

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi Kelas VII di SMP Negeri 2 Jombang

Trie Wahyuni Trisnawati¹, Ninik Sudarwati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Indonesia

Email: ¹wahyunitrie29@gmail.com, ²ninik.stkipjb@gmail.com

Abstrak—Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik. Kondisi tersebut mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Ekonomi pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi kelas VII SMP serta menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, guru bidang kurikulum, serta 32 peserta didik kelas VII-J SMP Negeri 2 Jombang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, validasi ahli, angket respons guru, rubrik respons siswa, dokumentasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan didukung analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran edukatif Monopoli pada materi kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi memperoleh tingkat kevalidan sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Respons siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan rata-rata sebesar 90,06%, yang mengindikasikan bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kerja sama, dan pemahaman peserta didik terhadap materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Monopoli Ekonomi dinyatakan sangat layak dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan di kelas VII SMP.

Kata kunci: media pembelajaran edukatif, permainan monopoli, kegiatan dan pelaku ekonomi

Abstract—*Social Studies (IPS) learning at the junior high school level is still predominantly conducted through lecture-based instruction and the use of conventional learning media, which limits students' engagement, motivation, and conceptual understanding. This condition highlights the need for developing more interactive, contextual, and student-centered learning media that accommodate learners' characteristics. This study aimed to develop an Educational Monopoly learning media on the topic of economic activities and economic actors for seventh-grade junior high school students and to evaluate its feasibility and practicality. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE instructional design model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants included material experts, media experts, Social Studies teachers, curriculum teachers, and 32 students from Class VII-J of SMP Negeri 2 Jombang. Data were collected through observations, expert validation, teacher response questionnaires, student response rubrics, documentation, and Focus Group Discussions (FGDs). The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis with percentage techniques, supported by descriptive qualitative analysis. The findings revealed that the Educational Monopoly learning media on the topic of economic activities and economic actors achieved a validity score of 96%, categorized as highly feasible, while the practicality test resulted in a score of 98%, categorized as highly practical. Student responses also indicated a highly practical category, with an average score of 90.06%, demonstrating that the developed media effectively enhanced students' learning motivation, classroom participation, collaboration, and understanding of economic activities and economic actors. Therefore, the Educational Monopoly learning media is considered highly feasible and highly practical to be implemented as an innovative, interactive, and enjoyable instructional medium for Social Studies learning in seventh-grade junior high schools.*

Keywords: *educational learning media, Monopoly game, economic activities and economic actors.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan pada era transformasi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered learning) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Perubahan

tersebut menuntut guru untuk mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi menjadi kompetensi utama yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan kualitas pengalaman belajar siswa (Hidayat & Anwar, 2023; Rahmawati et al., 2024).

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pendidikan, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif agar siswa dapat memahami materi secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya kelas VII, karakteristik peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional formal awal yang membutuhkan aktivitas belajar konkret, menarik, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan belajar. Namun demikian, berbagai hasil observasi dan laporan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa, serta terbatasnya pemahaman konsep yang dipelajari. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang menekankan pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara holistik belum sepenuhnya tercapai (Sari & Nugroho, 2022).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu penyampaian informasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media pembelajaran sangat dibutuhkan karena materi IPS tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan siswa dalam menganalisis fenomena sosial dan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar.

Pada pengelolaan pembelajaran guru harus mampu merencanakan pembelajaran dengan kreatif mulai apersepsi hingga evaluasi di akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengajarkan serta menumbuhkan karakter positif pada siswa. Cara yang tepat yaitu dengan menggunakan permainan edukatif agar proses pembelajaran yang sebelumnya membosankan dan kondisi tegang menjadi menyenangkan (Ninawati & Handayani, 2020). Media dalam bentuk permainan edukatif akan menumbuhkan karakter positif misalnya kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta meningkatkan hubungan sosial dan timbul motivasi dalam menangkap pembelajaran (Ninawati, 2020). Menurut Bawono (2007) dan Khobir (2009), permainan edukatif mempunyai banyak manfaat dan kelebihan yaitu mendorong siswa untuk aktif dan antusias mengikuti pelajaran.

