

**PENGEMBANGAN MEDIA *TOUR THE ZOO* PADA PEMBELAJARAN IPA
HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS V SD**

Dhea Maretha¹, Ida Suryani², Patricia H.M. Lubis³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang,

¹dheamaretha23@gmail.com, ²idasuryani@univpgri-palembang.ac.id,

³patricialubis@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

*There are still many teachers who use the lecture method and lack of interesting learning media so that learning becomes monotonous and boring. This type of research and development of learning media uses the Research and Development method or (R&D) with the ADDIE development model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Questionnaires consist of media validation questionnaires, material validation, language validation, teacher responses, and student responses. The subjects in this study involved fifth grade students of SDN 13 Rambutan. Based on the results of the development and research conducted on the development of *Tour The Zoo* media on learning science harmony in the ecosystem of grade V SD, the validation results obtained a percentage of 84.8% for the total validation of media, material and language. For practicality, it obtained a percentage of 96% which was obtained from the value obtained from the teacher response questionnaire instrument, one to one (one-on-one trial) then small group (small group trial). Based on the data, the results show that *Tour The Zoo* media is categorized as very valid and very practical to use in the learning process of science in grade V SD on the material of harmony in the ecosystem. This learning media can be applied by teachers to help students learn.*

Keywords: monopoly, science, learning media, learning while playing

ABSTRAK

Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang menarik akibatnya pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Jenis penelitian dan pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Angket yang digunakan yaitu angket validasi media, validasi materi, validasi bahasa, tanggapan guru, dan tanggapan peserta didik. Subjek dalam penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SDN 13 Rambutan. Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan pada pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD yang

dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan persentase 84,8% untuk jumlah keseluruhan penilaian melalui validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Untuk kepraktisan memperoleh persentase 96% yang didapatkan dari penilaian instrumen angket tanggapan guru, *one to one* (uji coba satu-satu) kemudian *small group* (uji coba kelompok kecil). Berdasarkan data hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Tour The Zoo* dikategorikan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA Kelas V SD pada materi harmoni dalam ekosistem. Media pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Kata Kunci: monopoli, IPA, media pembelajaran, belajar sambil bermain

A. Pendahuluan

Kehidupan manusia sudah memasuki dunia teknologi dijadikan sebagai komponen utama bukan dalam hal tertentu saja akan tetapi berkaitan juga dengan ilmu pengetahuan. Semakin berkembang pesat seiring berkembangnya zaman pada era globalisasi manusia perlu mengikuti kemajuan khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara langsung maupun tidak langsung yang telah banyak memberikan kontribusi bagi dunia, khususnya pendidikan (Santi, Lubis and Kesumawati, 2023, p. 6464). Pada era ini berbagai pendekatan pembelajaran yang menantang norma lama dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Selain itu, perubahan pada model pembelajaran dan media pembelajaran yang

terbukti efektif yang bermanfaat untuk membuat pengalaman pembelajaran yang berkualitas (Fathoni *et al.*, 2023).

Menurut Latif bahwa generasi muda atau sering disebut gen z menyukai elemen hiburan, tantangan permainan, grafis, animasi, suara yang menarik, simulasi yang imersif, dan perasaan relaksasi dalam permainan. Suresh menyatakan generasi muda ini senang bermain *game* untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu mata pelajaran. Clark, Tannemsmith, dan Killingswirth menyatakan instruksi berbasis *game* tampaknya lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik lebih baik daripada situasi tanpa *game* (Choo and Taha, 2023, p. 65).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk sikap ilmiah peserta didik

