

Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS

Made Ayu Diah Permata Riskiani

Universitas Pendidikan Ganesha
Email: madediahpermata@gmail.com

I Gusti Agung Ayu Wulandari

Universitas Pendidikan Ganesha
Email: ayu.wulandari@undiksha.ac.id

Abstract: *Teachers only use lecture method, lack of the cultivation of social caring character value in students, as well as lack of learning media that support the activities of the teaching and learning process in class became the reasons why researcher conducted a new innovation in the development of learning media which is more interesting for students, effective, and efficient in the utilization namely monopoly board game media. This research purpose is to determine the monopoly board game model design based on the social caring character in the Social Studies material content for grade IV students as well as to determine the eligibility of the monopoly board game media model based on the social caring character in the Social Studies material content for grade IV students. The research model used is ADDIE. The data collection is conducted by using interviews, observations and questionnaire techniques. Data analysis used quantitative descriptive and qualitative descriptive methods. This monopoly board game media is considered eligible based on the results of the learning content expert test 77,5% with good qualification, learning design expert test 93,75% with very good qualification, learning media expert test 96,15% with very good qualification, individual trial test 95,83% with very good qualification, and small group trial test 91,66% with good qualification. Based on the data analysis of the validation results obtained, it can be concluded that this Monopoly Board Game Media Based on Social Caring Character is eligible to be used as a learning media in the Social Studies Material Content for Grade IV Elementary School.*

Keywords: *Monopoly board game media, social caring character.*

Abstrak : Guru hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial pada diri siswa, serta kurangnya media pembelajaran yang menunjang kegiatan proses belajar mengajar di kelas menjadi alasan peneliti melakukan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa, efektif, dan efisien dalam pemanfaatannya yaitu media permainan papan monopoli. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui rancang bangun model permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS untuk siswa kelas IV serta untuk mengetahui kelayakan model media permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan mater IPS untuk siswa kelas IV. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi dan kuesioner. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Media permainan papan monopoli ini dinyatakan layak berdasarkan hasil uji ahli isi pembelajaran 77,5% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran 96,15% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis data dari hasil validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Muatan Materi IPS untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: **Media permainan papan monopoli, karakter peduli sosial.**

PENDAHULUAN

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat di dalam pembelajaran kurikulum 2012 di Sekolah Dasar. Menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Menurut Sumantri (2001) tujuan dari pendidikan IPS salah satunya untuk penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, psikologi filsafat, ideology negara dan agama yang disajikan secara ilmiah dalam pendidikan. Pembelajaran IPS yang ada di sekolah khususnya di sekolah dasar dapat menjadi sarana bagi siswa untuk menghadapi pergaulan dimasa yang akan datang sehingga siswa dapat menganalisis keadaan sosial masyarakat setelah memasuki kehidupan yang dianmis. Pelajaran IPS di sekolah dasar membantu membangun karakter sosial seorang anak. Saat ini karakter sosial peserta didik yang duduk di bangku Sekolah Dasar sangat rendah sekali. Maka dari itu penting untuk memupuk karakter sosial yang tinggi pada siswa (Marhayani, 2018).

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual, pada anak sekolah dasar masih dalam tahapan

bermain dalam pembelajaran kurang memfokuskan apa yang diarahkan oleh gurunya (Batubara, 2016). Pembelajaran IPS di sekolah dasar umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak yang kurang tertarik dalam mata pelajaran IPS serta kurangnya penanaman nilai-nilai karkter kepada peserta didik di sekolah dasar (Wahyuningtyas dan Sulasmono, 2020). Bagi siswa sekolah dasar, pelajaran IPS bukan hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami dalam waktu singkat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak yang kurang tertarik dalam mata pelajaran IPS serta kurangnya penanaman nilai-nilai karkter kepada peserta didik di sekolah dasar. Berkaitan dengan sikap, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk mengembangkan kepribadian siswa di sekolah dasar, yang salah satunya yaitu pendidikan karakter peduli sosial. Karakter sosial merupakan bagian dari pendidikan karakter yang mengisyaraktak terbentuknya nilai-nilai manusiawi bagi personal manusia. Karakter sosial memiliki peran penting karena memiliki sangkut paut dalam kegiatan interaksi antar individu. Karakter sosial juga memiliki peranan penting dalam mebangun kecerdasan emosional peserta didik. (Towaf, 2014). Maka dari itu guru dituntut untuk mampu merancang

pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Guna menunjang pemahaman pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada karakter sosial perlu adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai "perantara" atau "penghubung" (KBBI, 2021). Menurut Sadiman (2010) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dilaksanakan. Media pembelajaran juga dapat menjadi salah satu penyebab terciptanya pengalaman belajar. Media dapat menjadi salah satu komponen yang dapat merangsang mahasiswa untuk aktif belajar (Gagne, 2015). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik minat siswa yang bervariasi, serta yang dapat merangsang keaktifan siswa. Namun, menggunakan media pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS di sekolah dasar belum diterapkan

secara menyeluruh, media pada umumnya yang digunakan di sekolah dasar yaitu buku, atlas, peta, dan globe. Penggunaan media tersebut belum efektif. Hal ini juga didukung oleh pelaksanaan proses pembelajaran IPS kebanyakan guru bercerita dan siswa mendapat tugas merangkum materi buku panduan, maka sangat diperlukan adanya inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar. Salah satu cara yang dapat dilakukan guna memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut ialah dengan cara melakukan inovasi yang dapat menarik perhatian peserta didik (Asyar, 2012). Malik dalam Rudy dan Hasanah (2017) berpendapat bila media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang perhatian, minat dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengalaman belajar yang baik salah satunya ditunjang oleh adanya media pembelajaran (Mahesti dan Koeswanti, 2021). Untuk itu guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik minat siswa yang bervariasi, serta yang dapat merangsang keaktifan siswa. Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, dapat menimbulkan

semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Tetapi menggunakan media pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS di sekolah dasar belum diterapkan secara menyeluruh, media pada umumnya yang digunakan di sekolah dasar yaitu buku, atlas, peta, dan globe (Permana dan Budiningsih, 2017). Media pada umumnya hanya dapat digunakan untuk materi tertentu saja seperti mengenal wilayah, dan karakteristik fisik wilayah, namun kurang tepat untuk digunakan untuk materi-materi IPS lainnya seperti mengenal jenis-jenis pekerjaan di sekitar, mengenal pahlawan, dan materi yang lainnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran muatan IPS untuk siswa SD. Media pembelajaran tersebut dapat berupa papan monopoli yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar

secara mandiri oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan berhasil dengan baik, serta dapat menanamkan karakter peduli sosial kepada peserta didik di kelas IV. Media permainan papan monopoli yang dikembangkan adalah untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak menjadi konkret, agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar, serta dapat menumbuhkan sikap peduli sosial kepada siswa di sekolah dasar. Permainan monopoli dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran dengan melakukan modifikasi menjadi papan monopoli sedemik (Fitriani dkk., 2019). Dalam media ini gambar yang disajikan berupa gambar-gambar animasi yang menghubungkan materi pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan. Media permainan papan monopoli juga mampu menjadikan media yang bermanfaat bagi siswa kelas IV, karena berisi permainan yang seru dan membuat siswa tidak cepat bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Azizah, 2013). Dengan harapan peserta didik lebih memfokuskan ketertarikan pada gambar, karena gambar yang ditempel di papan permainan monopoli merupakan sesuatu yang menarik perhatian siswa. Sehingga melalui media permainan papan monopoli diharapkan siswa lebih memahami materi,

bisa berfikir secara konkret, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menanamkan sikap peduli sosial yang sudah mulai memudar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Anggrahaeni (2018) yang mengembangkan media pembelajaran Merah-Putih pada pembelajaran tematik integratif peserta didik kelas V Sd/MI tahun ajaran 2017/2018. Pengembangan media ini mendapatkan respon yang positif dari para ahli materi dan ahli media. Selain itu, Akbar (2020) juga melakukan penelitian serupa dengan judul media pembelajaran papan monopoli tematik pada tema tempat tinggalku untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa jumlah persentase penilaian 95.50% artinya media Monopoli Tematik ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Penelitian lain yang juga mengembangkan media pembelajaran monopoli ini adalah O'Hallorand dan Deale (2013) yang menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil ujian antara kelas yang menggunakan media papan monopoli dengan kelas yang tidak menggunakan media papan monopoli. Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan daya ingat anak

