



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2636 - 2649

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar

Na'ila Nahda Azighah^{1✉}, Sunan Baedowi², Wawan Priyanto³

Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: azighahnaila@gmail.com¹, sunanabin@yahoo.co.id², wawanpriyanto@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, siswa kelas IV Sekolah Dasar SDN Kalicari 01 masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS khususnya materi perkembangbiakan tumbuhan dikarenakan siswa tidak antusias dan pasif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar dimana media tersebut bisa menarik perhatian dan merangsang keaktifan siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Subjek penelitian yaitu 28 siswa IV SDN Kalicari 01. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran monopoli dengan penilaian kevalidan ahli media sebesar 96% dan hasil validasi ahli materi sebesar 96%. Hasil penilaian kepraktisan berdasarkan hasil angket tanggapan guru sebesar 97% dan hasil angket tanggapan siswa sebesar 98%. Dengan demikian media pembelajaran monopoli dapat dikatakan valid dan praktis, dan dapat dipergunakan secara maksimal dalam menyampaikan materi Perkembangbiakan Tumbuhan karena media pembelajaran monopoli dibuat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yang senang bermain sambil belajar.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Kurikulum Merdeka, Media Monopoli.

Abstract

Based on the results of the preliminary study, fourth grade students of SDN Kalicari 01 still find it difficult to understand science learning, especially plant reproduction material because students are less enthusiastic and passive in the learning process. Researchers developed learning media tailored to the characteristics of grade IV elementary school students where the media can attract attention and stimulate student activeness. The method used in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE research model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The data collection methods used are interviews, observations, and questionnaires. The results of this study are in the form of monopoly learning media products with a media expert validity assessment of 96% and material expert validation results of 96%. The results of the practicality assessment based on the results of the teacher response questionnaire of 97% and the results of the student response questionnaire of 98%. Thus, monopoly learning media can be said to be valid and practical, and can be used optimally in delivering Plant Breeding material because monopoly learning media is made in accordance with the characteristics of grade IV elementary school students who like to play while learning.

Keywords: Development Research, Independent Curriculum, Monopoly Media.

Copyright (c) 2023 Na'ila Nahda Azighah, Sunan Baedowi, Wawan Priyanto

✉ Corresponding author :

Email : azighahnaila@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi faktor yang paling utama dan tidak dapat dipisahkan dari eksistensi manusia untuk berubah dan berkembang. Pembaruan kurikulum dilakukan guna mengikuti perkembangan dan keadaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia salah satunya pendidikan. Sekarang ini pemerintah sedang melakukan pembaruan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Hal ini dipertegas dengan pernyataan di atas Iryanto (2021) bahwasanya pada saat ini, Kurikulum 2013 akan diubah lagi atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Menurut Nasution (2021) Merdeka Belajar adalah jenis perubahan strategi yang sesuai dengan membangun kembali inti dari evaluasi yang semakin terabaikan. Gagasan Merdeka Belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan sesuai undang-undang untuk memberikan kesempatan kepada sekolah-sekolah untuk menguraikan keterampilan dasar program pendidikan ke dalam penilaian mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut Rindayati (2022) mempertegas bahwa kurikulum merdeka merupakan konsep kemandirian untuk berkreasi bagi peserta didik dan pendidik yang dibebaskan untuk mengakses ilmu baik pada pendidikan formal maupun non formal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat muatan pelajaran yang menjadi ciri khas yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di Sekolah Dasar muatan pembelajaran IPAS memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengalaman belajar mereka dengan membentuk landasan pertama dari pengetahuan, keterampilan, sikap ilmiah dan untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik aspek alam maupun sosial. Dalam Kurikulum Merdeka muatan Pembelajaran IPAS terbagi menjadi delapan Bab dengan komposisi empat Bab IPA dan empat Bab IPS. Pada penelitian ini peneliti mengambil Bab IPA materi perkembangbiakan tumbuhan. Menurut pendapat Kadek (2022) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang sangat erat pengaruhnya terhadap keberlangsungan hidup seseorang. Berkaitan dengan pernyataan tersebut artinya IPA tidak sesederhana pengetahuan tentang alam namun juga proses sistematis untuk menemukan dan membentuk sikap ilmiah tentang alam. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan bukti nyata yg ada. Sehingga pendekatan dalam proses belajar IPA yang biasanya digunakan anatara lain: pendekatan lingkungan, keterampilan proses, pendekatan inquiry dan pendekatan terpadu (terutama di SD). Selain itu, suasana belajar yang baik dan pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran IPA karena IPA bersifat abstrak sehingga membutuhkan usaha lebih untuk memudahkan penyampaian materi.