Media permainan dipercaya sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Karena siswa dapat belajar tanpa tekanan karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan. Merujuk dari pendapat Piaget, bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pembelajaran. Pengembangan media berbentuk permainan dapat berupa monopoli (Tedjasaputra, 2001).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2023) mengeksplorasi pengalaman guru dalam memanfaatkan media permainan sebagai alat pembelajaran di sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan kolaboratif. Namun demikian, penelitian tersebut juga menemukan bahwa sebagian besar media yang digunakan masih bersifat umum dan belum disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun konteks sekolah tertentu. Dengan demikian, efektivitas media permainan sangat dipengaruhi oleh kesesuaian desain media dengan kebutuhan pengguna.

Sementara itu, penelitian terbaru oleh Putri et al. (2025) menyoroti pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mempertimbangkan konteks lokal sekolah. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa dan lingkungan belajar memiliki tingkat penerimaan yang lebih tinggi dibandingkan media yang bersifat generik. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara desain media, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran yang dihadapi.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis permainan telah berkembang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Studi kualitatif yang dilakukan oleh Pratama dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan board game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media permainan dapat menjadi sarana untuk membangun motivasi intrinsik siswa.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif atau penelitian pengembangan (R&D). Kajian yang secara khusus mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru dalam penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada konteks sekolah yang berbeda sehingga belum sepenuhnya menggambarkan dinamika implementasi media monopoli pada lingkungan pembelajaran kelas VII SMP tahun 2026.

Kebaruan pada penelitian ini terletak pada upaya memahami secara mendalam proses penggunaan media pembelajaran monopoli melalui perspektif siswa dan guru dalam konteks pembelajaran aktual di kelas VII SMP. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada produk media, tetapi juga mengeksplorasi pengalaman belajar, interaksi sosial, keterlibatan siswa, serta makna yang dibangun selama proses penggunaan media monopoli. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual dan praktis berupa pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana media monopoli dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna di tingkat SMP.

Sebagai salah satu sekolah unggulan yang berada di tengah kota Jombang, SMP Negeri 2 Jombang memiliki kesediaan fasilitas yang mampu mendukung segala aktivitas belajar para siswa, salah satunya ketersediaan Papan Interaktif (IFP), proyektor dan adanya fasilitas internet. Namun, ketersediaan teknologi canggih tersebut belum diimbangi dengan variasi pemanfaatan media pembelajaran IPS yang kontekstual dan dekat dengan lingkungan murid. Guru masih cenderung menggunakan media digital siap pakai yang bersifat umum tanpa adanya upaya lokalisasi konten pembelajaran IPS.

Salah satu materi IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Jombang tahun 2026 yang memerlukan media pembelajaran inovatif adalah materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Materi ini membahas peran konsumen, produsen, distribusi dalam kegiatan ekonomi. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah, pembelajaran materi kegiatan ekonomi masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami hubungan antar pelaku ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Media monopoli merupakan pengembangan permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta memahami konsep materi yang dipelajari. Penggunaan media monopoli pada materi pelaku ekonomi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama kelompok, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi Kelas VII SMP".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut. Desain pengembangan yang diterapkan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation) secara sistematis (Branch, 2009; Sejati et al., 2021). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran monopoli pada materi kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi kelas VII SMP. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Jombang pada tahun 2026 antara bulan Januari 2026 sampai dengan bulan Mei 2026. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media monopoli. Analisis dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas VII, penyebaran angket dan rubrik antar siswa sebanyak 32 siswa kelas VII serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama 3 guru mapel IPS serta 2 Guru di Bidang Kurikulum di SMP Negeri 2 Jombang. Tahapan dalam analisis ADDIE bertujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi pembelajaran yang meliputi konsep kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, hubungan antarpelaku ekonomi, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tahap ini mengembangkan desain papan monopoli dan kartu pengumpulan gambar, menentukan pion, rumah, serta dadu. Kemudian setelah selesai masuk ke tahap produksi. Materi kemudian dikemas ke dalam komponen permainan monopoli yang terdiri atas papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, pion permainan, uang monopoli edukatif, serta peraturan permainan. Kemudian setelah selesai masuk ke tahap produksi. Pengembangan desain dalam penelitian ini menggunakan aplikasi canva yang pemilihan warna, ilustrasi, ikon ekonomi, serta tata letak setiap komponen media agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa di SMP Negeri 2 Jombang.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Seluruh komponen media monopoli diproduksi sesuai desain yang telah disusun, kemudian dicetak menggunakan bahan yang memiliki daya tahan tinggi seperti banner sehingga dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran. Produk awal selanjutnya divalidasi oleh ahli untuk memperoleh masukan mengenai kualitas media. Validasi melibatkan tiga jenis validator, yaitu ahli materi IPS, ahli media pembelajaran, dan praktisi pendidikan (guru IPS di SMP).