karena mengandung gambar yang menarik (Freitas, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melakukan pengembangan media dengan tujuan untuk mengetahui rancang bangun model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial serta untuk mengetahui kelayakan model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian berjenis pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh & Kirna, 2013). Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena sering digunakan dalam menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah (kebutuhan). Hasil analisis pada tahap ini dievaluasi sendiri dan dilanjutkan evaluasi bersama dengan teman sejawat untuk penyempurnaan hasil analisis. Setelah dilakukan analisis maka langkah selanjutnya adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan awal program pelatihan / pembelajaran, perancangan materi pelatihan dan perancangan evaluasi pelatihan secara konseptual yang nantinya akan dijadikan dasar dalam tahapan pengembangan. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, pertimbangkan pula sumber- sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan ini adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Produk yang telah melalui tahap pengembangan maka akan di respon oleh peserta didik dengan menggunakan angket yang terdiri dari pengoprasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

Setelah itu dilakukan tahap implementasi dan evaluasi. Tahap implementasi dilakukan pada kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan sebanyak 12 peserta didik. Selama uji coba berlangsung, penulis membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran media permainan papan monopoli. Peserta didik juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media. Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terhadap kekurangan dan kelemahan atau tidak.

Validasi media pembelajaran ini melibatkan seorang guru mata pelajaran di SD Negeri 3 Kerambitan minimal yang berpesifikasi Ahli Madya, satu orang ahli desain produk pembelajaran adalah seorang teknologi pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif dikumpulkan dari hasil penilaian, masukkan, tanggapan, kritik, serta saran perbaruan melalui angket terbuka yang

diperoleh dari hasil angket tanggapan dari review para ahli dan review siswa, sedangkan data kuantitatif dalam pengantar metodologi penelitian dan angket tertutup. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk dan angket. Dana yang telah terkumpul kemudian di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli pada Muatan Materi Jenis-jenis Pekerjaan Pembelajaran IPS terhadap Karakter Peduli Sosial ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) Tahap perancangan (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap implementasi (*Implementation*), (5) Tahap evaluasi (*Evaluation*).

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan papan monopoli. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis karakter siswa, analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kebutuhan media di sekolah.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dikembangkan, dan bagaimana ketersediaan dan relevansi buku ajar yang digunakan (Lilifayi, 2018). Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan yaitu dengan mengenal karakter siswa, analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kebutuhan media di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara terkait analisis karakter siswa diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran banyak kendala maupun kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami siswa yakni di kelas belum terdapat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurangnya pemahaman nilai-nilai karakter peduli sosial pada siswa. dalam pembelajaran IPS anak-anak cepat bosan karena kurangnya media pembelajaran. Dengan memberikan kuesioner/angket cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan kepada responden/subjek penelitian. Pada tahap ini pengembang menganalisis kebutuhan siswa terutama berupa materi dan sumber pembelajaran yang relevan, serta menganalisis media pembelajaran yang diterapkan.

Selanjutnya adalah analisis konten. Pada analisis konten ini dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan Media Permainan Papan Monopoli terhadap Karakter Peduli Sosial yang

dikembangkan dan disesuaikan dengan Analisis kebutuhan pembelajaran meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini berlandaskan pada penelitian Setiawati dkk (2019) yang juga membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang dipilih untuk Media Permainan Papan Monopoli terhadap Karakter Peduli Sosial yakni materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS selain itu untuk melatih karakter peduli sosial siswa di dalam permainan untuk mempertajam materi yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran banyak kendala maupun kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami siswa yakni di kelas belum terdapat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurangnya pemahaman nilai-nilai karakter peduli sosial pada siswa-siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kerambitan dalam pembelajaran IPS anak-anak cepat bosan karena kurangnya media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Nurrita (2018) yg menyatakan bahwa banyak siswa merasa bosan pada pelajaran IPS sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran. Pemilihan materi Media Permainan Papan Monopoli terhadap

Karakter Peduli Sosial yang dikembangkan dan disesuaikan dengan Analisis kebutuhan pembelajaran meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang dipilih untuk Media Permainan Papan Monopoli terhadap Karakter Peduli Sosial yakni materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS selain itu untuk melatih karakter peduli sosial siswa di dalam permainan untuk mempertajam materi yang diberikan.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan Media Permainan Papan Monopoli terhadap Karakter Peduli Sosial adalah melakukan perancangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan desain dan mendesain komponen media pembelajaran Permainan Papan Monopoli menggunakan papan catur berukuran 50x50, desain gambar monopoli dan memanfaatkan akses internet untuk mencari gambar animasi, warna-warna yang bervariasi dan sesuai dengan karakter yang diinginkan. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan penyusunan RPP serta instrument penilaian produk. Perancangan tampilan yaitu salah satu kriteria penting dalam pembuatan media karena tampilan menjadi daya dukung atau pusat perhatian dari kemenarikan media permainan papan