karena IPA berkaitan dengan ilmu alam yang terstruktur berlandaskan pada prinsip, konsep, serta fakta sistematis yang dapat dibuktikan melalui eksperimen serta percobaan sederhana (Rosada, Fakhruddin *and* Lubis, 2023, p. 391). Dalam desain Kurikulum Merdeka Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu pengetahuan Sosial dan digabungkan menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Suhelayanti, Z *and* Rahmawati, 2023, p. 2). Implementasi Kurikulum Merdeka yang terintegrasi dengan pembelajaran di masa pandemi covid 19 yang menunjukkan arah baru pendidikan Indonesia dengan kurikulum Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan perubahan yang sistematis untuk meningkatkan kualitas guru dan proses kegiatan belajar mengajar yang menjadi suatu upaya transformasi pada era 21 ini. Salah satu wujud bentuk perubahan yang diharapkan oleh setiap satuan pendidikan untuk dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman (Lidiawati *et al.*, 2023, p. 29). Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda. Penyesuaian juga sangat penting baik dari segi aspek

pembelajaran maupun pengajaran (Daniel, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada kelas V SD Negeri 13 Rambutan yaitu hasil analisis karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik menunjukkan bahwa pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas, peserta didik tidak terlalu antusias dan kurang aktif dalam belajar tetapi peserta didik akan antusias jika kegiatan pembelajaran dimodifikasi dengan kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Prihatini mengemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada peserta didik terhadap minat dan hasil belajar, yang mana melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode konvensional memiliki minat dan hasil belajar lebih rendah (Walidiati, Tahir *and* Rahmatih, 2023). Karena peserta didik menganggap belajar membosankan sehingga minimnya pemahaman terhadap materi dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67 pada pembelajaran IPA. Selain itu,

guru masih banyak hanya menggunakan metode ceramah atau *teacher centered* walaupun sekolah tersebut telah menggunakan Kurikulum Merdeka serta kurangnya penggunaan metode atau media pembelajaran variatif karena keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif disebabkan usia guru yang tidak muda lagi serta peran guru wajib menangani berbagai administrasi kelas. Karena itu guru kesulitan dalam menyisihkan waktu untuk membuat media inovatif yang menyebabkan peserta didik cenderung tidak aktif, cepat bosan, tidak bergairah dan tidak memiliki rasa ingin tahu karena guru tidak menggunakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Walidiati (Walidiati, Tahir and Rahmatih, 2023) sebagai tenaga profesional, guru atau tenaga pendidik memainkan peran yang sangat penting karena guru pusat dari segala upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi kualitas pendidikan.

Permasalahan lainnya yaitu pada mata pelajaran IPA sering dianggap pelajaran yang sulit dikarenakan konsep pembelajaran

IPA yang terkesan rumit karena fakta sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan serta penerapan cara pemecahan masalah. Pada materi harmoni dalam ekosistem, materi ini memiliki banyak sekali yang harus peserta didik cermati, hafal, dan istilah-istilah sulit yang membuat peserta didik keliru serta media pembelajaran yang guru gunakan masih kurang efektif berakibat rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik hal ini menjadikan materi ini yang penting untuk menjadi prioritas yang mengembangkan media pembelajaran karena dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar. Penentuan mata pelajaran berdasarkan hasil analisis dari nilai pada materi ini jumlah peserta didik yang mencapai KKM paling sedikit dibandingkan mata pelajaran yang lain.

Upaya yang perlu dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu penelitian yang dapat membuat peserta didik mengikuti dan memahami pembelajaran yang bermakna. Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SD

Negeri 13 Rambutan adapun objek penelitian ini adalah media *Tour The Zoo* (TTZ) digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem yang akan dirancang dengan desain khusus berbeda dengan media sebelumnya dan memiliki langkah-langkah yang menarik dan menyenangkan untuk membuat peserta didik belajar tanpa merasa tekanan dan tidak merasa cepat bosan, sehingga mereka lebih terpacu untuk menimbulkan rasa ingin tahu. Penelitian ini dapat digunakan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait konsep, fakta, dan prinsip pada pembelajaran IPA. Menurut Fadlillah menyatakan penggunaan alat permainan edukasi memungkinkan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain dapat menjadi sumber belajar yang efektif untuk anak usia sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Islamiyah mengemukakan bahwa media permainan dianggap sebagai media pembelajaran cukup efektif karena memungkinkan peserta didik belajar tanpa tekanan dan peserta didik dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan belajar mengajar (Hikmah, Ilhamdi and Astria, 2023).

