



**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN
ILMU PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA
KELAS V DI SDN 101751 DESA KLAMBIR LIMA KECAMATAN
HAMPARAN PERAK, KAB. DELI SERDANG SUMATERA UTARA****Aditya Nugraha***nugrahaaditya.nugraha21@gmail.com*

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Solihah Titin Sumanti*solihah.sumanti@gmail.com*

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Abdul Gani Jamora Nasution*abdulganijamoranasion@gmail.com*

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: *nugrahaaditya.nugraha21@gmail.com*

Abstrak. *This study aims to develop and implement a science board-based monopoly game in Social Sciences (IPS) subjects for 5th grade elementary school students. This monopoly game is designed as an innovative learning media that can increase learning interest, active involvement in students, increase learning motivation, active participation, and student understanding of IPS material. This study uses the Research and Development (R&D) method and with the 4D development model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate which involves the stages of needs analysis, product design, expert validation, product trials, and evaluation. The results of the study showed that: 1) Based on the results of the average feasibility of the expert material validator assessment, media experts and teacher responses showed that the media for developing a monopoly game based on the IPS science board that had been developed with an average percentage value of 94.625% so that it was included in the category of feasible to use. 2) Based on the average results of the practicality of a media, students gave a very positive response to the media for developing monopoly games based on the social studies subject science board that was developed, showing the overall percentage results obtained from the distribution of student response questionnaires for class V SDN 101751 Klambir V, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency with an average value of 90% with a very practical category. 3) Based on the results of the average effectiveness of the Pre-test and Post-test through a Likert scale, it shows that the media for developing monopoly games based on the social studies subject science board that has been developed is included in the Effective category, with an average percentage value of 90.68%. \n So it can be concluded that the media for developing monopoly games based on the social studies subject science board for class V students at SDN 101751 Klambir Lima Village, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency, North Sumatra is very effective so that it is suitable for use in the learning process.*

Keywords: *Monopoly game development, Learning media, Social Sciences*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Permainan monopoli ini dirancang sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif pada siswa, meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dan dengan model pengembangan 4D Yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate yang melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Berdasarkan hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli materi, ahli media dan respon guru menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan dengan nilai persentase rata-rata 94,625% sehingga masuk kedalam kategori layak digunakan. 2) Berdasarkan hasil rata – rata

kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang dikembangkan. Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis. 3) Berdasarkan hasil Keefektifan rata-rata Pre – test dan Post –test melalui skala likert menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %. Maka dapat disimpulkan bahwa media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS Pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara sangat efektif sehingga layak digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan permainan monopoli, Media pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial.*

PENDAHULUAN

Menurut Crow and Crow (1958) Pendidikan adalah suatu proses proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi (Annisa, 2022). Pendidikan juga merupakan suatu cara untuk memberi pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab susila atas segala tindakannya dalam pilihannya sendiri dan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Syahfitri & Rambe, 2023).

Pendidikan ditentukan oleh kualitas proses pendidikannya sehingga mata pelajaran Pendidikan Ilmu Sosial suatu bidang pelajaran yang membicarakan atau menitik beratkan pada pemahaman dan penghayatan akan ilmu Sosial, dengan demikian pendidikan ilmu Sosial yang merupakan tujuan pendidikan Nasional dengan kata lain bahwa pelajaran pendidikan sosial sendiri secara garis besarnya memberi isi kepada tercapainya pendidikan Nasional (Rahmawati, 2023).

Ahmad D. Marimba (2012) berpendapat Pendidikan adalah proses bimbingan atau bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya keperibadian yang utama (Rambe et al., 2022). Menurut UUD 1945 Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil,

kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya.

Dalam UU NO.20 Tahun 2003 di jelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menjadikan susunan pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, ahlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar.

Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman perkembangan teknologi. Keberhasilan perkembangan mutu pendidikan di pengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, siswa itu sendiri, mata pelajaran, orang tua, dan guru, paling tidak guru harus menguasai dan tampil dalam mengajarkan materi (Marsela et al., 2023). Maka pelaksanaan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi sangat penting untuk bertransformasi mengatasi berbagai masalah masalah sosial. Salah satu tujuan dari pendidikan IPS adalah mencetak calon penerus bangsa yaitu generasi milenial dan gen z untuk memiliki sikap patuh, bertanggung jawab, dan berjiwa sosial. Melalui pendidikan IPS, generasi milenial dan gen z diharapkan dapat memahami nilai-nilai sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang penting dalam kehidupan bermasyarakat (Ixfina et al., 2024).

