

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK MONOPOLI
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS V DI SD
NEGERI 139 PALEMBANG**

¹Rahma Daellah, ²Allen Marga Retta, ³Puji Ayurachmawati
^{1,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang

¹rahmadaellah@gmail.com, ²allenmargaretta1@gmail.com, ³pujiar29@gmail.com

ABSTRACT

In conducting this research, it aims to develop problem-based learning monopoly thematic learning media in class V SD that are valid, practical, and effective. Researchers use the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). So that the results of the validity research obtained with an average score of 94% of media experts in the "very valid" category, an average score of 90% of linguists in the "very valid" category, and a material expert criterion score of 80% with "very valid" criteria. and one two one with an average score of 94% with the criteria of "very valid". The results of product practicality research conducted on the teacher questionnaire were 97% in the "very practical" category and in small groups with an average score of 97% in the "very practical" category. Furthermore, with the results of the product effectiveness test conducted by 25 class V students, they obtained an average score of 88% in the "very effective" category. It can be concluded that the monopoly game media on this water cycle material in class V SD is stated to be valid, practical, and effective to use and develop during teaching and learning activities in class for fifth grade students at SD Negeri 139 Palembang.

Keywords: Media, Monopoly Game, Thematic, Problem Based Learning.

ABSTRAK

Dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 94% dengan kategori "sangat valid", skor rata-rata ahli bahasa 90% dengan kategori "sangat valid", dan skor kriteria ahli materi 80% dengan kriteria "sangat valid" serta one two one dengan skor rata-rata 94% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada angket guru 97% dengan kategori "sangat praktis" dan pada kelompok kecil (*small group*) dengan skor nilai rata-rata 97% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya dengan hasil uji keefektifan produk yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pada materi siklus air ini di kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas V SD Negeri 139 Palembang.

Kata Kunci: Media, Permainan Monopoli, Tematik, *Problem Based Learning*.

A. Pendahuluan

Di era serba modern ini banyak sekali permainan tradisional yang belum di ketahui oleh anak-anak generasi sekarang, kita sebagai generasi penerus bangsa, kita harus melestarikan permainan tradisional agar keberadaannya tidak hilang begitu saja. Menurut (Harbiyah, R, & Lukmanulhakim, 2022) pada permainan tradisional congklak merupakan permainan yang biasa dikenal dengan sebutan dhakon atau dhakonon yang mana permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun.

Permainan monopoli juga mulai diadaptasikan pada media pembelajaran yang mana permainan tradisional monopoli ini berbentuk seperti papan catur, permainan monopoli ini yang biasanya dimainkan dengan mengumpulkan kekayaan, namun disini permainan monopoli dimainkan menggunakan soal-soal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir pada peserta didik serta kekompakkan saat bermain. Adapun menurut (Indah, 2021) media permainan monopoli tematik *problem based learning* dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan

berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektual. Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang inovatif dimodifikasi dan dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan penekanan pada penguasaan materi-materi yang akan disampaikan (Sihotang, 2022). Perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi, memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan (Ayurachmawati, 2021) oleh karena itu sekarang dengan meningkatnya perkembangan teknologi anak lebih malas belajar dan kebanyakan lebih sering bermain gadget.

Dengan adanya game online dapat membuat anak kecanduan dengan permainan tersebut, game online juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Menurut (Salimah & Zukdi, 2020) hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan game online.

Minat belajar disini merupakan suatu dasarnya peserta didik untuk membangkitkan minat atau daya tariknya belajar melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan diri sendiri sebagai individu (Totong, 2019). Menurut AM Retta (2021) Pada era big data sekarang ini, sumber daya informasi digital telah tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh para pendidik dan pembelajar. Sebagai pendidik harus bisa menyesuaikan atau menentukan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Dari penjelasan tersebut menurut hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara pada saat bulan januari 2023 dengan salah satu guru kelas V SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi IPA masih menggunakan *teacher centered learning* artinya dimana pendidik masih banyak memberikan materi sehingga peserta didik hanya bisa mendengarkan berjam-jam. Media pembelajaran yang digunakan hanya terfokus pada media gambar, hanya terfokus pada buku saja dan

membuat peserta didik bosan, dan ngantuk ketika belajar karena pada sekolah tersebut anak-anaknya terlalu aktif sehingga membutuhkannya media pembelajaran dan masih banyak pendidik belum menggunakan media karena adanya keterbatasan waktu, padatnya materi pelajaran, banyaknya pekerjaan lain yang harus dilakukan. Berbeda dengan model pembelajaran *problem based learning* disini merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik diberikan permasalahan dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, melatih daya berpikir peserta didik dan mencari pengetahuan baru (Rahayu, Saputra, & Susilo, 2019). Disini peserta didik juga akan bersemangat belajar karena mereka tak hanya aktif dalam melakukan aktivitas di kelas seperti berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah sehingga dapat melatih pola pikir dan kekompakkan mereka, serta melakukan eksperimen dan sebagainya.