Suasana belajar yang baik memerlukan pendukung untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa yaitu media pembelajaran. Sejalan dengan kalimat di atas Zahwa & Syafi'i (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah sekumpulan alat yang digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan pesan atau data sehingga dapat memunculkan minat individu dalam mengetahui bagaimana cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat di atas Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022) menggarisbawahi bahwa media pembelajaran adalah perantara untuk mengirim dan meneruskan informasi kepada penerima agar terbentuk lingkungan belajar yang bermanfaat, yang membuatnya lebih mudah bagi individu untuk memahami materi dan membangun minat inidividu untuk belajar lebih lanjut. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah penyampaian materi juga untuk merangsang pikiran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapai secara total.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA harus disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga mendukung kebutuhan siswa, contohnya seperti modifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Secara umum menurut pendapat Sihotang (2022) monopoli merupakan permainan papan yang dimainkan secara berkelompok, tiap pion mewakili pemain bisa membeli tanah dan

bangunan pada kavling dengan harga yang sudah tertera. Dari pernyataan tersebut, permainan monopoli yang semula merupakan permainan umum di dalam penelitian ini permainan monopoli dimodifikasi agar sesuai digunakan dalam mendukung proses pembelajaran materi perkembangbiakan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV A dan IV B SD Negeri Kalicari 01 Semarang diperoleh informasi bahwa di dalam proses pembelajaran IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan guru menggunakan modul ajar dan buku teks pelajaran yang sesuai dengan materi namun belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kekurangan ini berdampak pada rasa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagai perbandingan pada pembelajaran materi lain yang menggunakan media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa hasil belajar siswa tergolong tinggi. Dalam proses pembelajaran siswa akan merasa sangat antusias jika guru menggunakan media pembelajaran. Sebagai contoh, es batu sebagai media pembelajaran materi zat dan perubahannya. Siswa menjadi aktif bertanya karena rasa penasaran yang tinggi. Namun, saat tidak menggunakan media pembelajaran hanya sebagian siswa saja yang aktif, sebagian lainnya akan bermain sendiri dan tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Sehingga saat guru membagikan LKPD atau melakukan evaluasi hasil yang diperoleh siswa cenderung lebih rendah dari materi lain yang menggunakan media pembelajaran. Dari karakteristik siswa kelas IV A dan IV B SDN Kalicari 01 di atas maka untuk memecahkan kesulitan belajar siswa perlu adanya media pembelajaran yang mendukung materi dan sesuai dengan pelajaran IPAS. Media pembelajaran yg sesuai dengan karakteristik siswa akan membantu siswa untuk memenuhi Capaian Pembelajaran (CP).

Penelitian pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mar'atusholihah (2019) media ular tangga mendapat persentase penilaian ahli media sebesar 93% dan persentasi kevalidan penilaian ahli materi 90% dengan kriteria "baik sekali" sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaningsih (2022) media pembelajaran pencernaan manusia berbasis android bercirikan bahan ajar berwarna dan didesain menarik sehingga mudah digunakan oleh guru dan siswa. Media ini telah memenuhi kriteria valid dari ahli materi sebesar 92,5% dan memperoleh nilai valid sebagai media pembelajaran sebesar 94,58%. Kemudian ide peneliti juga relevan dengan penelitian Adilah & Minsih (2022) media monopoli keberagaman budaya menarik dan mengedukasi bagi siswa dengan penilaian kelayakan media sebesar 90%, penilaian praktisi sebesar 94% dan hasil uji coba terbatas mendapat 96,97% dengan kategori sangat layak. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dibuat berupa modifikasi permainan monopoli yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar.