UNESCO mengemukakan, seorang pendidik harus mampu menciptakan teori belajar sepanjang hayat (life long learning) dan bagaimana belajar (learning how to learn). Teori ini bertumpu pada empat pilar pendidikan yaitu learning to know (belajar mengetahui), learning to do (belajar berbuat), learning to be (belajar menjadi dirinya), dan learning to live together (belajar hidup bersama). pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia dewasa untuk mengembangkan kemampuan anak melalui bimbingan, mendidik dan latihan untuk peranannya di masa depan. Sebagai suatu usaha

atau lembaga kemanusiaan di dalam pendidikan dilakukan usaha yang penuh tujuan dengan cara hati-hati atau cermat. Dalam hal ini menekankan bahwa usaha pendidikan yang penuh tujuan ideal bagi pembentukan kepribadian generasi muda yang berilmu, beriman dan bertaqwa dalam prilakunya harus dilakukan dengan cara-cara pengelolaan yang baik.

Pendidikan bertujuan mencetak anak didik yang beriman. Wujud tujuan itu adalah akhlak anak didik yang mengacu pada kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan yang dilaksanakan di berbagai lembaga, baik lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan bertujuan untuk membangun karakter anak didik yang kuat menghadapi berbagai cobaan dalam kehidupan dan telaten, sabar, serta cerdas dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Peran pendidik yaitu melaksanakan Inspiring Teaching, yaitu melalui kegiatan mengajar mampu mengilhami murid-muridnya, Maksudnya, pendidik yang mengembangkan gagasan-gagasan besar dari peserta didik untuk lebih diperdalam lagi selama proses pembelajaran berlangsung, baik itu didalam kelas maupun di luar kelas, karena hal itu dapat meningkatkan mutu pendidikan (Violla et al., n.d.) . Meningkatkan mutu pendidikan merupakan menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar.

Guru adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di era pesatnya perkembangan teknologi. Dengan demikian tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks. Saat ini siswa cenderung mengharapkan guru mengajar dengan lebih santai dan menggairahkan. Permasalahan yang sering terjadi adalah masalah kepribadian guru dan kompetensi, kecakapan dalam mengajar, yang antara lain mencakup ketepatan pemilihan metode, model, pendekatan, strategi, motivasi, improvisasi, serta evaluasi. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Menerangkan Melalui model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, siswa akan lebih banyak memiliki pengetahuan, namun pengetahuan itu hanya diterima dari informasi guru, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat

oleh siswa mudah terlupakan. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan (Manik et al., 2023).

Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik penyajian, atau biasanya disebut dengan metode mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan menggunakan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran. Ilmu Pengetahuan sosial sebagai salah satu mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan formal yang memberikan peran penting. Ilmu Pengetahuan sosial merupakan suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di sekitar baik individu maupun maupun universal. Melalui pembelajaran IPS dapat mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat. Salah satu tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ialah memperoleh bekal pengetahuan konsep dan keterampilan IPS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Berdasarkan kebiasaan yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas dan tidak divariasikan dengan media. Ketiga metode ini sesungguhnya dapat secara efektif digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, namun selama ini guru hanya menekankan pembelajaran IPS secara teori saja, penerapan media ataupun alat peraga dalam penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih kurang.

Dadan Djuanda berpendapat Media merupakan alat bantu peserta didik agar pembelajaran lebih baik. media pembelajaran berperan penting dalam segala sesuatu yang dapat digunakan baik itu metode maupun teknik yang digunakan dalam mengefektifkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (R. Septianingsih, D. Safitri, 2023).

Menurut Husna Media permainan monopoli ialah permainan yang sering dimainkan oleh seluruh kalangan, dari anak-anak maupun dewasa. hal ini membuat peneliti untuk memodifikasi media permainan monopoli sesuai dengan materi pembelajaran IPS dalam kebutuhan. peneliti memodifikasi media monopoli agar lebih sinkron pada pembelajaran, serta menarik dan menyenangkan yang menghasilkan belajar

sambil bermain untuk semua kalangan pelajar atau siswa. pentingnya media permainan monopoli ini dapat melatih daya ingat peserta didik serta menguasai baik itu materi dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Melalui media permainan monopoli ini peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan serta adanya variasi yang dilakukan dalam hal kegunaan media permainan monopoli yang berpusat pada peserta didik (Kurniawati et al., 2021). Alasan peneliti memilih media monopoli dalam pembelajaran IPS, merupakan adanya hubungan pemilihan materi pada pembelajaran IPS tentang sejarah masuknya penjajahan belanda dan jepang yang menggunakan sistem kolonialisme dan memonopoli perdagangan di Indonesia, hal ini digunakan untuk memperkenalkan monopoli kepada peserta didik selain sebagai media ajar juga sebagai materi yang diangkat dalam proses pembelajaran materi IPS

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata, mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sama et al., n.d.).