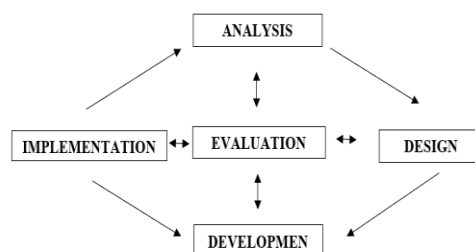
Dimana pada model pembelajaran *problem based learning* atau yang bisa disebut dengan pembelajaran berbasis masalah bahwa model *problem based learning*

merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri Arends dalam (Nugraha, 2018). Didalam model pembelajaran *problem based learning* ini sangatlah penting bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik dan pendidik hanya memfasilitator dalam proses pembelajaran, melatih daya berpikir siswa dan mencari pengetahuan baru.

Dari analisis masalah diatas diperlukan variasi media salah satunya media permainan monopoli. Menurut (Umayah & Harmanto, 2021) Permainan monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan.

B. Metode Penelitian

Ada beberapa metode tentang penelitian dan pengembangan, salah satunya adalah dikemukakan oleh Puspitasari dan Suryaningsih dalam (Kurnia, et al, 2019) model ADDIE adalah model yang slalu menggunakan pengembangan dari beberapa jenis produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Pada penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1 Model ADDIE

Didalam prosedur pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Langkah-langkah prosedur model pengembangan ADDIE yang dilakukan peneliti dalam

pengembangan modul meliputi pemilihan tempat penelitian di SD Negeri 139 Palembang dengan tema 8 tentang siklus air.

Produk dikembangkan melalui tahap uji coba untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil uji coba, produk dinilai valid dengan skor 75%, cukup sesuai dengan kriteria validasi.

Analisis nilai angket dari ahli materi digunakan untuk mengevaluasi validitas produk. Hasilnya menunjukkan nilai 75%, yang dikategorikan cukup tinggi dan layak diuji coba tanpa revisi. Media pembelajaran monopoli diimplementasikan pada siswa kelas V di SD Negeri 139 Palembang..

Validasi dilakukan oleh guru wali kelas V SD Negeri 139 Palembang dengan menggunakan angket kepraktisan. Uji coba perorangan dan kelompok kecil juga dilakukan untuk mengevaluasi kepraktisan. Saran dan masukan dari siswa digunakan untuk merevisi produk. Peneliti menjelaskan perkembangan produk media pembelajaran monopoli, kualitas, kelayakan penggunaan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar dalam

merevisi produk menjadi produk akhir yang baik.

Tahap ini mencakup rancangan awal media pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPA. Simanjuntak & Imelda (2018) menyatakan bahwa angket digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran, dengan tujuan mengetahui validitas dan praktisitasnya. Tes hasil belajar dilakukan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan, dengan memberikan tes kepada 25 peserta didik menggunakan soal esai (Sugiyono, 2020). Dokumentasi dalam

penelitian ini berupa foto dan hasil uji coba media pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning* (Sugiyono, 2019). Validasi *prototype* dilakukan untuk menilai validitas dan kesesuaian produk. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul, dengan mencari dan menyusun data yang benar (Sugiyono, 2019). Langkah analisis meliputi evaluasi hasil kriteria media pembelajaran yang dikembangkan.

Selanjutnya peneliti menganalisis melakukan pendataan hasil dari penilaian validator berupa skor yang ada di lembar validasi

media pembelajaran permainan dalam bentuk persentase dari monopoli pada tabel berikut :

Tabel 1 Analisis Validitas

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

S

elanjutnya akan disesuaikan dengan kriteria validitas dalam penelitian ini peneliti menganalisis dan memperoleh data dengan

Persentase (%)	Kriteria
0%-25%	Tidak ada aspek kevalidan
25%-50%	Cukup
50%-75%	Valid
75%-100%	Sangat Valid

menggunakan komentar dan saran validator supaya produk yang dikembangkan menjadin layak dan praktis untuk dilakukan uji coba.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Validitas

Informasi yang diperlukan angket yang memakai skala likert disesuaikan pada proses yang telah dilalui yang berbentuk pertanyaan, dan angket tersebut akan di jawab dan diberi nilai/skor.