Media Tour The Zoo atau bisa disebut juga media TTZ merupakan salah satu permainan yang memiliki konsep permainan seperti monopoli. Akan tetapi, media *Tour The Zoo* (TTZ) dirancang sesuai pembelajaran IPA pada materi harmoni dalam ekosistem yang dimana akan terdapat banyak konten berkaitan dengan hewan dan tumbuhan. Adanya media ini dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai karakteristik pada anak SD yaitu senang bermain, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan. Kutipan Ninawati dalam jurnal Aslam (Aslam, Ninawati and Noviani, 2021) media yang digunakan untuk mengajarkan materi ini adalah media yang akan dirancang seperti konsep permainan monopoli. Selain itu, permainan edukasi ini juga dapat digunakan untuk mengaitkan dengan pendekatan kontekstual. Sebagai alternatif yang dapat diterapkan oleh peserta didik sekolah dasar, media ini juga dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian yang dikaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) penelitian

“Pengembangan Media *Tour The Zoo* Pada Pembelajaran IPA Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 13 Rambutan. Penelitian ini menggunakan jenis *penelitian Research and Development* (R&D) dan dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan dengan beberapa aspek yaitu analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik dan guru, serta analisis materi dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Kemudian dilanjutkan tahap desain yang merupakan proses dalam perancangan media *Tour The Zoo* dan instrumen angket, serta membuat *prototype*. Produk akan didesain menggunakan aplikasi canva dan menggunakan sumber gambar dari pinterest dan dicetak. Media *tour the zoo* (TTZ) dilengkapi komponen seperti permainan monopoli pada umumnya meliputi penggunaan dadu, berbagai macam kartu, bidak pemain dalam media TTZ disebut bolang (bocah

petualang), serta berbagai variasi kartu permainan.

Hasil *prototype* kemudian dinilai oleh validator media, materi, dan bahasa. Kemudian Validator akan memberi saran dan komentar terhadap *prototype* yang disusun, hal inilah kemudian dijadikan sebagai pedoman revisi sehingga akan menghasilkan media yang layak uji baik dari segi tampilan dan materi. Sebelum produk dilanjutkan digunakan pada tahap implementasi maka dibutuhkan hasil validasi dari validator bahwa produk sah digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Pada tahap ini untuk menguji kepraktisan pada media *Tour The Zoo* selanjutnya dilakukan *one to one* (uji coba satu-satu) kemudian *small group* (uji coba kelompok kecil). Selanjutnya tahap evaluasi dilakukan analisis data dari semua saran dan kritik yang diberikan melalui angket. Melalui evaluasi dapat diketahui apakah produk memenuhi kriteria penilaian dalam kevalidan dan kepraktisan.

Dengan melakukan pengumpulan untuk mengetahui apakah produk yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data diambil dengan wawancara, observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi.

Analisis data merupakan proses dalam mengumpulkan data dengan tujuan menemukan informasi dan kesimpulan serta membuat dugaan sementara atau hipotesis. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator, praktisi pendidikan serta angket respon peserta didik. Angket ditujukan kepada peserta didik untuk menguji kepraktisan dari produk. Sedangkan lembar validasi digunakan dalam verifikasi kevalidan dari produk yang dikembangkan (Ningsih, Kuswidyano and Lubis, 2022, p. 1168).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 13 Rambutan adapun objek penelitian ini adalah media *Tour The Zoo* (TTZ) digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem yang akan

dirancang dengan desain khusus berbeda dengan media sebelumnya dan memiliki langkah-langkah yang menarik dan menyenangkan untuk membuat peserta didik belajar tanpa merasa tekanan dan tidak merasa cepat bosan, sehingga mereka lebih terpacu untuk menimbulkan rasa ingin tahu. Produk akan didesain menggunakan aplikasi canva dan menggunakan sumber gambar dari pinterrest dan dicetak. Media *Tour The Zoo* (TTZ) dilengkapi komponen seperti permainan monopoli pada umumnya meliputi penggunaan dadu, berbagai macam kartu, bidak pemain dalam media TTZ disebut bolang (bocah petualang), serta berbagai variasi kartu permainan. Proses pengembangannya mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang terdiri dari lima tahap pengembangan.