monopoli (Sari, 2017). Semisal tampilan dari Media Permainan Papan Monopoli menarik maka akan membuat minat siswa untuk mempelajari dan ingin tahu siswa lebih tinggi untuk mengenal jenis-jenis pekerjaan yang ada di dalam permainan papan monopoli. Pada tahap perancangan tampilan peneliti berusaha membuat tampilan dari media permainan papan monopoli semenarik mungkin agar mampu membuat siswa kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pada desain tampilan media Permainan Papan Monopoli menggunakan desain yang cukup banyak bantuan warna, yang ditambah dengan gambar animasi yang menarik perhatian siswa yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Perancangan media papan monopoli ini menggunakan aplikasi Autocad 3D dan Microsoft Word 2013 yang selalu digunakn dalam perancangan pembuatan produk pada media permainan papan monopoli untuk mempermudah dalam membacanya. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran kemudian melakukan validitas media. Pada bagian validitas hasil pengembangan media permainan papan monopoli pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini dijabarkan 5 hal pokok, meliputi: ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media

pembelajaran, uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS:



Gambar 1. Tampilan hasil pengembangan media permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS.

Setelah dilakukan desain, maka langkah selanjutnya adalah pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan ini, produk yang sudah didesain dikembangkan menjadi bukti fisik atau produk nyata berdasarkan design yang sudah dibuat. Kegiatan yang pertama dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan bahan dan materi yang didapatkan dari buku ajar kelas IV Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub Tema 1 Jenis-jenis Pekerjaan, pada pembuatan produk ini menggunakan aplikasi Autocad 3D dan Microsoft Word 2013 serta pengambilan gambar-gambar di internet berupa gambar

animasi, warna-warna yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa untuk membaca materi yang ada di dalam permainan papan monopoli.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap implementasi atau penerapan media Permainan Papan Monopoli terhadap Karakter Peduli Sosial yang telah dikembangkan kemudian diberikan kepada siswa untuk mendapatkan respon setiap siswa dari segi kemenarikan dan kelayakan produk Media Permainan Papan Monopoli maka dilakukan beberapa hal yaitu uji kelayakan produk dan uji coba produk. Uji kelayakan produk dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Uji coba produk ini dilakukan hanya sampai uji perorangan dan uji kelompok kecil saja dengan uji perorangan dengan 3 orang siswa dan uji kelompok kecil dengan 9 orang siswa. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media permainan papan monopoli yang dikembangkan.

Setelah dilakukan uji coba, langkah selanjutnya adalah evaluasi. Tahap evaluasi merupakan suatu proses identifikasi untuk mengukur/ menilai apakah suatu pengembangan media permainan papan monopoli yang telah dirancang telah berhasil atau sesuai dengan

harapan yang sudah direncanakan. Evaluasi dapat dilakukan melalui dua tahapan yaitu dengan cara formatif maupun sumatif (Hasanah, 2018) Evaluasi formatif setiap selesai dilakukan tiap langkah dalam prosedur pengembangan model ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir ketika seluruh langkah telah dilakukan. Selanjutnya dapat dilakukan revisi jika diperlukan. Selain itu pada tahap evaluasi juga dilakukan penilaian akhir terhadap produk yang dikembangkan, dan direvisi kembali sehingga menghasilkan media permainan papan monopoli yang nantinya layak digunakan sebagai media dan penunjang pembelajaran di kelas.

Langkah selanjutnya setelah melakukan pengembangan produk adalah menguji validitas dari produk media permainan papan monopoli yang sudah dikembangkan. Penguji validitas produk media pembelajaran ini menggunakan kuesioner yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Pada bagian validitas hasil pengembangan media permainan papan monopoli pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini dijabarkan 5 hal pokok, meliputi: (1) ahli isi pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5)

uji kelompok kecil. Kelima data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh.

