



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5076 - 5085

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran *Monokebu* pada Siswa Sekolah Dasar

Amandatriya Nissa Adilah<sup>1✉</sup>, Minsih<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [a510180124@student.ums.ac.id](mailto:a510180124@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [min139@ums.ac.id](mailto:min139@ums.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran diketahui menjadi salah satu kendala yang ada di tengah pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, terlebih bagi siswa. Dampak dari keterbatasan media yakni rendahnya minat dan keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran di sekolah dasar. Adanya kendala tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *Monokebu* sebagai alternatif penyelesaian masalah pembelajaran bagi siswa kelas 4 serta mengetahui apakah media tersebut layak digunakan pada pembelajaran dan memaparkan hasil uji coba secara terbatas terhadap media. *Research and Development* digunakan sebagai pendekatan pada penelitian ini. Teknik yang digunakan ialah dengan abgket, wawancara, serta lembar dokumentasi. Teknik yang dipakai ialah teknik kualitatif serta kuantitatif. Hasilnya ialah: produk yang dikembangkan ialah berupa media monopoli keragaman budaya atau disingkat *monokebu* yang berkonten materi keragaman budaya berbasis permainan. Hasil dari uji kelayakan pada media ialah sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan uji praktisi sebesar 94% dengan mendapat kategori sangat layak. Adapun hasil uji coba terbatas mendapat skor presentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, permainan, IPS.

### Abstract

*The limitations of learning media are known to be one of the obstacles that occur in the learning process in elementary schools, especially for students. This has an impact on the low interest and activeness of students in participating in the teaching and learning process in elementary schools. The existence of these obstacles, researchers aim to develop Monokebu media as an alternative to solving learning problems for grade 4 students and to find out whether the media is suitable for use in learning and to present the results of a limited trial of the media. Research and Development is used as an approach in this study. The technique used is the abgket, interviews, and documentation sheets. The technique used is qualitative and quantitative techniques. The result is: the product developed is in the form of monopoly cultural diversity media or monokebu for short which contains game-based cultural diversity material. The result of the feasibility test on the media is 90% with the very feasible category and the practitioner test is 94% with the very feasible category. The results of the limited trial got a percentage score of 96.67% with a very decent category.*

**Keywords:** learning media, games, and IPS.

---

Copyright (c) 2022 Amandatriya Nissa Adilah, Minsih

✉ Corresponding author :

Email : [a510180124@student.ums.ac.id](mailto:a510180124@student.ums.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu siswa guna beraktualisasi dengan optimal sejalan dengan kemampuan yang ada (Muhroji & Yusrina, 2018). Untuk membuat pendidikan lebih bermakna dan membantu orang yang berakhlak, berbagai metode digunakan, sehingga aspek terpenting yang memengaruhi kemajuan bangsa ini dapat terwujud. Pemerintah mengikuti arah perkembangan dunia pendidikan melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan terus berupaya menjadi pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar di sekolah menjadi pendukung dalam perkembangan siswa, yakni mendapatkan ilmu maupun pengetahuan. (Amalia & Setiyani, 2016). Di era modern ini, banyak siswa yang kesulitan mempelajari hal-hal baru. Siswa pada hakikatnya mempunyai gaya belajar yang beragam. Minat belajar kurang ditandai dengan cenderung diam, sering bermain sendiri jika guru sedang mengajar di kelas, sering mengganggu teman, mengajak bicara teman, dan ramai sendiri (Syamsijulianto, 2020). Hal itu berdampak pada siswa lain karena mereka akan lebih tertarik bermain dengan temannya dibandingkan memperhatikan guru. Kondisi itu dapat mengganggu proses pembelajaran yang tidak kondusif dan tidak nyaman.