Tahap awal yaitu tahap analisis, berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar cenderung tidak aktif karena minimnya penggunaan media pembelajaran

oleh karena itu membuat peserta didik merasa kegiatan belajar membosankan. Sedangkan pada analisis guru dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dan pembelajaran hanya sebatas buku cetak dan tanpa menggunakan metode ataupun media lebih bervariasi. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik didapatkan bahwa peserta didik cenderung tidak semangat dalam pembelajaran apalagi pada mata pelajaran IPA karena peserta didik dalam kegiatan belajar tidak aktif tetapi mereka akan lebih aktif jika pembelajaran dengan diselingi belajar sambil bermain. Pada materi harmoni dalam ekosistem materi ini memiliki banyak sekali yang harus peserta didik cermati, hafal, dan istilah-istilah sulit yang membuat peserta didik keliru serta media pembelajaran yang guru gunakan masih kurang efektif berakibat rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik hal ini menjadikan materi ini dijadikan prioritas untuk materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Tahap desain membuat rancangan awal produk storyboard setelah mengetahui apa yang dibutuhkan.

**Tabel 1 Desain Prototype Media
 Tour The Zoo**

No.	Desain dan Keterangan
-----	-----------------------

1.



Media *Tour The Zoo* atau bisa disebut juga media TTZ adalah suatu permainan memiliki konsep permainan seperti monopoli. Akan tetapi, media *Tour The Zoo* (TTZ) dirancang sesuai pembelajaran IPA pada materi harmoni dalam ekosistem yang dimana akan terdapat banyak konten berkaitan dengan hewan dan tumbuhan yang mana berkaitan dengan materi pada harmoni dalam ekosistem.

2.



Kartu pertanyaan, kartu ini berisi pertanyaan yang harus dijawab jika benar maka akan mendapatkan kartu hak milik tetapi jika salah pemain mendapat hukuman yaitu dilarang bermain dalam satu kali putaran dan pengurangan kartu hak milik (jika ada).

3.



Kartu kesempatan, kartu ini juga dimiliki pada monopoli pada umumnya akan tetapi isi konten berbeda. Misalnya kartu bantuan, kartu bebas pertanyaan, dan sebagainya.

4.



Kartu hak milik (HM), kartu yang bergambar hewan yang didapat ketika menjawab pertanyaan. Jika salah satu pemain telah menuju *finish*. Maka, jumlah kartu hak milik paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

5.



Buku pintar, berisi materi yang dimana instruksinya pemain harus membacakan dengan nyaring isi kartu tersebut sehingga semua pemain mendengarkan isi materi tersebut.

Sumber : (Peneliti,2024)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Fauzi et al., 2022 p. 80). Menurut (Apsari and Rizki, 2018) angket yang dilakukan terdapat dua macam, yaitu angka penilaian oleh ahli (materi, media, dan bahasa) dan respon praktisi serta respon peserta didik.

Tabel 2 Analisis Kevalidan Media Tour The Zoo

No.	Validator	Total Skor	Kriteria
1.	Dian Mutiara, S.Si., M.Si.	80%	Valid
2.	Yunita Panca Putri, S.Si., M.Si.	83,2%	Sangat Valid
3.	Aldora Pratama, M.Pd.	91,2%	Sangat Valid
Total Skor		254,4%	
Nilai Kevalidan		84,8%	Sangat Valid

Langkah selanjutnya, kegiatan implementasi pada peserta didik kelas V menggunakan media yang telah dikembangkan, divalidasi, dan direvisi.



Gambar 1 Penjelasan Media TTZ



Gambar 2 Bermain Media TTZ

Kemudian dilakukan tahapan implementasi yaitu yang pertama tahap uji coba sat-satu kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan juga instrumen angket tanggapan guru.

