

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS KONTEKSTUAL PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII
SMPN 7 MUARO JAMBI**

Asep Riyadi¹, Heri Usmanto², Yuslistia Opeska³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi

¹riyadiasep268@gmail.com, ²heri.usmanto@unja.ac.id,

³yuslistiaopeska@unja.ac.id.

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of engaging learning media in the subject of Pancasila Education in class VIII at SMPN 7 Muaro Jambi. Learning that is still dominated by textbooks causes students to be less active, easily bored, and experience difficulties in understanding the material on cultural preservation in their region. Therefore, innovative, interesting, and student-characteristic-based learning media are needed. This study aims to determine the development process as well as the validity and practicality level of contextual-based monopoly learning media in Pancasila Education for class VIII students at SMPN 7 Muaro Jambi. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Suparman MPI model, which consists of six stages: instructional analysis, identification of student characteristics, formulation of instructional objectives, development of instructional strategies, development of instructional materials, and formative evaluation. The research subjects were class VIII students of SMPN 7 Muaro Jambi. Data collection techniques used validation questionnaires from material experts, media experts, and language experts, as well as practicality questionnaires for teachers and students using a Likert scale. The results of the study showed that the contextual-based monopoly media was categorized as very valid and very practical. The material expert validation obtained a score of 4.8, media expert 4.2, and language expert 4.2, all categorized as very valid. The practicality test conducted by students obtained a score of 4.4 and by the teacher 4.2, categorized as very practical. Therefore, the contextual-based monopoly learning media is feasible to be used in Pancasila Education learning on the topic of cultural preservation in their region.

Keywords: Media Monopoly, Contextual Learning, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi. Pembelajaran yang masih didominasi oleh buku teks menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pelestarian budaya di daerahku. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta tingkat

kevalidan dan kepraktisan media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model MPI Suparman yang meliputi enam tahap, yaitu analisis instruksional, identifikasi karakteristik peserta didik, penulisan tujuan instruksional, penyusunan strategi instruksional, pengembangan bahan instruksional, dan evaluasi formatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket kepraktisan guru dan peserta didik dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kontekstual termasuk kategori sangat valid dan sangat praktis. Validasi ahli materi memperoleh skor 4,8, ahli media 4,2, dan ahli bahasa 4,2 dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh skor 4,4 dan oleh guru 4,2 dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media monopoli berbasis kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pelestarian budaya di daerahku.

Kata Kunci: Media Monopoli, Pembelajaran Kontekstual, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Pertama memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, sikap toleransi, serta pemahaman terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik agar mampu memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu, 2017). Oleh

karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami materi dengan baik dan mampu mengaitkannya dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa (Nurfadhillah, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

interaktif dan menyenangkan. Namun, kondisi nyata di SMPN 7 Muaro Jambi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai media utama, sehingga siswa cenderung kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelestarian budaya di daerahku. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang ideal dengan kenyataan di lapangan, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga siswa dapat memahami makna dari materi yang dipelajari secara lebih mendalam (Yustiana, 2019). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan (Sugrah, 2020).

Melalui pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Rahmadani dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual adalah media monopoli. Media monopoli merupakan media permainan edukatif yang dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar (Suciati dkk., 2015). Media monopoli memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, media monopoli dikembangkan dengan memuat keberagaman budaya di Provinsi Jambi seperti suku, bahasa, tarian, dan makanan khas pada setiap kabupaten/kota, sehingga siswa dapat memahami materi pelestarian budaya secara kontekstual dan lebih dekat dengan kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan

media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media monopoli berbasis kontekstual serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai pengembangan kajian media pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Pancasila, serta secara praktis dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelestarian budaya di daerahku secara lebih efektif dan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pelestarian budaya di daerahku. Model pengembangan yang digunakan adalah Model

Pengembangan Instruksional (MPI) yang dikemukakan oleh Suparman, yang terdiri dari tahapan analisis instruksional, identifikasi karakteristik peserta didik, penulisan tujuan instruksional, penyusunan strategi instruksional, pengembangan bahan instruksional, serta evaluasi formatif. Model MPI dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Suparman, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SMPN 7 Muaro Jambi dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII serta guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil 8 orang peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Selain itu, validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan pembelajaran, tahap perancangan media monopoli

berbasis kontekstual, tahap pengembangan produk menggunakan aplikasi Canva, tahap validasi oleh para ahli, tahap revisi produk, serta tahap uji kepraktisan kepada peserta didik dan guru. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan agar sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli bahasa, serta angket kepraktisan peserta didik dan guru. Instrumen disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk menilai tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap media yang dikembangkan (Riduwan, 2012).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor penilaian menggunakan rumus rerata skor, yaitu jumlah skor dibagi jumlah butir penilaian. Hasil perhitungan kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat

valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid untuk validasi ahli, serta sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan kurang praktis untuk uji kepraktisan. Media monopoli berbasis kontekstual dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori valid dan praktis dalam hasil penilaian.

Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan model MPI, diharapkan media monopoli berbasis kontekstual yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pelestarian budaya di daerahku di SMPN 7 Muaro Jambi.

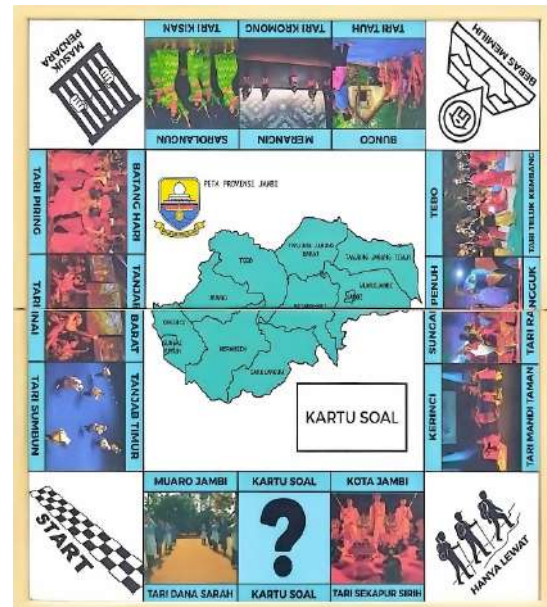
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pelestarian budaya di daerahku di kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi menggunakan model Pengembangan Instruksional (MPI) yang dikemukakan oleh Suparman. Model ini terdiri dari tahapan analisis instruksional, identifikasi karakteristik peserta didik, penulisan tujuan instruksional, penyusunan strategi instruksional,

pengembangan bahan instruksional, dan evaluasi formatif. Model MPI digunakan karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Media monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan dirancang dengan mengaitkan materi pelestarian budaya dengan budaya yang terdapat di Provinsi Jambi, seperti suku, bahasa, tarian, makanan khas. Media monopoli ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, dicetak pada kertas stiker berukuran 40 × 40 cm, dilengkapi pion kayu, dadu, kartu soal, kartu skor, kartu kabupaten, dan buku petunjuk penggunaan. Pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif kepada peserta didik (Asyhar, 2011). Selain itu, media permainan seperti monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Detty, 2019).

Berikut adalah bentuk produk media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian.



Gambar 1. Media Monopoli



Gambar 2. Kartu Kabupaten



Gambar 3. Kartu Soal



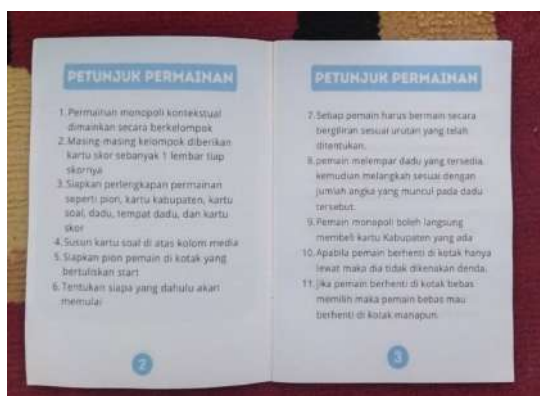
Gambar 4. Kartu Skor



Gambar 5. Pion



Gambar 6. Dadu



Gambar 7. Buku Petunjuk Permainan

Setelah media monopoli selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah evaluasi formatif melalui

validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media monopoli memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media monopoli telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta perkembangan peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Perolehan
1	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam tujuan pembelajaran	5
2	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	5
3	Materi yang disajikan dalam media monopoli berbasis kontekstual sesuai dengan teori yang berlaku	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Pelestarian Budaya di Daerahku	4
5	Materi pada media monopoli berbasis kontekstual sesuai dengan perkembangan	5
6	Media monopoli berbasis kontekstual mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh	5
7	Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik	4
8	Media monopoli berbasis kontekstual dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	5
9	Materi yang terdapat pada media monopoli berbasis kontekstual sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	5
10	Materi pembelajaran pada media monopoli berbasis kontekstual tidak mengandung unsur SARA/Pornografi	5
Jumlah		48
Rata-Rata		4,8
Kategori		Sangat Valid

Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli yang dikembangkan memiliki tampilan

yang menarik, kombinasi warna yang sesuai, desain yang jelas, serta mudah digunakan dan praktis dalam proses pembelajaran. Kejelasan tata letak, penggunaan gambar yang relevan, serta instruksi permainan yang sederhana membuat media ini dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun peserta didik tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, media monopoli berbasis kontekstual juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara efektif agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2011).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Perolehan
1	Media yang digunakan disajikan secara jelas dan mudah dipahami	4
2	Media disusun dengan rapi, baik dalam struktur maupun tata letaknya	4
3	Tampilan media bersih serta menggunakan kombinasi warna yang menarik	4
4	Media membangkitkan mampu minat peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar	3
5	Media disesuaikan dengan kebutuhan siswa	5
6	Media relevan dengan sasaran atau subjek yang menjadi fokus pembelajaran	5
7	Isi media sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas.	3
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4
9	Media bersifat praktis saat diterapkan dalam proses pembelajaran	5
10	Media dapat digunakan secara berulang-ulang	5
11	Media memiliki mutu yang baik dari segi isi maupun tampilannya	4
12	Media sesuai dengan kondisi siswa	5
13	Media mudah untuk dibawa serta disimpan, sehingga mendukung kepraktisan penggunaannya	4
Jumlah		55
Rata-Rata		4,2
Kategori		Sangat valid

Hasil validasi ahli bahasa juga menunjukkan skor rata-rata 4,2 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media monopoli sudah jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga tidak menimbulkan makna ganda dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Perolehan
1	Bahasa media monopoli mudah dipahami	5
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak menimbulkan makna ganda	5
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
4	Penggunaan ejaan dan tanda baca sudah tepat	4
Jumlah		17
Rata-Rata		4,2
Kategori		Sangat valid

Setelah media dinyatakan valid, dilakukan uji kepraktisan kepada peserta didik dan guru. Uji kepraktisan

peserta didik dilakukan kepada 8 siswa kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi dan memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi pelestarian budaya di daerahku.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Indikator									Jumlah Skor	Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	RDP	4	5	5	4	5	4	4	5	5	41	4,5
2	MZ	4	5	4	5	4	5	4	5	4	40	4,4
3	MA	5	4	5	5	4	5	4	5	5	42	4,6
4	AGT	5	5	5	4	4	5	4	5	5	42	4,6
5	EMH	5	4	4	5	5	4	4	5	5	41	4,5
6	KSS	4	4	5	4	4	4	5	5	4	39	4,3
7	AHA	4	5	4	4	5	4	4	5	4	39	4,3
8	TS	5	5	5	4	4	5	5	4	5	42	4,6
Jumlah											35,8	
Rata-Rata												4,4
Katagori												sangat praktis

Uji kepraktisan guru memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kategori sangat praktis.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Pembelajaran mudah dipahami dengan menggunakan media monopoli berbasis kontekstual	✓				
2	Petajuk penggunaan disajikan dengan jelas dan mudah dipahami		✓			
3	Media monopoli berbasis kontekstual mudah untuk digunakan		✓			
4	Media monopoli berbasis kontekstual mudah disimpan dan dipakai berulang-ulang		✓			
5	Media monopoli berbasis kontekstual memuat sesuai dengan materi yang diajarkan		✓			
6	Tulisan pada media monopoli berbasis kontekstual dapat dilihat dengan jelas dan mudah dipahami	✓				
7	Gambar yang disajikan pada monopoli mampu menarik perhatian siswa sehingga mendorong mereka untuk belajar		✓			
8	Warna yang disajikan pada media monopoli dapat menarik perhatian untuk belajar		✓			
9	Tampilan media monopoli berbasis kontekstual menarik		✓			
Jumlah		38				
Rata-Rata		4,2				
Katagori		Sangat Praktis				

Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli mudah digunakan dalam pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Kepraktisan media menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran tanpa mengalami kesulitan (Riduwan, 2012).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Simatupang (2023) yang menunjukkan bahwa media monopoli memperoleh tingkat kelayakan sebesar 98,1% dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kontekstual dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pelestarian budaya di daerahku.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi menggunakan model Pengembangan Instruksional (MPI) Suparman telah berhasil menghasilkan media

pembelajaran yang layak digunakan. Proses pengembangan dilakukan melalui enam tahapan, yaitu analisis instruksional, identifikasi karakteristik peserta didik, penulisan tujuan instruksional, penyusunan strategi instruksional, pengembangan bahan instruksional, dan evaluasi formatif, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kontekstual berada pada kategori sangat valid, dengan skor ahli materi sebesar 4,8, ahli media 4,2, dan ahli bahasa 4,2. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kontekstual termasuk kategori sangat praktis, dengan skor kepraktisan peserta didik sebesar 4,4 dan guru sebesar 4,2. Dengan demikian, media monopoli berbasis kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pelestarian budaya di daerahku, karena mampu meningkatkan minat, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Detty, E., Tandililing, E., & Mahmudah, D. (2019). Media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(6).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Bumi Aksara.
- Rahmadani, A., Wandini, R. R., Dewi, A., Zairima, E., & Putri, T. D. (2022). Upaya meningkatkan berpikir kritis dan mengefektifkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika. *Edu*

- Society: *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 427- 433.
- Riduwan. 2012. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Simatupang, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran Ipa Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas Iv Sd Negeri No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Tp 2022/2023* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain instruksional modern*. Jakarta: Erlangga.
- Yustiana, S., & Ulia, N. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Berbasis Pembelajaran Kontekstual. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 179-188.