Belajar yaitu perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan (Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, 2014). Artinya perubahan perilaku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap, mencakup seluruh organisme atau bahkan kepribadian. Proses pembelajaran IPS perlu dikembangkan dan terstruktur untuk kehidupan nyata. Membantu siswa memahami pembelajaran, memperdalam ilmunya, dan peka terhadap masalah di sekitarnya. IPS ialah ilmu yang membahas tentang sekumpulan fakta, peristiwa, perilaku dan tindakan manusia (Trianto, 2013). Menurut (Ahmad Susanto, 2012), IPS ingin anggotanya tumbuh sebagai manusia sosial yang rasional dan bertanggung jawab dan membangun masyarakat yang baik di mana nilai diciptakan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial, mempelajari tingkah laku dan rasa tanggung jawab individu dan kelompok dalam masyarakat.

Pembelajaran IPS di SD Guru hanya menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan guru pada pembelajaran inilah yang menyebabkan siswa terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Keadaan siswa dalam proses pembelajaran IPS hanya mencatat materi, menjadikan siswa hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya (Yalvema Miaz et al., 2019). Karena guru fokus pada metode ceramah, hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa tidak memperhatikan pelajaran apa yang disampaikan guru dalam proses pengajaran. Hal ini disebabkan karena siswa sering bermain, berbicara, dan terkadang mengeluh ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian (Wahyuni et al., 2022) yang menyatakan pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Saran dari peneliti tersebut yakni berupa pemilihan media sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

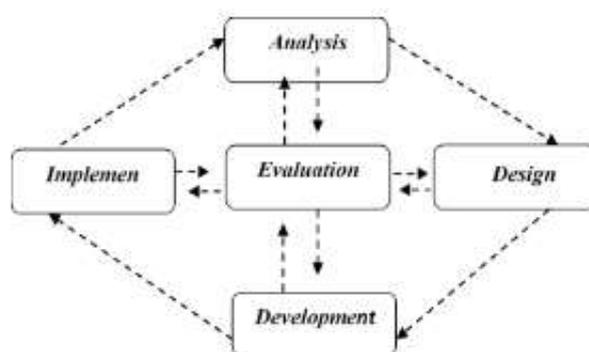
Penggunaan permainan dalam pendidikan dapat memberikan siswa pengalaman baru, dan game ini, khususnya, dapat membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan bersenang-senang. Elemen terpenting dalam proses pembelajaran adalah memahami materi pelajaran yang diajarkan, sehingga permainan tidak harus mahal.. Diharapkan dapat diterima dengan baik oleh siswa melalui permainan, yang terpenting pemahaman terhadap materi pelajaran, hal ini dalam merangka mewujudkan dan mengoptimalkan materi pelajaran (Hastanti, 2020). Media permainan merupakan media yang efektif, karena siswa dapat belajar tanpa tekanan pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan (Islamiyah, 2017). Mengintegrasikan proses otak kanan dan kiri dengan cara yang seimbang dan membangun struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf yang berorientasi masa depan. Otak aktif yaitu kondisi sangat baik untuk menerima pembelajaran. Media permainan berupa monopoli.

Monopoli adalah permainan papan paling populer di dunia, dengan tujuan mengendalikan semua bagian di papan melalui sistem ekonomi yang disederhanakan untuk membeli, menyewa, dan bertukar properti. Setiap pemain mengambil giliran menggulung dadu untuk menggerakkan bagiannya; Jika mendarat di bagian yang bukan milik pemain lain, ia dapat membelinya dengan harga yang ditunjukkan; Jika telah dibeli oleh pemain lain, ia harus membayar sewa dalam jumlah tertentu. Pemain yang memiliki uang terbanyak memenangkan permainan. (Dian, 2015). Jika media monopoli digunakan, ia harus dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka dalam menguasai konsep dan kemampuan baru. (Sari et al., 2020). Siswa diajari cara bekerja secara kolektif untuk menyelesaikan masalah yang disajikan oleh guru, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghormati perspektif satu sama lain, di samping pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari. Melalui penggunaan media permainan monopoli, siswa akan secara aktif tenggelam dalam pembelajaran. Adapun penelitian mendukung yang dilakukan (Bukhari Masruri & Joko Raharjo, 2020) bahwa monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan memengaruhi pemahaman mengenai materi pembelajaran sehingga peneliti menyarankan mmakai monopoli sebagai media dalam pembelajaran.