Tabel 3 Analisis Kepraktisan

Setelah penelitian ini mendapatkan nilai/skor kepraktisan

dalam bentuk persentase dari

Persentase (%)	Kriteria
0%-25%	Tidak ada aspek kevalidan
25%-50%	Cukup
50%-75%	Valid
75%-100%	Sangat Valid

validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor kepraktisan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Kepraktisan

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor keefektifan dalam bentuk persentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor keefektifan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5 Kriteria Interpretasi Keefektifan

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan

Penilaian	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Efektif
$60\% < P \leq 80\%$	Efektif
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif

produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning*. Dengan adanya media

pembelajaran permainan monopoli yang dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahapan pengembangan yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasi), *Evaluation* (mengevaluasi).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 139 Palembang yang beralamatkan di Jl. Radial, 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 sampai 31 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning* untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 139 Palembang

Pembelajaran yang dihasilkan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk belajar sambil bermain, sehingga peserta didik bisa belajar lebih aktif dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut penjelasan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE .

Pada tahap *analysis* (analisis) yang berarti tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli yang memiliki

tahapan analisis materi dan tahap analisis kebutuhan peserta didik. Dibawah ini penjelasan dari tahapan analisis sebagai berikut.

Adapun tahap analisis kurikulum yang akan diterapkan di SD Negeri 139 Palembang pada dan dalam pembuatan garis besar materi pada pembelajaran yang dilakukan ketika penelitian di kelas V SD Negeri 139 Palembang pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan materi tentang siklus air sesuai dengan KI dan KD yang akan di kembangkan pada media monopoli.

Pada analisis ini yang didapatkan pada pendidikan sekolah dasar sehingga memiliki manfaat supaya bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA. Dimana gaya belajar peserta didik di SD Negeri 139 Palembang guru menjelaskan materi pembelajaran sudah menggunakan media namun tidak semua pembelajaran, dan saat ini pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Masih ada beberapa peserta didik yang cenderung posesif dikelas karena media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi semua mata pelajaran terutama pembelajaran IPA

Tahap desain ini dimana peneliti melakukan pembuatan produk pertamanya yaitu media pembelajaran permainan monopoli berbasis *problem based learning* yang akan dikembangkan dengan desain produk sebagai berikut :

Desain Permainan Monopoli

Menyiapkan bahan yang akan digunakan Tahap ini membuat media pembelajaran permainan monopoli berbasis *problem based learning*, dimana peneliti menyiapkan alat seperti : animasi, latar belakang, gambar dan materi

Merancang media pembelajaran monopoli menggunakan Aplikasi Canva Pada proses ini media pembelajaran permainan monopoli akan mengikuti berbagai tahapan mulai dari papan monopoli, dan kartu-kartu monopoli.

Tahap ketiga dimana peneliti akan mengembangkan produk media permainan monopoli mengikuti rancangan yang dibuat dari awal pada tahap desain dilihat dari background permainan monopoli yang berkaitan dengan gambar, tampilan dari kartu serta papan monopoli yang berkaitan dengan materi siklus air.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil 3 validator yaitu yang

pertama ibu Slyvia Lara Syaflin, M.Pd selaku dosen ahli materi pembelajaran IPA di Universitas PGRI Palembang, kedua bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd selaku dosen ahli media pembelajaran di Universitas PGRI Palembang dan ketiga ibu Elita Sari, M.Pd selaku guru di SD Negeri 149 Palembang untuk validasi *prototype* I. Ketika membuat produk dilakukannya proses validasi produk hingga selesai. Ditahap yang sudah selesai dibuat maka akan di nilai kevalidasian sesuai para ahli serta ketepatan isi materi dan kemenarikan sebuah media permainan monopoli.

Ketika para ahli selesai mengisi angket yang telah di rancang dan dibuat oleh peneliti sesuai dengan referensi, yang ada pada komentar dan saran perbaikan dari validator. Ketika sudah melakukan berbagai validasi dari beberapa validator sehingga menghasilkan bahan pedoman untuk merevisi produk. Tahapan revisi akan diikuti dengan arahan dari validator.

Ketika sudah melewati validasi dari beberapa validator maka peneliti akan mengerjakan tahapan revisi produk sesuai dengan arahan saran dan komentar dari validator. Berikut saran dan komentar hasil validator serta revisi yang dibuat oleh peneliti.

Pada hasil kevalidan yang akan mewujudkan *prototype*, dan dilanjutkan tahap uji coba kevalidan oleh validator. Ketika melakukan penelitian maka peneliti akan mengikuti arahan dari validasi produk berupa materi, bahasa, dan one to one. Dibawah ini hasil angket validasi diantaranya :

Perhitungan :

Nilai Validasi =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Nilai Validasi I} = \frac{20}{30} \times 100$$

$$= 66,7 \%$$

$$\text{Nilai Validasi II} = \frac{25}{30} \times 100$$

$$= 83,3 \%$$

$$\text{Nilai Validasi III} = \frac{27}{30} \times 100$$

$$= 90 \%$$

$$\text{Rata-rata Kevalidan} = (66,7 \% + 83,3\% + 90\%) / 3$$

$$= 80\%$$

Keterangan :