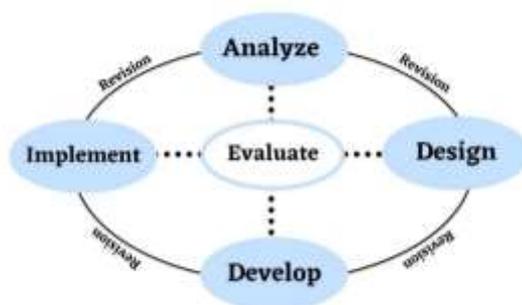
Berdasarkan penelitian relevan yang berhasil menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mengedukasi bagi siswa serta memperoleh beberapa data dari SDN Kalicari 01 maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang bersal dari permainan sederhana yaitu monopoli untuk pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan. Pemilihan permainan monopoli sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Kalicari 01 yaitu suka belajar sambil bermain. Pentingnya dilakukan pengembangan ini karena penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa merupakan solusi untuk merangsang keaktifan dan rasa keingintahuan siswa yang tinggi dan diharapkan media pembelajaran monopoli bisa menjadi media pembelajaran yang edukatif dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research dan Development (RnD)*. Menurut Purnama (2016) Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui

beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang memiliki lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Adapun skema yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (Branch,2020) sebagai berikut :



Gambar 1 Skema ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*)

Pada tahap analisis (*Analyze*) peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dan membuat angket kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa masalah yang ada dalam proses belajar mengajar adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat merasa jenuh dalam belajar dengan karena guru hanya mengulang-ulang menggunakan strategi ceramah saja.

Pada tahap desain (*Design*) hasil dari tahap analisis digunakan sebagai landasan untuk merancang media pembelajaran yang interaktif sesuai karakter siswa yang senang belajar sambil bermain sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan gaya permainan yang positif bertujuan agar siswa tertarik dalam belajar. Desain media Monopoli IPA dikemas dalam bentuk segiempat seperti papan catur, terdapat 24 petak gambar dimana setiap petak terdapat gambar yang berkaitan dengan perkembangbiakan tumbuhan serta terdapat kartu kejutan serta kartu tanya yang didalamnya terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi perkembangbiakan tumbuhan. Desain media ini dibuat berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah ada.

Pada tahap pengembangan (*Develop*) peneliti membuat produk berdasarkan rancangan yang telah didesain pada tahap desain. Kemudian produk divalidasi untuk mendapatkan produk yang valid dan layak diujicobakan pada kelas terbatas. Peneliti melakukan uji validitas oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Revisi dilakukan jika produk belum memenuhi aspek kevalidan dan masih terdapat kelemahan sehingga belum mencapai tingkat valid. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran yang menentukan apakah produk perlu direvisi atau tidak.

Pada tahap implementasi (*Implement*) produk media pembelajaran yang telah melewati tahap validasi dan dinyatakan valid tanpa revisi selanjutnya diujicobakan secara terbatas pada kelas IV Sekolah Dasar.

Pada tahap evaluasi (*Evaluate*) Pada tahap ini adalah refleksi produk yang telah diujikan, dimana peneliti mendapatkan nilai, saran, dan tanggapan dari validator, diharapkan peneliti bisa memperbaiki produk apabila terjadi kesalahan atau kekurangan dalam pembuatan media.

Subjek uji coba penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B sebanyak 28 siswa di SD Negeri Kalicari 01. Data dalam penelitian ini menggunakan data primer karena diperoleh dan dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik non tes. Menurut Magdalena (2021) wawancara, pengamatan secara sistematis (observasi), menyebarkan angket, dan mengamati dokumen-dokumen yang ada termasuk ke dalam teknik pengumpulan data non tes. Teknik nontes

