

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLITAR PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS V DI SDN 2 PARANGTRITIS**

**Wachid Pratomo, Nadziroh, Chairiyah, Ceriza Etsa Noventamala**

*Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*

E-mail: [wachid.pratomo@ustjogja.ac.id](mailto:wachid.pratomo@ustjogja.ac.id); [nadzre\\_nad@yahoo.com](mailto:nadzre_nad@yahoo.com); [rhiya\\_pasca@yahoo.com](mailto:rhiya_pasca@yahoo.com); [ceriza01@gmail.com](mailto:ceriza01@gmail.com)

### ***Abstract***

*The aims of this study were (1) to describe the product development in the form of monopoly learning media for Civics learning class V at SDN 2 Parangtritis, and (2) to describe the feasibility response of monopoly learning media for PPKn class V at SDN 2 Parangtritis. The method used is the research and development method (Research & Development or RnD) which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. For this research sample, the researcher took 6 class V students. Data collection techniques using observation, semi-structured interviews, questionnaires and documentation. The validation of monopoly learning media is given to two validators, namely material experts and media experts to determine the validity of the product being developed. Student response questionnaires were given to students to determine the quality of monopolistic learning media. Data were analyzed using quantitative analysis techniques. The results of this study are monopoly learning media in fifth grade PPKn learning on the application of the Pancasila precepts in everyday life. Monopolistic learning media obtains a feasibility percentage of 96% with very feasible criteria, while media experts obtain a feasibility percentage of 93% with very feasible criteria. Student responses from limited trials obtained a percentage of 94% with very decent criteria. So it can be concluded that monopoly learning media in class V Civics learning is very suitable to be used as a learning medium.*

**Keywords:** *Learning Media, Monopoly, PPKn*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan produk berupa media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis, dan (2) mendeskripsikan respon kelayakan media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research & Development* atau RnD) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *anallysis, design, development, implementation, dan evaluasi*. Sampel penelitian ini peneliti mengambil peserta didik kelas V yang berjumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semi struktur, kuisisioner dan dokumentasi. Validasi media pembelajaran monopolitar diberikan kepada dua validator yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kualitas media pembelajaran monopolitar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V pada materi penerapan sila-sila Pancasila dikehidupan sehari-hari. Media pembelajaran monopolitar memperoleh presentase kelayakan dari ahli materi 96% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli media memperoleh presentase kelayakan 93% dengan kriteria sangat layak digunakan. Respon peserta didik dari uji coba terbatas memperoleh presentase 94% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Monopolitar, PPKn

## A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Seperti yang sudah diajarkan Ki Hajar Dewantara, beliau mempunyai ajaran yang sampai saat ini masih kami laksanakan. Ajaran Ki Hajar Dewantara Pendidikan berlangsung melalui tiga lingkungan yang disebut Tri Pusat Pendidikan, dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Pendidikan di lingkungan keluarga mengajarkan anak mengenai budi pekerti, keagamaan, dan kemasyarakatan secara informal (Tim Dosen Ketamansiswaan, 2014: 37). Ajaran tersebut diperkuat dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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.

Suatu proses pendidikan diperlukan untuk dapat mencapai salah satu tujuan nasional Indonesia. Salah satu bentuk pendidikan adalah pembelajaran di dalam kelas yang diikuti oleh peserta didik sebagai individu yang belajar. Guru sebagai pembimbing peserta didik dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikannya sebagai individu yang berprestasi, dan juga pengembangan kurikulum pendidikan yang sebisa mungkin selalu mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran pokok yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Jasmani. Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Dasar. Pembelajaran PPKn untuk SD diajarkan mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Pembelajaran

PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI).

PPKn merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia, sehingga diperlukan penguasaan PPKn yang kuat sejak dini untuk menciptakan teknologi yang akan meringankan kerja manusia. PPKn diberikan kepada peserta didik sebagai bekal untuk dapat bermoral, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama dalam bersosialisasi di masyarakat. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pembelajaran yang optimal dan berkualitas dapat terbentuk dari adanya proses pembelajaran yang interaktif, efektif dan komunikatif. Pembelajaran yang komunikatif Ketika pembelajaran dapat diterima peserta didik dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Kewarganegaraan (*civics education*) merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada

pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 Winarno (2013: 185). Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang mengajarkan akan nilai-nilai demokrasi dan juga mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambungan. Untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Pada proses pembelajaran PPKn, baik guru maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif.