Adapun hasil validitas media permainan papan monopoli:

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	77,5%	Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	93,75%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	96,15%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	95,83%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	91,66%	Sangat Baik

Tabel 1. Validitas media permainan papan monopoli

Berdasarkan hasil validitas terhadap para ahli, dapat diketahui bahwa pengembangan media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial

memiliki persentase yang sangat baik. Namun masih perlu adanya tambahan atau revisi terhadap produk. Berikut merupakan revisi dari pakar ahli:

No	Komentar	Revisi
1.	<ul style="list-style-type: none"> Indikator muatan IPS menyebutkan diganti dengan menganalisis, harus menggunakan C4 jangan menggunakan C2. Pada kegiatan pembelajaran jangan siswa diminta tetapi siswa ditugaskan. Soal harus berisi gambaran. 	<ul style="list-style-type: none"> Indikator muatan IPS menyebutkan sudah direvisi dengan menganalisis dan menggunakan C4. Pada kegiatan pembelajaran diminta sudah direvisi dengan menggunakan siswa ditugaskan. Soal-soal sudah direvisi dan menggunakan gambar yang sesuai.

Tabel 2. Revisi oleh ahli isi mata pelajaran

Setelah produk dinilai kelayakan oleh para ahli, masih perlu dilakukan revisi pada media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial yang

dikembangkan. Revisi tersebut dilakukan agar kualitas produk yang dikembangkan lebih baik lagi. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang

diberikan oleh para ahli. Adapaun beberapa pembahasan mengenai revisi yang dilakukan peneliti untuk perbaikan produk sesuai masukan saran, dan komentar dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli isi mata pelajaran, media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial ini sudah memperoleh persentase dari hasil uji ahli isi mata pelajaran sebesar 77,5% yang menyatakan bahwa media permainan papan monopoli berada pada kualifikasi baik dan perlu sedikit direvisi.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran, media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial ini sudah memperoleh persentase dari hasil uji ahli desain pembelajaran sebesar 93,75% yang menyatakan bahwa media permainan papan monopoli berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak untuk direvisi. Namun oleh ahli desain pembelajaran diberikan komentar dan saran untuk lebih menyempurnakan produk yang dikembangkan yang disajikan pada tabel berikut:

Masukan, Komentar dan Saran

1. Sajikan petunjuk belajar
 2. Buatlah headout
-

Tabel 3. Masukan, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran

Selain masukan, komentar dan saran oleh desain pembelajaran, ada juga masukan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran.

Berikut merupakan masukan, komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran:

Masukan, Komentar dan Saran

1. Gambar guru agar lebih sesuai
 2. Gambar sampul agar sesuai/konsisten
 3. Tambahkan identitas
 4. Gunakan jenis gambar yang konsisten
-

Tabel 4. Masukan, komentar dan saran oleh ahli media pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan, produk media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial sudah memperoleh persentase dari uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa sebagai subjek uji coba perorangan selanjutnya dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian

skala 5. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase yang diperoleh yaitu 95,83% berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Terdapat beberapa komentar yang diberikan oleh siswa sebagai responden uji coba perorangan yang disajikan pada tabel berikut:

Masukan, Komentar dan Saran

1. Saya sangat senang dengan papan monopoli karena bisa belajar sambil bermain
 2. Papan monopoli sangat bagus dan bisa bermain sambil belajar jadinya saya sangat mengerti dan semangat dalam belajar
 3. Papan monopoli memberikan semangat bagi saya dalam belajar
-

Tabel 5. Masukan, komentar dan saran oleh uji coba perorangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil, produk media permainan papan monopoli terhadap karakter peduli sosial sudah memperoleh persentase dari uji coba perorangan yang melibatkan 9 orang siswa sebagai subjek uji coba kelompok kecil selanjutnya dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan

tabel konversi skala 5, persentase yang diperoleh yaitu 91,66% berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Terdapat beberapa komentar yang diberikan oleh siswa sebagai responden uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel berikut:

Masukan, Komentar dan Saran

1. Pembelajaran lebih menarik karena berisi permainan dan banyak pertanyaan-pertanyaan yang seru untuk dijawab
 2. Papan monopoli sangat bagus dan bisa bermain bersama teman-teman dan sangat seru
 3. Media permainan papan monopoli sangat bagus dan menarik
-