Monopoli Keberagaman budaya ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Dalam permainan monopoli keragaman budaya ini, siswa diajak berkeliling pulau yang ada di Indonesia, tetapi tidak hanya sekedar berkeliling, terdapat sejumlah petak yang berisi tentang bank materi dan bank soal. Apabila siswa bersinggah di salah satu petak tersebut siswa harus mengambil kartu sesuai petak yang disinggahi. Aturan dalam permainan ini dilakukan secara berkelompok kemudian setiap kelompok diberikan kertas yang berisikan tentang lembar penilaian yang di dapat dalam bermain monopoli. Media untuk permainan monopoli dipilih karena ini adalah salah satu game yang dinikmati siswa dan mudah dimainkan.. Selain itu, permainan monopoli sangat terkenal sebab menekankan keberanian siswa dengan membiarkan mereka mengatakan pendapat dan berimajinasi. Adapun pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Wulandari & Setiawan, 2021) yang menyatakan adanya inovasi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dari permasalahan di atas, melatar belakangi untuk mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran *Monokebu*. Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bejen Karanganyar yang berisikan tentang pertanyaan dan tantangan bagi siswa. Alasan pemilihan Monopoli keragaman budaya memudahkan siswa dalam menghafal dan mengingat keragaman budaya yang ada di Indonesia.

## **METODE**

*Research and development* (R&D) ialah penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian dan pengembangan ialah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dilaksanakan IV SD Negeri Bejen. Subjek dari penelitian ini yakni siswa sejumlah 33 siswa. Adapun tahapan penelitian ini menggunakan teknik ADDIE. Model tersebut terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiyono, 2013). Model ADDIE dipakai guna megembangkan produk, salah satunya media. Berikut adalah bagan model pengembangan ADDIE menurut (Laksana et al., 2020).



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Penelitian dan pengembangan ini memaikai tiga metode pengumpulan, yakni angket, wawancara, serta dokumentasi. Instrumen yang dipakai ialah lembar angket dan lembar wawancara lembar wawancara.

Adapun media Monokebu didapat datanya dengan pengisian angket oleh ahli materi, media, serta praktisi. Guna mengetahui peringkat nilai akhir pada tiap butir indikator, peneliti menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor penilaian}} \times 100\%$$

Data yang didapat kemudian diolah dengan skala penilaian data mentah yang berupa bilangan lalu diartikan dalam pengertian kualitatif. Berikut kategori kelayakan berdasar dari skala penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis

Pada titik ini, peneliti mengunjungi sekolah untuk melihat bagaimana proses pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 02 Bejen, Kabupaten Karahanyar bekerja secara langsung. Setelah menyaksikan dan secara langsung menyaksikan teknik pembelajaran yang digunakan. Peneliti menemukan masalah mendasar sebagai akibat dari pengamatan mereka, yaitu bahwa rendahnya minat dalam pembelajaran dipengaruhi oleh keterbatasan media belajar. Adanya masalah keterbatasan media pembelajaran membuat peneliti berupaya memecahkan permasalahan yang ada dengan menggabungkan permainan yang ada, yakni monopoli pada pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena media pembelajaran berupa permainan monopoli sudah familiar bagi siswa, pada dasarnya siswa sangat menyukai media pembelajaran yang dapat dimainkan. Dengan adanya media monopoli ini dapat melibatkan peran aktif antara guru dengan siswa. Maka dari itu media monopoli membuat siswa untuk lebih aktif saat pelaksanaan pembelajaran, tidak pasif saat pembelajaran. Peneliti memberikan sentuhan inovasi dengan mengaitkannya dengan materi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media monokebu pada mata pelajaran IPS peneliti berharap dapat memberi solusi pada guru maupun siswa terhadap kendala pembelajaran.