yang peneliti gunakan berupa Observasi, menurut Meutia (2020) observasi adalah instrumen yang dilakukan dengan mengamati secara langsung menggunakan indera penglihatan untuk mendapatkan informasi dari sumber data. Selanjutnya wawancara, menurut Yudiantara (2021) tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan data yang dibutuhkan melalui komunikasi langsung dengan sumber data. dan yang terakhir kuisisioner, Menurut Sugiyono (2015:192) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan berupa angket. Terdapat 6 jenis angket yaitu angket validasi materi, angket validasi media, angket analisis kebutuhan guru, angket analisis kebutuhan siswa, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. pada angket validasi materi dan angket validasi media berbentuk *check list* dengan menggunakan skala *Likert*. Angket validasi materi dan media digunakan peneliti untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media mengenai kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Angket analisis kebutuhan guru berbentuk angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket analisis kebutuhan guru digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan guru dengan keadaan yang sebenar-benarnya. Angket analisis kebutuhan siswa berbentuk angket tertutup. Angket ini peneliti gunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa. Angket tanggapan guru berbentuk *check list* dengan menggunakan skala *Likert* sedangkan angket tanggapan siswa berbentuk *check list* dengan skala *Guttman*. Angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah melihat dan menggunakan media pembelajaran monopoli yang peneliti kembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar. Produk dibuat dengan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dilakukan secara sistematis.

Adapun langkah pertama yang harus dilakukan dalam prosedur ADDIE yaitu analisis. Tahap analisis yang dilakukan peneliti didapatkan dari hasil wawancara dan angket kebutuhan guru dan siswa. peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV A dan IV B SDN Kalicari 01. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran terdapat beberapa kendala yang membutuhkan solusi, kendala tersebut yaitu hanya beberapa siswa yang benar-benar fokus saat pembelajaran, selebihnya tidak fokus dan bermain sendiri. Hal ini berdampak pada tidak meratanya pemahaman materi pada siswa, dampak lanjutannya yaitu siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran karena tidak tahu apa yang harus ditanyakan atau dipelajari. Adapun kendala lainnya yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran yg sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang senang bermain. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan penayangan video menggunakan proyektor, namun tidak dilakukan setiap hari karena keterbatasan jumlah proyektor yang ada di SD Negeri Kaliari 01. Selanjutnya pada hasil analisis kebutuhan guru ditemukan bahwa sebenarnya guru sudah pernah melihat media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa namun karena keterbatasan waktu dan biaya guru belum dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Dari hasil tahap analisis ini, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.

Tahapan ADDIE yang kedua yaitu desain. Desain media pembelajaran monopoli dibuat berdasarkan hasil analisis, yaitu karakteristik media pembelajaran berbasis permainan yang berisi banyak gambar berwarna yang menarik dengan materi perkembangbiakan tumbuhan yang ada pada muatan pembelajaran IPAS. Selanjutnya peneliti membuat *storyboard* sebagai acuan pengembangan di tahap selanjutnya. Secara garis besar media monopoli yang dikembangkan berisi 24 petak dengan komposisi 20 petak pertanyaan dan 4 petak pendukung yaitu petak start, petak hanya lewat, petak bebas parkir dan petak masuk penjara. Pada lima petak

pertama atau sisi bawah media monopoli berisi pertanyaan mengenai organ perkembangbiakan bunga sempurna dan bunga tidak sempurna. Pada 5 petak berikutnya atau sisi kiri monopoli berisi pertanyaan mengenai cara perkembangbiakan tumbuhan dibantu hewan. Kemudian pada sisi atas monopoli berisi pertanyaan mengenai cara perkembangbiakan tumbuhan dengan menyebarkan bijinya dan sisi monopoli sebelah kanan berisi perkembangbiakan tumbuhan secara buatan dengan bantuan manusia.

Tahapan ADDIE yang ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini peneliti membuat produk berdasarkan rancangan pada tahap desain. Produk yang dihasilkan dari tahap pengembangan ini adalah media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan pada muatan pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan.