Tabel 6. Masukan, komentar dan saran oleh uji coba perorangan

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian produk ini yang berupa media permainan papan monopoli untuk kelas IV SD. Media ini dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran agar dapat belajar secara mandiri dan kelompok. Media yang dikembangkan mengandung materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS. Media permainan papan monopoli ini dikombinasikan dengan banyaknya jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar dengan warna-warna yang bervariasi dan dengan gambaran animasi yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran media yang telah melalui beberapa tahap uji coba dan juga sudah dilakukan perbikan menurut masukan, komentar dan saran yang diberikan. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil dari pengembangan media permainan papan monopoli berdasarkan proses pengembangan dan kelayakan atau validitas dari produk media permainan papan monopoli. Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran permainan papan monopoli agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis karakteristik siswa, analisis materi pada tahap ini ditunjukkan untuk mengetahui bahwa

siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan lebih menggunakan buku siswa saja dalam pembelajaran berlangsung dimana terdapat beberapa siswa kurang fokus dan kurang paham dalam menangkap materi yang diberikan oleh gurunya. Penyebab masalah tersebut disebabkan oleh guru menjelaskan materi saat pembelajaran tidak menggunakan media atau alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dengan adanya media permainan papan monopoli ini memperkuat penyampaian materi, dan mendidik karakter peduli sosial siswa sehingga siswa tertarik dan semangat belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena media permainan papan monopoli mengajak siswa bermain sambil belajar.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu tahap perancangan desain, perancangan dibuat sedemikian rupa sesuai dengan hasil analisis di tahap awal yang sebelumnya dilakukan. Pada tahap pengumpulan data, dilaksanakan pengumpulan berbagai komponen yang digunakan dalam pengembangan media aplikasi ini nantinya yang meliputi pengumpulan isi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus, KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini juga dikumpulkan gambar-gambar animasi dan warna yang sesuai dengan karakteristik

siswa agar menarik minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi Autocad 3D dan Microsoft Word 2013 yang akan digunakan pada saat proses pembuatan produk media permainan papan monopoli.

Tahap ketiga yaitu pengembangan implementasi pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan papan monopoli dari segi kemenarikan dan kelayakan setelah media tersebut divalidasi oleh ketiga ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dari media permainan papan monopoli.

Tahap keempat dalam tahap ini dilakukan yaitu tahap evaluasi terhadap seluruh data yang dikumpulkan dalam tahap keempat yaitu tahap implementasi evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai media permainan papan monopoli yang terdiri dari para ahli serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berupa papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS mendapatkan kategori

sangat baik untuk validitas. Berdasarkan hasil review oleh ahli isi mata pelajaran, media pembelajaran permainan papan monopoli pada muatan materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran IPS terhadap karakter peduli sosial siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan. Dilihat dari aspek penilaian kesesuaian tujuan dengan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan di SD Negeri 3 Kerambitan adalah kurikulum 2013. Penggunaan media permainan papan monopoli dikembangkan untuk membantu penyampaian materi IPS yaitu jenis-jenis pekerjaan yang membantu dalam pembentukan karakter peduli sosial siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurhidayati (2016) dimana penelitian tersebut mengembangkan permainan monopoli anti korupsi (Monoka) untuk mengajarkan nilai tanggung jawab, disiplin, jujur, sederhana, kerja keras, mandiri, adil, berani dan peduli. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran melalui media papan monopoli terbukti manjur dalam mendidik para siswa SD.

Berdasarkan hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh persentase yaitu 93,75% yang berada pada

kualifikasi sangat baik. Dengan adanya inovasi penggunaan media permainan papan monopoli yang dikembangkan agar menarik bagi siswa SD, diharapkan kegiatan pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan dapat terlaksana dengan baik dan kondusif. Media permainan papan monopoli yang dikembangkan ini mampu menjadi media serta sumber belajar siswa. Hal ini terbukti pada penelitian Botino dan Ott (2014) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi kuat antara prestasi siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan. Adopsi permainan yang diterapkan dalam mata pelajaran siswa akan membuat siswa memiliki tingkat penalaran dan kemampuan logis yang tinggi (Suciati dkk., 2016).

Dengan adanya inovasi penggunaan media permainan papan monopoli yang dikembangkan agar menarik bagi siswa SD, diharapkan kegiatan pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan dapat terlaksana dengan baik dan kondusif. Media permainan papan monopoli yang dikembangkan ini mampu menjadi media serta sumber belajar siswa.