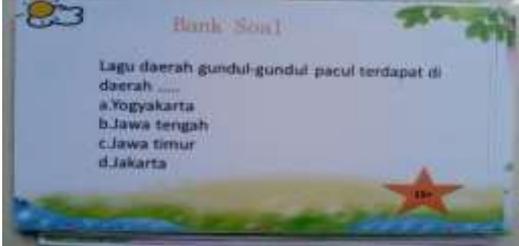
Media Monokebui ini adalah media pembelajaran yang berbasis game. Di setiap petak terdapat gambar daerah dan terdapat juga petak yang bertuliskan “Kartu Bank soal dan Kartu Bank Materi”. Permainan ini dilakukan secara berkelompok setiap kelompok terdiri 5 sampai 6 orang, masing-masing kelompok menunjuk salah satu temannya untuk menjadi ketua kelompok yang akan bermain dengan kelompok lain. Apabila siswa bersinggah pada petak yang bertuliskan Bank soal maka siswa wajib mengambil kartu yang telah disediakan sesuai dengan petak yang di singgahi. Pemenang dalam permainan ini yaitu kelompok yang mendapatkan point terbanyak dari bank soal dan bank materi yang telah mereka dapat

Peneliti mengumpulkan data pada tingkat ini untuk mengevaluasi kebutuhan peserta didik untuk penciptaan media Monokebu dalam mata pelajaran IPS. Informasi tersebut dikumpulkan menggunakan

kuesioner yang dibuat oleh peneliti. Informasi yang dikumpulkan berfungsi sebagai titik awal untuk pengembangan materi pembelajaran *Monokebu*. Buku guru dan siswa adalah dua sumber informasi yang digunakan dalam pengembangan barang pembangunan.

**Desain**

**Tabel 1 Produk Media Pembelajaran Monokebu**

Produk	Keterangan
	<p><b>Papan Monokebu</b>                      Papan bagaian depan terdiri dari judul, Gambar disetiap daerah, gambar peta dan tulisan bank soal, bank materi. Papan Monokebu ini berukuran 80cm x 53 cm</p>
	<p><b>Kartu Bank Materi</b>                      Kartu bank materi yang berisikan tentang materi keberagaman budaya yang ada di indonesia. Contohnya seperti pakaian adat, rumah adat dan lain sebagainya. Sedangkan jumlah kartu 36 yang terdiri dari 34 contoh keberagaman budaya dan 2 kartu pengertian keberagaman budaya.</p>
	<p><b>Kartu Bank Soal</b>                      Kartu bank soal merupakan kartu yang berisikan pertanyaan mengenai materi yang berkaitan dengan permainan monopoli.</p>
	<p><b>Kartu Petunjuk</b>                      Kartu petunjuk merupakan kartu yang berisikan tentang cara bermain pada media monokebu tersebut.</p>
	<p><b>Petak</b>                      Petak adalah kotak yang berisikan gambar suatu provinsi tertentu. Petak ini berfungsi untuk mengenalkan kepada siswa contoh tempat yang berada disuatu provinsi yang ada di indonesia.</p>

	<p style="text-align: center;"><b>Dadu</b></p> <p>Dadu adalah kubus berisikan 6 bilangan yang digunakan pemain untuk berpindah tempat dari petak satu ke petak lain.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Pin</b></p> <p>Pin pada permainan monopoli berfungsi untuk membedakan pemain satu dengan pemain lainnya</p>

**Development**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian *Research & Development* (R&D) ini adalah media pembelajaran *Monokebu* atau monopoli keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negri 02 Bejen Kabupaten Karanganyar. Media *Monokebu* ini dikembangkan guna memudahkan guru saat penyampaian materi pelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pelajaran pada mata pelajaran IPS. Selain itu, tujuan dikembangkan media *monokebu* ini untuk menambah variasi media pembelajaran sehingga siswa tidak mudah jenuh salah satunya dengan permainan. Harapan tersebut sejalan dengan penelitian (Puspitasari et al., 2022) yang menyatakan dengan permainan anak diberi kesempatan guna eksplorasi diri, lingkungan, maupun orang lain. Adapun dengan permainan siswa dapat bereksplorasi dan melakukan eksperimen terhadap lingkungannya yang dapat membantu guru dalam mengembangkan potensi siswa. Jadi, dengan adanya *monokebu* yang dikembangkan maka bisa membantu guru saat memberi penjelasan materi pada siswa.