Gambar 2 Halaman Cover Monopoli

Pada halaman cover atau halaman depan terdapat 24 petak gambar menarik yang berkaitan dengan materi perkembangbiakan tumbuhan. Tiap petaknya dibuat dengan *background* polos dengan warna bervariasi agar media tidak monoton. Kemudian terdapat dua jenis petak yang berbeda ukuran. Jenis pertama adalah petak pembelajaran berjumlah 20 petak dengan ukuran 3,5 cm x 3,5 cm (tidak termasuk garis tepi). Jenis kedua adalah petak pendukung berjumlah 4 petak yaitu petak start, petak hanya lewat, petak bebas parkir dan petak masuk penjara, petak jenis kedua ini memiliki ukuran 5,5 cm x 5,5 cm (tidak termasuk garis tepi). Pada bagian atas gambar terdapat angka dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 45. Angka tersebut merupakan *point* petak pembelajaran, jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat maka berhak mendapatkan *point* tersebut. Media monopoli terdiri dari 4 sisi yang masing-masing sisinya mewakili satu tujuan pembelajaran yang sudah peneliti pilih pada tahap mengidentifikasi capaian pembelajaran.



Gambar 3 Halaman Alas Monopoli

Halaman alas monopoli berukuran 30cm x 30cm. Terdiri dari 24 petak pembelajaran dengan komposisi 20 petak pertanyaan dan empat petak pendukung. Halaman alas monopoli merupakan pasangan dari halaman cover monopoli yang mana tiap gambar pada halaman cover *match* dengan pertanyaan yang ada di halaman alas monopoli. Halaman alas monopoli direkatkan dengan halaman cover monopoli menggunakan lem kayu. Kemudian petak yang berisi gambar pembelajaran dipotong sesuai garis tepi selanjutnya pada ujung gambar yang telah di potong dipasang velcro atau perekat. Pemasangan perekat ini dimaksudkan agar halaman cover tidak mudah robek karena menganga dan memudahkan pengguna dalam menyimpannya. Halaman alas monopoli terdiri dari 4 sisi, setiap sisinya terdapat pertanyaan yang *match* dengan gambar pada halaman cover monopoli.



Gambar 4 Halaman Alas Monopoli

Pada halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan aturan bermain media monopoli. Halaman petunjuk penggunaan berukuran 13,5cm x 30cm dengan latar belakang merah muda dan bingkai bunga-bunga agar senada dengan materi perkembangbiakan tumbuhan yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai bunga. Halaman petunjuk penggunaan ini berisi empat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan 15 aturan bermain yang harus diikuti oleh siswa. Namun aturan ini tidak bersifat wajib, bisa berubah sewaktu-waktu menyesuaikan kondisi di dalam kelas.



Gambar 5 Kartu Pertanyaan



Gambar 6 Kartu Kejutan

Kartu pertanyaan dan kartu kejutan dibuat dengan ukuran 8 cm x 5 cm sebanyak masing-masing 16 lembar. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan seputar materi perkembangbiakan tumbuhan sedangkan kartu kejutan berisi kejutan yang harus diikuti oleh pemain.



Gambar 7 Media Monopoli yang Telah Dikembangkan



Gambar 8 Media Monopoli yang Telah Dikembangkan

Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan selanjutnya diujikan kepada validator ahli media dan ahli materi agar produk valid digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi media dan angket validasi materi. Selanjutnya jika masih terdapat aspek yang belum terpenuhi atau terdapat kelemahan validator berhak memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun rumus perhitungan kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase nilai
- $\sum x$ = Jumlah skor responden
- $\sum xi$ = Jumlah skor ideal
- 100% = Konstanta

Adapun hasil validasi media dan perhitungan skor dalam bentuk persentase yang telah di peroleh sabagi berikut:

Tabel 1 Kategori kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Media

No	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Validator Media I	96 %	Dapat digunakan tanpa revisi
	Rata- Rata	96 %	Dapat digunakan tanpa Revisi

Tabel 2 Kategori Kelayakan produk hasil Analisis Validator Materi

No	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Validator Materi I	96 %	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Validator Materi II	96 %	Dapat digunakan ttanpa revisi
	Rata- Rata	96 %	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan persentase sebesar 96%. Nilai tersebut masuk kedalam kategori “sangat layak”. Dan penilaian ahli materi mendapatkan persentase sebesar 96%. Nilai tersebut masuk ke dalam Kategori “Dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan.