Pembelajaran PPKn yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik

fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kedua, dari segi hasil pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu memilih pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PPKn, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga nantinya mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Pembelajaran PPKn seharusnya diajarkan ke anak sedini mungkin, karena nilai-nilai yang ada pada muatan PPKn sangat berpengaruh terhadap perilaku, sikap dan karakter anak. Apabila tidak diajarkan sedini mungkin, sikap anak akan berpengaruh terhadap lingkungan sekitar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Senin, 5 September 2022 di SDN 2 Parangtritis, guru belum menggunakan media pembelajaran monopolitar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat sederhana, yaitu menggunakan buku

LKS dan buku tematik, sehingga peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut, khususnya dalam muatan PPKn.

Pada saat pembelajaran dikelas peserta didik lebih asik untuk memainkan benda-benda disekitar mereka dari pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Ada juga peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku dari pada mendengarkan materi dari guru. Tindakan yang guru ambil adalah menasehati berkali-kali namun peserta didik tetap bermain lagi. Namun pada saat jam istirahat anak-anak lebih cenderung berlari-lari dan bermain bersama temannya dari pada membaca buku dipergustakaan. Memang pada dasarnya peserta didik lebih tertarik dengan bermain bersama teman-temannya dari pada duduk belajar dikelas.

Rasa senang yang ditimbulkan pada saat peserta didik saat bermain nantinya dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari pembelajaran PPKn. Rasa senang ini nanti dapat berdampak pada minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn dan hasil belajar

peserta didik. Pada masa SD anak-anak masih dalam tahap bermain. Guru mengajajak peserta didik belajar sambil bermain, sehingga peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Akhir masa kanak-kanak mulai umur 6 tahun sampai mengalami pubertas sering disebut sebagai usia bermain, disebut demikian bukan karena banyaknya waktu untuk bermain melainkan luasnya minat dan kegiatan bermain. Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019: 4).

Di SDN 2 Parangtritis, guru kelas V belum menggunakan media pembelajaran monopolitar terbukti pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar dan menggunakan benda disekitar pada saat pembelajaran PPKn berlangsung, sehingga peserta didik kurang berminat dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih sering hanya bermain kertas yang dibuat pesawat, menggambar dikertas dan sibuk berbicara dengan teman sebangku. Pembelajaran yang guru laksanakan kurang menggairahkan. Lemahnya

guru dalam mengembangkan kreasi pembelajaran.

Disisi lain guru dalam penyampaian materi juga masih monoton, terbukti pada saat pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik keluar masuk kelas. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru terbukti pada saat nilai UAS lebih menurun dari pada UTS. Monopoli sering digunaksn dalam hubungannya dengan penguasaan atas suatu pasar oleh satu pelaku usaha atau satu kelompok usaha dengan menguasai pangsa pasar yang *relative* cukup besar (Suharsil dan Makarao, 2010). Permainan monopoli adalah media pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk menguasai petak-petak melalui sistem ekonomi. Permainan ini sudah terkenal di kalangan anak-anak. Permainan yang berbentuk papan yang berpetak dan mempunyai tujuan sesuai dengan sistem ekonomi (penyewaan pembelian, dan lain-lain).

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopolitar lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media

monopolitar peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopolitar pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pada permainan monopolitar peserta didik dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang maka peneliti tertarik untuk mengkaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopolitar pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 2 Parangtritis.

## **B. Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development* atau *R & D*). Menurut Borg and Gall *Education and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah

ada. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2019: 395).

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Parangtritis yang beralamatkan Mancingan, Parangtritis, Kretek, Bantul, Yogyakarta. Sekolah Dasar Negeri 2 Parangtritis ini berdekatan dengan jalan raya, sehingga akses untuk menuju sekolah tersebut sangat strategis. Penelitian dilapangan dilaksanakan pada bulan September 2022 – Februari 2023. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200).

## **C. Pembahasan dan Hasil**

Pengembangan media pembelajaran monopolitar terdiri dari 5

komponen, yaitu yang pertama ada buku petunjuk bermain dan kunci jawaban. Pada buku ini terdapat soal-soal dan kunci jawaban pembelajaran PPKn. Desain pada buku ini menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang digunakan menarik perhatian peserta didik, karena menggunakan warna dan gambar yang menarik.

Kedua ada benner, benner yang digunakan adalah benner yang berukuran besar dengan ukuran 2m x 2m. Maksud peneliti menggunakan benner dengan ukuran yang besar adalah agar peserta didik dapat bermain langsung atau yang menjadi pion-pion yang berjalan.