Materi di media *Monokebu* dibuat menggunakan referensi ke buku guru, buku siswa, dan rencana pelajaran yang digunakan di kelas, memastikan bahwa substansi materi itu akurat. *Monokebu* Media diberikan dengan cara yang mudah dipahami bagi siswa.

Media *Monokebu* didesain dengan sangat menarik dan pembahasan materinya dijelaskan secara detail supaya siswa dapat paham serta dapat menyelesaikan pertanyaan seputar keberagaman budaya. Hal ini dilakukan supaya siswa tidak merasa bosan ketika belajar IPS. Hal ini didukung oleh riset yang dilakukan oleh (Ulfaeni et al., 2017) yang menyatakan Monopoli dapat diubah menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan dengan materi yang tepat, menarik minat siswa dan membantu mereka membangun keterampilan mereka saat belajar

**Tabel 2 Validasi Media**

Aspek yang Dinilai	Skor	
	Skor Ideal	Skor Aktual
Tampilan Media	24	21

Relevansi Media dengan Materi	8	7
Bahasa yang Jelas dan Mudah Dipahami	20	17
Kualitas Materi	8	7
Jumlah Skor	54	
Presentase	90%	

Penilaian dilakukan yang diberikan validator ahli media mendapat presentase sebesar 90% yang berarti hasil dari penilaian media mendapatkan kriteria sangat baik. Validasi media dilakukan dengan memberi instrumen kepada ahli media yang mencakup 4 aspek meliputi tampilan media, relevansi dengan materi, bahasa yang mudah dipahami, serta kualitas materi. Adapun pada penelitian ini ahli media memberi saran perbaikan terhadap media. Berikut adalah saran yang diajukan ahli media:

1. Bagian kartu pada bank soal sebaiknya ditambahi contoh gambar keberagaman budaya.
2. Petak pada monopoli sebaiknya ditambahi nama provinsi pada setiap daerah.

**Tabel 3 Validasi Praktisi**

Aspek yang Dinilai	Skor	
	Skor Ideal	Skor Aktual
Tampilan Media	8	8
Bahasa	12	10
Kegunaan Monokebu sebagai Media Pembelajaran	20	20
Relevansi dengan Materi	12	11
<b>Skor</b>	<b>49</b>	
<b>Presentase</b>	<b>94%</b>	

Penilaian dilakukan oleh yang diberikan validator ahli praktisi mendapat presentase sebesar 94% yang berarti hasil dari penilaian media mendapatkan kriteria sangat layak. Validasi praktis dilakukan dengan memberi instrumen kepada ahli praktis yang mencakup 4 aspek meliputi tampilan media, bahasa, kegunaan, serta relevansi.

Hasil dari revisi berbasis penelitian media *Monokebu* untuk guru kelas IV di SD Negeri 02 Bejen, Kabupaten Karanganyar, berdasarkan kritik dan ide-ide dari pakar media, dan praktisi ahli.

Rincian hasil revisi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4 Hasil Revisi Media *Monokebu***

Tampilan Media Sebelum diperbaiki	Tampilan Setelah diperbaiki
 <p><b>Tampilan Depan</b></p>	 <p><b>Tampilan Depan</b></p>



**Tampilan Belakang**



**Tampilan Belakang**



Sesuai dengan saran perbaikan yang diberi ahli media, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran *monokebu* berupa penambahan gambar keragaman budaya pada kartu bank soal serta menambahkan nama provinsi pada petak monopoli.

**Implementation**

Pengujian dilakukan setelah peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk media. Produk ini akan diuji di kelas IV SD Negeri 02 Bejen, Kabupaten Karanganyar untuk pengetahuan anak-anak tentang keberagaman budaya dalam penelitian ini. Pada 18 Mei 2022, kegiatan percobaan ini terjadi.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan menggunakan media *monokebu*. Adapun tujuan uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk media *monokebu* tersebut dapat efektif dalam proses pembelajaran berlangsung, khususnya dengan kemampuan siswa memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Uji coba produk media *monokebu* adalah siswa. Pada uji coba produk, penilaian angket disajikan dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada setiap kelompok kecil kelas IV.