Setelah media dinyatakan layak, media ini diujicobakan di kelas IV B SDN Kalicari 01. Peneliti mengimplementasikan permainan monopoli sebagai media media pembelajaran pada materi IPAS BAB I Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan. Saat pertama kali ditunjukkan di depan kelas tanggapan siswa sangat tertarik dan semangat. Bahkan siswa bisa menebak media tersebut digunakan untuk pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan. Begitupun dalam menggunakannya siswa sangat kooperatif dan semangat dalam memainkan media pembelajaran monopoli ini.

Langkah selanjutnya setelah media selesai diujicobakan pada siswa maka peneliti memberikan angket tanggapan guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun rumus perhitungan kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai

$\sum x$ = Jumlah skor responden

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

100% = Konstanta

Adapun hasil angket tanggapan guru dan perhitungan skor dalam bentuk persentase yang telah di peroleh sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Tanggapan Guru

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1.	Materi (1,2)	8	8	$\frac{8}{8} \times 100\% = 100$	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Tujuan pembelajaran (3,4)	8	8	$\frac{8}{8} \times 100\% = 100$	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Manfaat (5,6,7)	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 96$	Dapat digunakan tanpa revisi
4.	Desain	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100$	Dapat digunakan tanpa revisi
	Total	39	40	$\frac{39}{40} \times 100\% = 97$	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan peritungan, maka diketahui persentase sebesar 97% setelah dikonversikan dengan tabel kualifikasi kepraktisan media monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan termasuk dalam kriteria “Dapat digunakan tanpa revisi”

Tabel 4 Hasil Angket Tanggapan Siswa

Indikator	Skor	Jumlah siswa	Persentase
1.	27	28	$\frac{27}{28} \times 100\% = 96$

2.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
3.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
4.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
5.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
6.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
7.	28	28	$\frac{28}{28} \times 100\% = 100$
8.	25	28	$\frac{25}{28} \times 100\% = 89$
Total	220	224	$\frac{220}{224} \times 100\% = 98\%$

Berdasarkan hasil perhitungan angket tanggapan siswa yang berjumlah 28 siswa diperoleh hasil persentase sebesar 98% dan masuk kedalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan dapat di dengan baik oleh siswa.

Langkah terakhir dalam prosedur ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan peneliti setelah produk media pembelajaran selesai diujicobakan di kelas terbatas. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah melihat dan menggunakan media monopoli. Selanjutnya hasil dari angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa dijadikan penilaian kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil perhitungan tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan teruji praktis berdasarkan hasil perhitungan angket tanggapan guru dan siswa kelas IV.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan pokok temuan berupa alat permainan monopoli pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan. Penelitian ini mengembangkan muatan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka materi Perkembangbiakan Tumbuhan yang disajikan dalam permainan monopoli yang di dalamnya terdapat gambar-gambar dan pertanyaan-pertanyaan terkait materi perkembangbiakan yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. media pembelajaran yang dikembangkan ini telah melalui tahapan penilaian dari para ahli, kemudia direspon oleh siswa dan guru kelas IV B SDN Kalicari 01.

Media pembelajaran monopoli dapat digunakan sebagai media yang menyenangkan bagi siswa karena media monopoli dikembangkan sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa yang senang belajar sambil bermain. hal ini sejalan dengan pendapat Aulya (2021) bahwa media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan mempunyai keunggulan yaitu menjadikan suasana belajar menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif sehingga mudah memahami konsep materi. Desain pengembangan media monopoli ini dirancang dengan berbagai gambar yang menarik dan berwarna untuk menambah referensi siswa terhadap materi.

Media pembelajaran monopoli ini mengambil materi Perkembangbiakan Tumbuhan yang terdapat pada salah satu muatan pembelajaran Kurikulum Merdeka yaitu IPAS. Pada Kurikulum Merdeka pembelajaran bersifat fleksibel karena menyesuaikan kebutuhan siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Pitaloka & Arsanti (2022) bahwa guru perlu memenuhi kebutuhan dan harapan murid untuk suasana belajar yang baik dengan menerapkan pembelajaran berdeferensiasi. Pengembangan media pembelajaran monopoli ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa yang senang belajar sambil bermain.