**Tabel 3 Analisis Kepraktisan Media
Tour The Zoo**

No.	Instrumen Angket	Total Skor	Kriteria
1.	One To One	98%	Sangat Praktis
2.	Small Group	98,2%	Sangat Praktis
3.	Tanggapan Guru	92%	Sangat Praktis

Total Skor	288,2%	
Nilai Kepraktisan	96%	Sangat Praktis

Adanya media *Tour The Zoo* dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar di kelas bisa menyenangkan dan menjadi tidak membosankan. Akan tetapi pasti adanya kelebihan dan kekurangan yang dimiliki setiap media maupun model pembelajaran apapun itu karena karakteristik dan juga kebutuhan pada peserta didik pastilah berbeda-beda di setiap individunya. Berikut kekurangan dan kelebihan pada media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dilaksanakan pada pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD dihasilkan hasil validasi mendapatkan persentase 84,8% pada jumlah keseluruhan validasi media, materi dan bahasa.

Pada kepraktisan memperoleh persentase 96% yang didapatkan dari nilai yang didapatkan dari instrumen angket tanggapan guru, *one to one* (uji coba satu-satu) kemudian *small group* (uji coba kelompok kecil). Berdasarkan data hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Tour The Zoo* dikategorikan sangat valid dan sangat praktis dipakai saat proses pembelajaran IPA Kelas V SD pada materi harmoni dalam ekosistem. Media pembelajaran bisa diaplikasikan oleh guru untuk membantu peserta didik saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, H.A. and Pranatami, D.A. (2021) 'Biologi Umum untuk Mahasiswa', *Samudra Biru* [Preprint]. Semarang: CV. Alinea Media Dipantara.
- Alti, R.M. *et al.* (2022) *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Apsari, P.N. and Rizki, S. (2018) 'Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear', 7(1), pp. 161–170.
- Ardhani, A.D., Ilhamdi, M.L. and Istiningih, S. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA', *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), pp. 170–175. Available at: <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Aslam, A., Ninawati, M. and Noviani, A. (2021) 'Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi', *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), pp. 35–43. Available at: <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>.
- Batubara, H.H. (2022) *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV Graha Edu.
- Choo, S.Y. and Taha, H. (2023) 'Cakrawala Pendidikan Embracing gen-z ' s learning styles with a mobile enthalpy game application (MEGA) for thermochemical equation', 42(1), pp. 64–76.
- Daellah, R., Retta, A.M. and Ayurachmawati, P. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri 139 Palembang', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2477–2143), pp. 60004–6014.
- Dahlia, R., Fakhruddin, A. and Lubis, P.H.M. (2023) 'Pengembangan E-Modul Berorientasi Pendekatan Discovery Learning Untuk Pembelajaran IPA Kelas V SD

- Negeri 5 Palembang', 08(September), pp. 787–796.
- Daniel, S.J. (2020) 'Education and the COVID-19 pandemic', *Prospects*, 49(1–2), pp. 91–96. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>.
- Dewi, E.S., Riyanti, H. and Lubis, P. (2020) 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), pp. 208–220.
- Fathoni, A. et al. (2023) *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Fitriah, F., Lubis, P. and Kuswidyanarko, A. (2023) 'Pengembangan Alat Peraga Dari Bahan Bekas Pada Materi Perubahan Energi Siswa Kelas IV SD', *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, 11(1), pp. 70–81. Available at: <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.14112>.
- Hardani et al. (2022) *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, LP2M UST Jogja*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M.L. and Astria, F.P. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), pp. 1809–1822. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A. and Lubis, P.H.M. (2022) 'Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar', *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), pp. 137–148. Available at: <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>.
- Ilham, M., Murniviyanti, L. and Prasrihamni, M. (2022) 'Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, pp. 1349–1358.
- Kamila, Z. and Kowiyah, K. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), pp. 72–83. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- Kustandi, C. and Darmawan, D. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran : Pengembangan*