Adapun hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5 Penilaian Ujicoba Media**

Aspek Yng Dinilai	Tanggapan	
	Skor Ideal	Skor Aktual
Kesesuaian Materi	24	21
Kemudahan	72	72
Kualitas Materi	48	48
Kualitas Media	96	91
<b>Skor</b>	<b>232</b>	
<b>Presentase</b>	<b>96,67%</b>	

Dari tabel 5 presentase rata-rata yang didapat dari hasil ujicoba ialah 96,67% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai pada ujicoba tersebut ialah kesesuaian materi, kemudahan, kualitas materi, serta kualitas media.

Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan peneliti bersama ahli praktisi maupun respon siswa dengan wawancara dengan siswa dapat dikatakan bahwa media *Monokebu* dapat dipakai sebagai alternatif media

pembelajaran keragaman budaya pada siswa kelas 4. Hal tersebut didukung dengan riset yang dilakukan (Khasana et al., 2018) yang mengatakan permainan monopoli pembelajaran memberi dampak pada siswa terhadap hasil pembelajaran IPS. Siswa dapat memanfaatkan permainan monopoli dalam meningkatkan minat maupun antusias dalam belajar terhadap materi tertentu. Adapun bagi guru, penggunaan monopoli dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran cenderung bervariasi dan mengurangi jenuh pada siswa.

### **Reflection**

Adapun keterbatasan penelitian ini yakni: *Monokebu* hanya bisa digunakan pada materi yang berkaitan dengan materi keragaman budaya, belum dilakukan uji efektivitas sehingga belum diketahui apakah media *monkebu* efektif atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan permainan monopoli membutuhkan waktu yang tidak sebentar, serta rawan terjadi kegaduhan dan peseselisihan antar siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Siskawati et al., 2016) yang menyatakan kelemahan permainan monopoli ialah membutuhkan rancangan penggunaan waktu yang matang, memerlukan alokasi waktu yang panjang dalam implementasinya, serta guru harus mahir mengondisikan siswa saat permainan berlangsung agar tidak terjadi kegaduhan.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian maupun pembahasan yang dilakukan peneliti, kesimpulan yang didapat ialah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Monokebu* berupa permainan monopoli dapat dikatakan layak digunakan pada pembelajaran keragaman budaya di kelas 4. Kelayakan didapat setelah diujikan oleh validator media maupun validator praktis. Hasil dari uji kelayakan media didapat presentase skor sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kelayakan praktik mendapat skor 94% dengan kategori yang sama, yakni sangat layak. Uji coba terbatas juga dilakukan peneliti, hasilnya ialah produk sangat layak ketika diujicobakan terhadap siswa dengan mendapat perolehan skor sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Amalia, N., & Setiyani, D. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas Iv Sd Negeri I Tempursari Klaten Tahun 2013/2014. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 63–70.
- Bukhari Masruri, M., & Joko Raharjo, T. (2020). The Effectiveness Of Monopoly Media To Improve Learning Outcomes In Integrative Thematic Learning At Sd Negeri Tegalsari 01 Semarang. *Journal Of Primary Education*, 9(1), 52–57. <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jpe/Article/View/36046>
- Dian, K. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Pt. Bhuana Ilmu Populer.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hastanti, A. D. (2020). The Transformation Of Monopoly Game: Learning Media To Improve Students' Creativity And Interest In Learning. *Proceeding International Conference On Science And Engineering*, 3(April), 517–523. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.555>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-Pips (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model

- 5085 *Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar – Amandatriya Nissa Adilah, Minsih*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 203–211. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Article/View/20292>
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ripo, F., Bolo, M. O., & Dua, T. D. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 227–241. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13903>
- Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Jimbung Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6457>
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Gugus 15 Kota Bengkulu. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1), 72–80.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Pt Alfabet.
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Wahyuni, S., Wulandari, F., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar Sri. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071–2080.
- Wulandari, R., & Setiawan, D. (2021). Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Interaksi Manusia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 13–18. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/llj/article/view/23230>
- Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media For Elementary School Students*. October. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.173>