, dan Andika Adinanda Siswoyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) Untuk Sekolah Dasar." *JUDIKDAS*:

Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia 1, no. 1 (2021): 39–50.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>.

Marâ€™atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, dan Aries Tika Damayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019).
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19411>.

Natasya, Amelia Citra, Lukman Hakim, dan Dina Sri Nindiati. “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Sdn 69 Palembang.” *Universitas PGRI Palembang* 10 (2025).

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 2018.

Nurunnisa, Miladia. “Pengembangan Media Pembelajaran Jaringan Komputer dan Internet Berbasis Multimedia Interaktif Kelas VII di SMPN 1 Babakan Cikao Purwakarta.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Pertama. Badan Penerbit UNM, 2022.

Permatasari, Intan, Lukman Hakim, dan Kiki Aryaningrum. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2024): 1.

Pratama, Agnes Andhika Putra, M. Zainuddin, dan Sutansi Sutansi. “Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Sekolah Dasar.” *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktikk Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p097>.

Sari, Yela Purnama, Herman Lusa, dan Ansyori Gunawan. “Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu.” *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2020): 229–36. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.

Sari, Yunita, Farizal Imansyah, dan Angria Septiani Mulbasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berupa Kartu Domino Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Guru Kita* 8, no. 4 (2024): 641–52. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59214>.

Sela, Helena, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati. “Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4 (Agustus 2023): 507–19. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.

Suciati, Sri, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari. “Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kelas Iv.”

- Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 136–50. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i2.4253>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 21 ed. Alfabeta, 2015.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, dkk. *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. 1. Kita Menulis, 2023.
- Sujitno. *Media Monopoli: Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. CV. Adanu Abimata, 2023.
- Swandewi, Ni Kadek Ria, dan I. Komang Ngurah Wiyasa. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.” *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 1, no. 2 (2022): 42–50. <https://doi.org/10.55784/jupenji.Vol1.Iss2.206>.
- Tawakal, Gazali, Muhaemin Muhaemin, dan Muhammad Ihsan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy Sammel, dan Melvin I. Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University, 1974.
- Ulfaeni, Siti. “Pengembangan Media Monergi (monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd.” *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2017): 136–44. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>.
- Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Wati, Intan Kharisma, Endang Sri Mujiwati, dan Andri Pitoyo3. “Media Permainan Monopoli Sumber Energi Untuk Siswa SD Tales 3 Kelas IV Kecamatan Ngadiluwih.” *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 8 (Juli 2025): 876–82. <https://doi.org/10.29407/vaqb0122>.
- Widyowati, Amilia Putri, Farida Nursyahidah, Mira Azizah, dan Diah Saraswati. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 4032–44. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>.
- Yulawati, Fitri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/Mi Kelas 5.” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 3 (2017): 129–38.
- Zainuddin, Sri Rahayu, Muhammad Amran, dan Naning Nilasuarna. “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD.”

JPPS D: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 4, no. 3 (2025):
230–36. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v4i3.66309>.