Yang ketiga adalah dadu, dadu mempunyai peran yang cukup penting pada media pembelajaran monopolitar ini. Permainan ini merupakan permainan papan yang sangat digemari. Permainan ini dimainkan oleh 4 sampai 5 pemain dengan rincian 4 orang sebagai pemain dan satu orang lainnya sebagai Banker. Permainan ini dimulai dari kotak START lalu berjalan maju searah jarum jam dengan mengikuti jumlah dadu yang didapatkan pemain (Miftah & Siti, 2015).

Selanjutnya ada kartu soal, kartu soal tersebut berisi tentang soal-soal yang harus dijawab peserta didik. Soal-soal tersebut telah sesuai dengan pembelajaran PPKn materi penerapan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari. Soal-soal tersebut berisi penerapan sila-sila Pancasila di rumah dan penerapan sila-sila Pancasila di sekolah. Dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran seperti permainan monopoli Pancasila dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor (Nurgiansah & Rachman, 2022).

Terakhir adalah uang mainan, uang mainan digunakan untuk media pembelajaran monopolitar. Uang mainan tersebut digunakan pada saat awal permainan. Yang akan mengelola uang mainan tersebut adalah petugas bank. Salah satu peserta didik tersebut secara adil dipilih menjadi pegawai bank. Tugas Pegawai bank tersebut adalah mengelola uang, pada awal permainan peserta didik yang bermain menjadi pion akan diberi dana awal oleh bank sebesar 50.000 dari pegawai bank. Dana awal berguna pada saat permainan dimulai jika sudah mendapat kartu soal,

peserta didik akan disuguhkan oleh pertanyaan.

Peserta didik yang bisa menjawab dengan benar maka akan mendapatkan uang dari bank sesuai dengan yang ada di kartu soal. Sebaliknya, jika peserta didik tidak bisa menjawab maka akan didenda sesuai dengan kartu soal yang ada. Media pembelajaran monopolitar ini sudah diuji oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi pada produk pengembangan media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis ini menggunakan 1 ahli materi. Ahli materi menilai beberapa aspek dalam materi penerapan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari, yaitu: (1) cakupan materi dan kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD), (2) Isi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi jumlah tiap anak yang diperoleh yaitu 48 dari jumlah keseluruhan 50, diperoleh hasil 96% dengan kriteria sangat layak. Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang cukup digemari dan mudah dalam memainkannya, media ini dapat melatih daya ingat siswa, mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat, serta melatih penguasaan dan

pemahaman konsep materi (Nurhasnah, 2019). Validasi ahli media dilakukan untuk mengisi lembar validasi pada masing-masing aspek yang terdiri dari 15 pernyataan yang divalidasi oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran monopolitar kelas V di SDN 2 Parangtritis.

Berdasarkan hasil validasi ahli media jumlah tiap anak yang diperoleh yaitu, 70 sedangkan skor maksimal 75 dan presentase yang diperoleh yaitu 93% dengan kriteria sangat layak. Salah satu permainan yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk melatih potensi pada siswa yaitu melalui permainan monopoli (Sri Rindayani, 2022). Sebelum melakukan uji coba terbatas, peneliti menjelaskan petunjuk bermain media pembelajaran monopolitar pada peserta didik, lalu peneliti menjelaskan hal apa saja yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan peneliti agar peserta didik lebih bersemangat ketika mempelajari materi pada media pembelajaran. Setelah peserta didik selesai memperhatikan media pembelajaran, maka pada hari terakhir uji coba diberikan angket oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk melihat

sejauh mana respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopolitar yang sudah dikembangkan.

Adapun hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopolitar mendapatkan skor sebesar 283, sedangkan skor maksimal 300. Sehingga presentase yang diperoleh yaitu 94% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran monopolitar yang dikembangkan dapat membantu peserta didik khususnya kelas V dalam mengerjakan soal pada pembelajaran tematik pembelajaran PPKn. Dari penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran monopolitar dapat mengeksplorasi pengetahuan peserta didik. Materi yang disajikan dalam bentuk permainan sesuai dengan materi PPKn. Penyajian materi dengan warna dan gambar yang menarik bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopolitar mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa media

pembelajaran monopolitar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian jenis huruf dan letaknya dengan penilaian baik. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi PPKn dengan penilaian baik. Media pembelajaran monopolitar bisa dimainkan jangka panjang dan mudah disimpan dengan penilaian baik. Tampilan media pembelajaran monopolitar menarik bagi peserta didik dengan penilaian baik. Penggunaan warna yang disajikan di media pembelajaran monopolitar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar peserta didik, dengan nilai yang baik.

Respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran monopolitar yang dikembangkan menarik dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Materi pembelajaran berhubungan dengan hubungan sehari-hari peserta didik. Konsep media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi PPKn. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan penilaian sangat baik. Secara keseluruhan hasil rekapitulasi uji coba terbatas oleh peserta didik yang dilakukan di SDN 2

Parangtritis pada 6 peserta didik memperoleh skor sebesar 283, sedangkan skor maksimal 300. Sehingga presentase yang diperoleh yaitu 94% dengan kriteria sangat layak. Kriteria sangat layak menurut Arikunto mendapatkan skor presentase 81%-100%. Sedangkan secara keseluruhan skor yang didapat dari ahli materi dan ahli media memperoleh 118 dari skor maksimal 125. Maka didapat rata-rata presentase 94% dengan kriteria sangat layak.

#### **D. Simpulan**

Pengembangan media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis pada materi penerapan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari, mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu (1) Analysis (menganalisis), (2) Design (merancang), (3) Development (pengembangan), (4) Implemantion (implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Media pembelajaran monopolitar telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah direvisi sesuai dengan saran perbaikan.

Media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn

kelas V di SDN 2 Parangtritis telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator yaitu dari ahli materi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, yang artinya dari segi materi sangat menarik pada materi penerapan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari dan layak digunakan. Ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, yang artinya media pembelajaran monopolitar sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon kelayakan peserta didik dengan ujicoba skala kecil memperoleh jumlah skor yaitu 283, sedangkan skor maksimal 300 dan presentase yang diperoleh yaitu 94% dengan kriteria sangat layak.

Media pembelajaran monopolitar dapat digunakan pada saat pembelajaran didalam ataupun diluar kelas. Media pembelajaran monopolitar termasuk kategori sangat layak berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga media pembelajaran monopolitar ini layak untuk digunakan peserta didik kelas V di

SDN 2 Parangtritis sebagai media pembelajaran.

Melalui media pembelajaran monopolitar yang telah dikembangkan, media pembelajaran monopolitar yang telah layak digunakan dan mempermudah guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif. Materi pada media pembelajaran ini adalah penerapan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari, yang telah disajikan secara konkrit sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Selain itu media pembelajaran monopolitar juga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan tidak monoton.

#### Daftar Pustaka

- A.Husna M, (2016). *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Aji.S. (2013). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember*. Nosi Volume 2 Nomor 4 Agustus 2014. Magister Pendidikan Bahasa Indonesia.
- A.Ubaedillah. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan(Civic Education) : Pancasila, Demokrasi, dan Pencegahan Korupsi*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Batubara Hamdan Husein, (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publing.
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Deni, D. (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Remaja Roskarya. Bandung.
- Djamal, M. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Eni Kurniawati, (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prerfan Belajar PPKn Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 1. No. 1
- Hidayati, A.S., A. E. P., & H., P. (2019). *Pengembangan Media Video*

- Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SD Sukoiber 1 Jombang*. Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(1).
- Kadek Desyawati Dkk, (2021). *Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5. No. 5. Tahun 2021. Hal. 168-174.
- Ketamansiswaan, Tim Dosen. (2014). *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: UST.
- Mardia, A. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. Makassar: UIN Alauddin.
- Miftah, (2013). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan Vo.1 - Nomor 2, Desember 2013.
- Miftah Arif, Siti Mutmainah, (2015). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I*. (Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, 2015), Vol. 3, h. 49.
- Nurhasnah, H. F. (2019). *Pengembangan Game Monopoli Zat Aditif Dan Tekanan Zat Padat Menggunakan Adobe Flash Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Kelas VIII*. 824–834.
- Nurhasnah, Sihotang. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Vol. 2, No. 1. Tahun 2022, hal. 60-67.
- Prof. Dr. H. M. Sumiharsono Rudy, MM, & Hasanah Hisbiyatul Hasunah, S.Ag., (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Rachman, F., Nurgiansah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). *Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2970–2984.
- Sri Rindayani, Dkk. (2022). *Efektifitas Permainan Monopoli Budaya Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Runiah School*. Jurnal Community Services. Vol. 3, No. 4, hal. 97-100 tahun 2022.
- Ruminiati. (2016). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Graduate School of universitas Negeri Malang. 2016.
- Sufri Mashuri, (2019) *Media Pembelajaran Matematika*, deepublish (Grub Penerbitan Cv Budi Utama).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhasril., Makarao. (2010). *Hukum Larangan Praktik Monopoli Dan Persaingan Usaha Tidak Sehat Di Indonesia: Ghalia Indonesia*. 27.
- Umayah, R. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan aktivitas dan prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7 (2).
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zamroni. (2014). *Pendidikan Untuk Demokrasi, Tantangan Menuju Civil Society*, Yogyakarta: Bigraf P