- Media Pembelajaran bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat.* Jakarta: Kencana. <https://jbasic.org/index.php/basic-edu/article/view/1475>.
- Lidiawati *et al.* (2023) *Kurikulum Merdeka Belajar - Analisis , Implementasi , Pengelolaan dan Evaluasi.* Purbalingga: CV.Eureka Media Aksara.
- Mahesti, G. and Koeswanti, H.D. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar', 9(1), pp. 30–39.
- Matondang, R. *et al.* (2022) *Ragam media pembelajaran di SD/MI untuk pembelajaran PPKn.* CV Literasi Nusantara Abadi.
- Meilani, Lubis, P.H.. and Fuadiah, N.F. (2024) 'Pengembangan E-LKPD Berbasis Mind Mapping Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar', 7, pp. 162–170.
- Murtiningsih, S. (2021) *Filsafat Pendidikan Video Games : Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nabila, S., Adha, I. and Febriandi, R. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3928–3939. Available at: <https://jbasic.org/index.php/basic-edu/article/view/1475>.
- Ngilmiah, H. and Muslim, A.H. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi Tema 8 Subtema 1 Di Kelas V Sd Negeri 2 Pliken', *Jurnal Pendidikan*, 14(1), pp. 15–33. Available at: <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>.
- Nopriansyah, M.A., Manullang, J.G. and Lubis, P.H.. (2024) 'Pengembangan Modul Permainan Sepak Bola Berbasis Latihan Shooting Di Kelas VII SMP N 39 PALEMBANG', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Nugraha, F.A., Junaidi, I.A. and Ayurachmawati, P. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Pertumbuhan Hewan di Sekolah Dasar', *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), pp. 1168–1172. Available at: <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.44>.
- Nurmalia, L. *et al.* (2022) 'Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI', *Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14298>.
- Permatasari, I. *et al.* (2024) 'Pengembangan Media

- Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar', 10(April), pp. 479–492.
- Rachman, A., Samanlagi, A.I. and Purnomo, H. (2024) *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rayanto, Y.H. and Sugianti (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosada, M., Fakhrudin, A. and Lubis, P.H.M. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Berorientasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pembelajaran IPA Kelas V SD', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), pp. 1–23.
- Rusmayana, T. (2021) *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19, Экономика Региона*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sa'adah, R.N. and Wahyu (2020) *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Santi, L., Lubis, P.H.M. and Kesumawati, N. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), pp. 6463–6476. Available at: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9261>.
- Sela, H.M., Oktavia, M. and Ayurachmawati, P. (2023) 'Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), pp. 507–519. Available at: <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.
- Siahaan, K.W.A. and Haloho, U.N. (2020) *Strategi Metode Dan Model Pembelajaran Menyenangkan Pada Siswa*. Gresik: CV. Jendela Sastra Indonesia Press.
- Silaban, S. (2021) *Pengembangan Program Pengajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sinaga, D. (2022) *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kuantitatif)*. Jakarta: UKI Press.
- Sudikan, S.Y., Indarti, T. and Faizin (2023) *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: UNM.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono (2021) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 08(September), pp. 410–421. Available at: <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.
- Suhelayanti, Z, S. and Rahmawati, I. (2023) *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sumarsono, M.B. and Mulyani (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Kartu " Kuartet Kingdom " Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar', 08(03), pp. 487–496.
- Suriantara, I.G., Tegeh, I.M. and Bayu, G.W. (2022) 'Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), pp. 535–545. Available at: <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.53493>.
- Susilowati, A.Y., Sayekti, I.C. and Eryani, R. (2021) 'Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2090–2096. Available at: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1160>.
- Syafitri, I.E.S., Fakhruddin, A. and Lubis, P.H.M. (2023) 'Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Gaya Kelas Iv Sekolah Dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), pp. 410–421. Available at: <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.
- Triyani, L., Fakhruddin, A. and Lubis, P.H.M. (2023) 'Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD', *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 08(September), pp. 410–421. Available at: <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.
- Walidiati, M., Tahir, M. and Rahmatih, A.N. (2023) 'Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA', *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), pp. 321–330. Available at: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.
- Widaningsih, W. et al. (2023) *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas V*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Yani, A. et al. (2021) 'Konsep dasar IPA biologi untuk mahasiswa PGSD', p. 217.