Menurut Marinda (2020) Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia dari bayi hingga dewasa menjadi 4 tahapan yaitu sensori motor, praoperasional, operasional konkret dan operasi formal. Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan peneliti sesuai dengan karakteritik dan kebutuhan

siswa kelas IV Sekolah Dasar yang secara umum berusia 10-11 tahun. Pada usia ini anak lebih senang belajar menggunakan bantuan benda konkret hal ini sejalan dengan pendapat Agung (2019) bahwa tahap Operasional Konkret (7-12 tahun) pada teori piaget anak sudah bisa menggunakan pemikiran logika tetapi hanya terbatas pada objek fisik, tanpa objek fisik anak pada usia 7-12 tahun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Pendapat tersebut memperjelas bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan benda konkret seperti media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan. Media pembelajaran monopoli merupakan objek nyata atau benda konkret yang dapat membantu siswa berpikir dan memahami materi dengan lebih mudah karena dirangsang oleh gambar-gambar yang ada di dalamnya. Media pembelajaran monopoli juga dikembangkan dengan variasi gambar yang banyak, menarik, penuh warna, dan terdapat pertanyaan yang merangsang logika siswa untuk berpikir. Ini sejalan dengan dengan teori Brunner yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika memenuhi tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Menurut Sundari & Fauziati (2021) Bruner menyatakan bahwa belajar adalah sebuah siklus yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal baru baik dari dalam maupun diluar informasi yang telah diberikan kepadanya, hal ini menyiratkan bahwa manusia adalah pemikir, pemroses, dan pembuat data. Sejalan dengan pendapat tersebut, melalui media pembelajaran monopoli siswa menjadi aktif membangun pemikiran logis berdasarkan pengalaman belajarnya melalui berbagai macam gambar yang berkaitan dengan materi perkembangbiakan tumbuhan. Selanjutnya siswa akan memproses gambar-gambar yang mereka lihat menjadi sebuah informasi baru untuk pemahaman mereka sendiri.

Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam menciptakan suasana belajar yg baik karena media pembelajaran monopoli memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara menyenangkan kepada siswa, ini sejalan dengan pendapat Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022) Secara khusus media pembelajaran adalah wadah dalam penyampaian dan sirkulasi data kepada penerima, sehingga dapat membangun suasana belajar yang baik, yang memudahkan siswa untuk memahami topik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar lebih lanjut.

Menurut Susanti et al (2017) media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media uadio dan media audio visual. Media monopoli termasuk ke dalam jenis media visual karena menggunakan indera penglihatan untuk menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti et al (2017) media visual adalah media yang penyajiannya dilakuakn secara kreatif dan berisi informasi materi pelajaran yang diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Kelebihan dari media pembelajaran visual monopoli yaitu dapat mempermudah peserta didik memahami materi, membuat peserta didik berpikir lebih kritis, dan materi yang diperkenalkan dengan menggunakan media visual lebih mudah diingat oleh peserta didik.

Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan mengambil materi perkembangbiakan tumbuhan pada muatan pembelajaran IPAS sebagai materi yang dipilih pada tahap perencanaan materi. Menurut Marwa et al (2023) IPAS adalah salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka, yang merupakan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat membuat siswa dapat mengelolan lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Sesuai dengan pendapat tersebut media pembelajaran monopoli yang peneliti kembangkan mengambil konsep penggabungan IPA dan IPS dalam hal mana media monopoli merupakan media yang dimainkan secara berkelompok dan bersifat sosial digabungkan dengan pemahaman materi IPA perkembangbiakan tumbuhan, kedua elemen tersebut menjadi satu kesatuan pada media pembelajaran.

Media pembelajaran monopoli yang sudah jadi selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli media agar valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan. Dari hasil validasi media melalui angket validasi diperoleh persentase nilai sebesar 96% dengan deskripsi kuliatifatif "Dapat digunakan tanpa revisi". Dari hasil validasi ahli materi I melalui angket validasi diperoleh persentase

sebesar 96% dengan deskripsi kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi” dan hasil validasi ahli materi II melalui angket validasi diperoleh persentase sebesar 96% dengan deskripsi kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”. Dari hasil penilaian tersebut, maka pengembangan media pembelajaran monopoli dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPAS Bab I Topik C perkembangbiakan Tumbuhan.