Berdasarkan hasil review ahli media pembelajaran memperoleh persentase yaitu 96,15% yang berada pada kualifikasi sangat baik, ditinjau dari sisi

desain media yang dikembangkan dan kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan dan kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan yang didalamnya terdapat gambar, animasi, dan warna-warna yang dirancang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa SD, sehingga diharapkan mampu menjadikan siswa semangat belajar. (Setiyorini, 2013) mengatakan bahwa penggunaan media permainan untuk pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana bahagia di kelas serta terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah melewati uji ahli, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba produk pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini uji coba produk yang dilaksanakan sebatas hanya pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hal ini dikarenakan situasi pandemic covid-19 yang menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring (online). Subjek uji coba perorangan dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan. 3 orang siswa yang dijadikan sebagai subjek uji coba perorangan adalah gabungan 3 orang siswa dengan tingkat hasil belajar yang tinggi, sedang dan rendah yang dilihat dari hasil nilai rapot siswa pada semester

sebelumnya. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan yang dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri atas 3 siswa dengan hasil belajar tinggi, 3 siswa dengan hasil belajar sedang dan 3 siswa dengan hasil belajar rendah yang diketahui dari hasil rapot siswa pada semester sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis hasil uji coba perorangan didapatkan total persentase dari uji coba perorangan sebesar 95,83% dan total persentase pada uji coba kelompok kecil sebesar 91,66%. Dari hasil analisis yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Setelah dibandingkan dengan tabel konversi, diketahui bahwa hasil uji coba perorangan media permainan papan monopoli berada pada kategori sangat baik dan hasil uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran berupa permainan dapat membuat siswa menjadi senang dan tidak membosankan sehingga informasi yang didapatkan dapat mudah diingat oleh siswa (Priyahardata, 2016).

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil uji coba produk kepada siswa, media pembelajaran permainan papan

monopoli layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa SD, yang dimana media permainan papan monopoli mengajak siswa bermain sambil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa media pembelajaran papan monopoli pada muatan materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran IPS terhadap karakter peduli sosial untuk siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan dinyatakan valid dan masuk ke dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran berupa papan monopoli ini juga dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV. Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu siswa disarankan agar dapat memanfaatkan media permainan papan monopoli secara optimal dan tidak hanya dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan dimana dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. Selain itu, diharapkan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kepada guru wali kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan pada proses pembelajaran tematik khususnya IPS disarankan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran

untuk menciptakan pemahaman yang lebih cepat terhadap proses pembelajaran, dapat memudahkan dalam menjelaskan materi, dan membangkitkan minat belajar siswa serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi*. Skripsi. UIN Sultan Thaha Saifuddin.
- Anggrahaeni, N. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018*. UIN RADen Intan.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Azizah, N. (2013). Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Datar*, 1(2), 88.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/3138>
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21.
<https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Botino, R. dan Ott, M. (2014). Serious Gaming at School: Refelctions on Students' Performance Engagement and Motivation. *International Journal of Game-Based Learning*, 4(1), 21–36.
- Fitriani, D., Nurwidodo dan Wilujeng, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Ips Melalui Model Student Facilitator And Explaining Pada Kelas IV-A SDN NGAGLIK 01. *Jurnal Basic Edu*, 3(1), 67.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>
- Freitas, S. (2013). Toward a New Learning : Play and Game-Based Approaches to Education. *International Journal of Games Based Learning*, 3(4), 68.
<https://doi.org/10.4018/ijgbl.2013100101>
- Gangne, R. (2015). *Prinsip Belajar untuk Pengajaran*. New Jersey: Mc Graw-Hill.
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi. *Ijtimaiya*, 2(1), 162–185.
- KBBI. (2021). *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan

- Lilifayi, O. (2018). *Joyful Learning Journal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Mahesti, G dan 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.
- Marhayani, D. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67.
- Nurhidayati, A. (2016). Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa SD. *Pelita: Jurnal Mahasiswa UNY*, 11(2), 56.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/10928>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- O'Hallorand dan Deale, C. (2013). Designing a Game Based on Monopoly as Learning Tool. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 4(1), 35–48.
- Permana, N. S dan Budiningsih, C. A. (2017). Developing social care e-book as a media of character education in stkip widya yuwana madiun. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(3), 184–198.
- Priyahardata, M. (2016). *Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rudy, S dan Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Surabaya: Pustaka.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*, 94(1), 87–102.

- Setiawati, T., Pranata, O. H dan Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(1), 163–174.
- Setiyorini, I. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 15–26.
- Suciati, S., Septiana, I dan Untari, M. F. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di SD Kelas IV. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 21–26.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Jakarta: Rosda Karya.
- Tegeh, I. M dan Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Towaf, S. M. (2014). Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 75–85. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/4380>
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.