Peneliti menggunakan model pengembangan 4 D karena modelnya sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari sehingga sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah media papan monopoli ilmu pengetahuan mata pelajaran ips yang diharapkan dapat menjadi media penunjang atau bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada empat langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn Model ini terdiri dari pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), dan tahap uji coba (Disseminate).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN 101751 desa Klambir lima kecamatan hamparan perak, kab Deli Serdang, sumatera Utara, menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran yang bersifat edukasi yang berkorelasi dengan materi ips dengan tema perjuangan pahlawanku melawawan penjajahan. Hal ini membuat peneliti ingin mengembangkan serta mengetahui ketercapaian yang diteliti terhadap yang ingin peneliti tujukkan yaitu :

1. Mengetahui Mengetahui sejauhmana Kelayakan media dalam permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V diSDN 101751 Desa klambir lima kecamatan hamparan perak, kab Deli Serdang, sumatera Utara.
2. Mengetahui sejauhmana Keefektifan murid sebelum dan setelah mengikutipermainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada matapelajaran IPS di SDN 101751 Desa Klambir lima
3. Mengetahui sejauhmana Kepraktisan serta Kevalidan proses pembelajaran IPS sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan di SDN.101751 Desa Klambir Lima

Penggunaan tabel dan gambar harus disebutkan di dalam teks dengan menyebutkan tabel 1; gambar 1 dan seterusnya

Tabel 1. Kriteria Kelayakan, Kepraktisan, dan Keefektifan Suatu Produk

Bobot Nilai	Kriteria	Penilaian (%)
1	Sangat tidak kuat	$0\% < N \leq 20\%$
2	Lemah	$21\% < N \leq 40\%$
3	Cukup	$41\% < N \leq 60\%$
4	Kuat	$61\% < N \leq 80\%$
5	Sangat Kuat	$81\% < N \leq 100\%$



Gambar 1. Contoh papan media monopoli IPS

Menurut Riduwan dan Akdon (2015:158) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat Kelayakan, Kepraktisan dan Keeketifan suatu produk.

Maka hasil dari penelitian yang dapat disimpulkan berkorelasi terhadap pengembangan Media pembelajaran yang bersifat edukasi materi ips dengan tema perjuangan pahlawanku melawawan penjajahan ialah :

1. Berdasarkan hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli dan respon guru diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori valid, dengan nilai persentase rata-rata 94,625%. Kategori persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dan dapat diuji cobakan dilapangan.
2. Berdasarkan hasil rata – rata kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kec. Hamparan

Perak, Kab. Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa Klambir Lima, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara dapat tercapai dengan kategori sangat praktis.

3. hasil Keefektifan rata-rata Pre – test dan Post –test diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %. Kategori persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli materi, ahli media dan respon guru menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan dengan nilai persentase rata-rata 94,625% sehingga masuk kedalam kategori Sangat layak digunakan.
2. Berdasarkan hasil rata – rata kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang dikembangkan, Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil Keefektifan rata-rata Pre – test dan Post –test melalui skala likert menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis

papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Sangat Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Akilla, N., Saputri, R., Agama, I., Al-Qur', I., Al-Ittifaqiah, A., & Ogan Ilir, I. (2024). Alur Tujuan Pembelajaran dan Asasmen. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.793>
- Anas, N., Santi, N., Aimanun, & Mardianto. (2021). Prinsip dan Pengembangan Media IT dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamic Education*, 1(2), 74–82. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.73>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Annisa, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Basri, M., Ayu, S. N., Nabilla, G., Berutu, S. L., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Background to the Arrival of the Dutch , VOC , Dutch East Indies. 3(1), 21–26.
- Basri, M., & Siregar, D. (2024). Situasi dan kondisi perlawanan terhadap penjajahan belanda di indonesia. 1(3), 325–329.
- Dahlan, Z., & Nurzana, (2024). (2024). Penjajahan Negara-Negara Barat Atas Negara-Negara Islam Magister Pendidikan Agama Islam , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , Siti Nurzana Zaini Dahlan Topik penting yang dibahas antara lain perkembangan kebudayaan dan peradaban Islam . SAW hingga saat. 3(1).
- Dalimunthe, Jelita, Sapri, S. (n.d.). Kreativitas Guru dalam Mengatasi Kekurangan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Fikih. 4(3), 1231– 1240.
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book. *MATEC Web of Conferences*, 372, 05008. <https://doi.org/10.1051/matecconf/202237205008>