Media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk kelas IV Sekolah Dasar juga dikatakan praktis berdasarkan hasil perolehan angket tanggapan guru dan angket terhadap media pembelajaran monopoli setelah selesai diujicobakan di dalam kelas IV SD Negeri Kalicari 01. Hasil angket tanggapan guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil perhitungan angket tanggapan guru diperoleh persentase nilai sebesar 97% dengan deskripsi kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”. Kemudian dari hasil perhitungan angket tanggapan siswa diperoleh persentase nilai sebesar 97% dengan deskripsi kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”. Dari kedua penilaian tersebut maka media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS Bab I Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan.

Media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk kelas IV Sekolah Dasar memiliki keunggulan yang terletak pada banyaknya gambar menarik, warna yang cerah, dan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir dan mengungkapkan materi perkembangbiakan tumbuhan dengan bahasa sendiri. Kemudian dengan penggunaan media pembelajaran monopoli siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran monopoli ini telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang senang belajar sambil bermain.

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang pernah dilakukan sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mar'atusholihah (2019) media ular tangga mendapat persentase penilaian ahli media sebesar 93% dan persentase kevalidan penilaian ahli materi 90% dengan kriteria “baik sekali”. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaningsih (2022) media pembelajaran pencernaan manusia berbasis android bercirikan bahan ajar berwarna dan didesain menarik sehingga mudah digunakan oleh guru dan siswa dengan persentase kevalidan media sebesar 94,58% dan kevalidan materi sebesar 92,5%. Kemudian penelitian Adilah & Minsih (2022) media monopoli keberagaman budaya menarik dan mengedukasi bagi siswa dengan penilaian kelayakan media sebesar 90%, penilaian praktisi sebesar 94% dan hasil uji coba terbatas mendapat 96,97% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan pada tiga penelitian terdahulu, terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada materi dan kurikulum yang diterapkan ke dalam media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk muatan pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan pada Kurikulum Merdeka.

Dalam penelitian ini peneliti menyadari banyak terdapat keterbatasan yaitu peneliti hanya membuat satu produk media monopoli, penelitian hanya mengimplementasikan media pembelajaran monopoli pada satu materi pada mata pembelajaran IPAS yaitu perkembangbiakan tumbuhan, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SDN Kalicari 01 tahun ajaran 2022/2023 dan direspon oleh 28 siswa kelas IV B

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran monopoli juga dikatakan valid yang artinya dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dan

- 2648 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar – Na'ila Nahda Azighah, Sunan Baedowi, Wawan Priyanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>

dikatakan praktis yang artinya dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Dengan Metode Permainan Uno Pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Fitriyaningsih, N., Agustini, F., & Priyanto, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Pencernaan Manusia” Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Tahun*, 1(2), 1.
- Iryanto, N. D. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Kadek, N., Swandewi, R., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Peguyangan*. 1(2), 42–50.
- Magdalena, I., Ismawati, A., & Amelia, S. A. (2021). Penggunaan Evaluasi Non-Tes Dan Kesulitannya Di Sdn Gempol Sari. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 187–199. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1299>
- Mar’atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar Pgsd Undiksha*, Vol: 7, No, 255.
- Marinda, L. (2020). Piaget Dan Problematikanya. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (1907). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik:Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/view/53304>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, Xi(1), 22–32. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/388-680-1-Sm.Pdf>
- Nasution, S. W. (2021). Prosiding Pendidikan Dasar Url: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran Diferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan ...*, November, 2020–2023. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27.

- 2649 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar – Na'ila Nahda Azighah, Sunan Baedowi, Wawan Priyanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- <https://doi.org/10.53624/Ptk.V3i1.104>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* , 2(1), 60–67.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner Dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
<https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V3i2.1206>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>
- Yudiantara, R., Budi Pamungkas, N., & An, Mg. (2021). Sistem Penilaian Rapor Peserta Didik Berbasis Web Secara Multiuser. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, 2(4), 447–453.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.