Total Skor Maksimum = Total Indikator x Nilai Skor Maksimum

$$\text{Total Skor Maksimum} = 5 \times 6$$

$$\text{Total Skor Maksimum} = 30$$

Berdasarkan penelitian validator terhadap media pembelajaran monopoli dari aspek materi menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya

mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil validasi gabungan pada aspek materi diperoleh 80% dengan kriteria "Sangat Valid". Setelah peneliti sudah menghitung angket validasi materi selanjutnya menentukan hasil angket validasi bahasa. Berikut hasil angket validasi bahasa :

Perhitungan :

Nilai

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Nilai Validasi I} = \frac{44}{50} \times 100$$

$$= 88 \%$$

$$\text{Nilai Validasi II} = \frac{45}{50} \times 100$$

$$= 90 \%$$

$$\text{Nilai Validasi III} = \frac{46}{50} \times 100$$

$$= 92 \%$$

$$\text{Rata-rata Kevalidan} = (88\% + 90\% + 92\%) / 3$$

$$= 90\%$$

Keterangan :

Total Skor Maksimum = Total Indikator x Nilai Skor Maksimum

$$\text{Total Skor Maksimum} = 5 \times 10$$

$$\text{Total Skor Maksimum} = 50$$

Berdasarkan penelitian validator terhadap media pembelajaran monopoli dari aspek bahasa menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sesuai

dengan ketentuan. Dimana untuk hasil validasi gabungan pada aspek bahasa diperoleh 90% dengan kriteria "Sangat Valid". Setelah peneliti menghitung angke validasi bahasa selanjutnya menentukan hasil angket validasi media. Berikut hasil angket validasi media :

Perhitungan :

Nilai

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi I} &= \frac{33}{35} \times 100 \\ &= 94\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi II} &= \frac{33}{35} \times 100 \\ &= 94\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi III} &= \frac{33}{35} \times 100 \\ &= 94\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Kevalidan} &= (94\% + 94\% + 94\%) / 3 \\ &= 94\% \end{aligned}$$

Keterangan :

Total Skor Maksimum = Total Indikator x Nilai Skor Maksimum

Total Skor Maksimum = 5 x 7

Total Skor Maksimum = 35

Setelah pembelajaran selesai, maka peneliti membagikan angket (respon siswa dan respon guru). Angket tersebut bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Guru yang memberikan respon yaitu

Guru kelas V. Hasil dari respon guru terhadap media permainan monopoli ini yang akan dijabarkan

Setelah peneliti sudah melakukan hasil validasi dari beberapa validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba untuk mendapatkan hasil kepraktisan. Ketika melakukan uji coba *small group* dengan 10 orang peserta didik dan sebelum melakukan penelitian peneliti meminta wali kelas V untuk mengisi angket ke praktisan dari sebuah produk. Dibawah ini hasil kepraktisan dari angket guru.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development* bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar valid, praktis, dan efektif. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 139 Palembang yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka,. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran moopoli berbasis *problem based learning*. Menurut Duch (2020) *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk "belajar

bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Pada penggunaan *problem based learning* ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan pemecahan masalah serta memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi peserta didik yang mandiri. Karena sebelumnya memang belum menggunakan media pembelajaran bervariasi seperti media pembelajaran monopoli.

Menurut Sukiman (2020) media pembelajaran dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Materi yang dipakai dalam pengembangan produk monopoli berbasis *problem based learning* ini yaitu IPA tema 8 subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut dapat kita simpulkan produk media

pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MUATAN MATERI IPA DI SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941-949.
- Harbiyah, A., R, M., & Lukmanulhakim. (2022). Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 11 Nomor 10 Tahun 2022 Halaman 2095-2107*.
- Indah. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No.2 ,Tahun 2021, pp. 168-174.
- Kurnia, et al. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*.
- Ningsih, Y. L., Kesumawati, N., Fitriasisari, P., Octaria, D., Retta, A.

- M., & Nopriyanti, T. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot bagi Guru di SMA Negeri 11 Palembang. *Jurnal Terapan Abdimas*, 6(1), 96-101.
- Nugraha, W. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD*.
- Rahayu, Saputra, & Susilo. (2019). Pentingnya Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0"*. 8 Agustus 2019.
- Salimah, & Zukdi. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 12 Padang. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islam* Volume 6 No. 2 Juli-Desember 2020.
- Sihotang. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* Vol. 2, No. 1 September 2022, Hal. 60-67.
- Simanjuntak, S., & Imelda. (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Batak Toba. *Jurnal Matematika Edukasi dan Sains*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Totong. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Jurnal Rausyan Fikr*. Vol. 15 No. 1 Maret 2019. ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187.
- Umayah , & Harmanto. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, Tahun 2021, pp. 168-174.