- Hasibuan, F. H. (2022). Pengembangan model pembelajaran tematik terpadu berbasis indikator berfikir kreatif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 2275–2286.
- Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohma, S. N. (2024). TANTANGAN MODERNITAS ABAD 21 DI ERA DISRUPSI DIGITAL TERHADAP GENERASI MILENIAL ELSE (Elementary School Education. 8(1), 19–31.
- Jian, G. J., & Nordin, N. (2023). Mobile Monopoly Game : REV-OPOLY ON THE GO. 4(1), 101–105.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. All Rights Reserved, 8(4), 860.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mamahit, A., Pauzia, A. R., Septihadi, H., Eva, N., Oktapiani, S. N., Utami, T. Z., & Azhari, B. (2024). Penilaian Dan Evaluasi Dalam Pendidikan IPS. 1.
- Manik, E., Nasution, S., & Sumanti, S. T. (2023). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pada Proses Pembelajaran. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 659–668.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.464>
- Mardiani, S. I., Sukenda Egok, A., & Valen, A. (2023). Pengembangan Media Monopoly Game Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV. *IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–12.
- Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24.
<https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56>

- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., Rosita, D., & dan Konseling, B. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Journal Visipena*, 14(1), 1–13. <https://ejournal.bbg.ac.id/Visipena>
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Mey Lestanti Mukodri, D., Safitri, T., San Agustina, N., & Kemenkes Tanjungpinang, P. (2023). Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai Media Penyuluhan tentang Anemia di Posyandu Remaja Fresh. *Segantang Lada: Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 1(1), 21–26. <https://ejurnal.poltekkes-tanjungpinang.ac.id/index.php/SEGANTANG/article/view/101>
- Munir Tubagus, Haerudin, Apit Fathurohman, Adiyono, A. (2023). the Impact of Technology on Islamic Pesantren Education and the Learning Outcomes of Santri: New Trends and Possibilities. *Journal of Conflict Management*, 3(1), 13–24.
- Nasution, A. G. J. (2020). (2020). *Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi*. Rake Sarasin, 36.
- Pai, I. N., Budi, D. A. N., Subject, P., Smpn, A. T., & Banyuwangi, G. (2023). ICHES : International Conference on Humanity Education and Social. *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2(1), 11.
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). *Cendikia pendidikan*. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Rahmawati, F. (2023). Pengembangan Media Monopoli untuk meningkatkan Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN di kelas 3 Sekolah Dasar. 1(3), 132–137.
- Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, M., & ... (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1607–1611. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3169%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3169/2660>

- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.
- Sama, H., Studi, P., Informasi, S., Internasional, U., Ladi, B., Indah, T., Batam, K., & Riau, K. (n.d.). PENGEMBANGAN WEBSITE E-LEARNING BERDASARKAN PREFERENSI MAHASISWA UIB DENGAN METODE. 6(1), 1–13.
- Sirait, J., & Oktavianty, E. (2021). Pengembangan dan Validasi Angket Motivasi Belajar Fisika (AMBF): Studi Pilot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 305. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.3829>
- Susanti, E., Salsabila, N., & Syabila, T. (2023). Analisis Interaksi Sosial Mahasiswa Pelanggan Aplikasi Tiktok pada Mahasiswa IPS. *Pendidikan Tambusai*, 7, 30871–30879.
- Syahfitri, R., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>
- Violla, A. S., Sholikatur, N. A., Wulandari, A. P., Handika, I., Alvaro, R., Huda, Y. M., & Psikologi, P. S. (n.d.). KARAKTER KERJASAMA ANAK DI USIA SD. 54–60.
- Widiastuti, S. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA KENORMALAN BARU DI SDIT TASMIRA PANCORAN MAS DEPOK. 3(2), 2021.
- Yusnaldi, E., Damayanti, L., Irfani, S. Y., & Prastiwi, T. S. (2023). Pentingnya Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS. 7, 30404–30408.
- Zhou, S. B., & Bakhir, N. M. (2023). Application of Serious Games and Digital Game Based learning (DGBL) in Higher Education: A Systematic Review. *Migration Letters*, 20, 823–841.
- Zuriatin. (2022). Perkembangan pendidikan dan pengajaran masa pendudukan Jepang tahun 1942-1945. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 03(01), 24–30.