Media pembelajaran yang menarik akan menciptakan situasi yang menggembirakan pembelajaran murid dan mampu meningkatkan fokus belajar murid. Contoh dari media pembelajaran adalah monopoli. Monopoli ialah salah satu permainan papan yang bertujuan untuk mengendalikan seluruh lot di papan melalui kegiatan jual, beli, sewa, dan penukaran real estate dengan sistem keuangan yang sederhana. Mekanisme permainannya yaitu setiap pemain monopoli harus bergiliran untuk melakukan pelemparan dadu untuk memindahkan bidak. Apabila pemain menemukan bidang yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain dapat melakukan pembelian bidang tersebut. Dalam proses pembelian, pemain harus membayar uang sewa yang sesuai dengan yang tertera pada bidang. Pemain dengan kepemilikan uang terbanyak adalah pemenang dari permainan monopoli (Kristiani, 2015).

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi di kelas VII-J SMP Negeri 2 Jombang.

Pelaksanaan uji coba diawali dengan penjelasan aturan permainan kepada siswa, pembagian kelompok belajar, pelaksanaan permainan monopoli edukatif, diskusi kelompok, serta penyebaran rubrik dan refleksi pembelajaran pada akhir kegiatan. Selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa, interaksi antar siswa, serta berbagai kendala yang muncul selama penggunaan media. Selain observasi, siswa juga diminta mengisi rubrik respons terhadap media untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan.

Selanjutnya peneliti menggunakan subyek uji coba penelitian, yang bertujuan mengukur kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran terhadap pemahaman dan keaktifan siswa di dalam kelas. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Validator ahli meliputi guru di Bidang kurikulum, dan guru sesama mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jombang. Uji coba produk dilaksanakan pada peserta didik kelas VII-J SMP Negeri 2 Jombang Tahun Ajaran 2025/2026 yang sedang mempelajari materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan kelas secara sengaja berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang mewakili kondisi pembelajaran sebenarnya, baik dari aspek kemampuan akademik maupun keaktifan siswa di dalam kelas.

Proses implementasi dilakukan secara berjenjang guna meminimalkan kegagalan operasional media di kelas, yang meliputi:

1. Guru memberikan simulasi bagaimana mendesain papan monopoli dengan menggunakan aplikasi digital (canva), kemudian bagaimana membuat kartu soal dan kartu kesempatan serta cara dan peraturan permainan media edukatif monopoli. Media edukatif monopoli tidak hanya dirancang seperti papan permainan biasanya namun di dalam papan tersebut terdapat beberapa materi yang dicantumkan sesuai dengan materi mengenai kegiatan dan pelaku ekonomi.
2. Uji coba dilaksanakan secara bertahap yang meliputi uji coba kelompok kecil sebanyak 10–12 peserta didik untuk memperoleh masukan awal mengenai kemudahan penggunaan media, kejelasan aturan permainan, dan keterbacaan materi.
3. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media diimplementasikan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30–32 peserta didik dalam satu kelas. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, keterlaksanaan pembelajaran, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas akhir media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan ADDIE sehingga setiap kelemahan produk dapat segera diperbaiki sebelum memasuki tahap berikutnya. Evaluasi akhir dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, hasil observasi implementasi, angket respons guru dan penyebaran rubrik antar siswa, serta catatan lapangan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dilakukan penyempurnaan terhadap isi materi, tampilan visual, aturan permainan, maupun mekanisme penggunaan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Peneliti melaksanakan Focus Group Discussion (FGD) bersama 3 guru sesama mapel IPS dan Guru di bidang kurikulum di SMP Negeri Jombang untuk memperoleh masukan secara lebih mendalam mengenai kelebihan, kekurangan, serta kendala yang ditemukan selama penggunaan media pembelajaran. Hasil FGD digunakan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengguna. Data hasil validasi ahli, angket respons guru dan penyebaran rubrik antar siswa, respon praktisi, serta hasil FGD dianalisis sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk akhir media pembelajaran.. Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Latip, 2022; Cahyadi, 2020).

Selain itu, penggunaan angket respons guru dan penyebaran rubrik antar siswa, untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Angket tersebut memuat indikator kemudahan penggunaan, daya tarik media, kejelasan petunjuk permainan, keterlibatan peserta didik, kebermanfaatan media terhadap pemahaman konsep, serta motivasi belajar yang ditimbulkan selama penggunaan media monopoli.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, *Focus Group Discussion* (FGD), dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Pelaksanaan FGD pada tahap analisis dan evaluasi untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebutuhan pengguna, masukan terhadap produk yang dikembangkan, serta rekomendasi perbaikan media pembelajaran.

Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian selama proses pengembangan media, meliputi dokumentasi kegiatan penelitian, proses pengembangan media, hasil validasi, dan pelaksanaan uji coba media pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Instrumen	Responden	Tujuan	Data yang Diperoleh
Observasi	Guru dan peserta didik	Mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan keterlaksanaan media	Data aktivitas pembelajaran
Lembar validasi ahli materi	Guru Bidang Kurikulum	Menilai kevalidan materi pada media pembelajara	Tercapainya Tujuan Pembelajaran
Lembar Validasi Media	Guru IPS, Guru Bidang Kurikulum	Menilai kelayakan media	Data validitas media
Angket Respons	Guru dan peserta didik	Menilai kepraktisan media	Data kepraktisan media

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif sesuai karakteristik data yang diperoleh. Data kualitatif berasal dari hasil observasi, komentar validator, serta catatan lapangan. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari lembar validasi, angket respons, dan hasil penyebaran rubrik siswa.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian praktisi, dan penyebaran rubrik siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil *Focus Group Discussion* (FGD) dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung hasil analisis kuantitatif serta memperoleh masukan dalam penyempurnaan produk. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif berupa persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- **P** = Persentase kelayakan
- **$\sum X$** = Skor yang diperoleh
- **$\sum X_i$** = Skor maksimum

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validitas dilakukan melalui expert judgment yang melibatkan tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, dan guru mata pelajaran IPS sebagai praktisi. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, aspek kesesuaian kurikulum, implementasi, efektivitas, serta inovasi dalam penyampaian materi. Ahli media menilai dari aspek penyajian materi, tampilan media, kepraktisan, keberlanjutan serta daya tarik media. Sementara itu, praktisi pembelajaran memberikan penilaian terhadap kemudahan keterlaksanaan media di kelas, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, serta potensi media dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
≤20%	Tidak Layak

Hasil penilaian validator dihitung menggunakan persentase kelayakan. Apabila hasil validasi memperoleh nilai minimal 81% (Sangat Layak) atau 61–80% (Layak), media dinyatakan memenuhi

syarat untuk diimplementasikan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Uji kepraktisan media menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Uji kepraktisan dilakukan setelah media digunakan pada tahap implementasi melalui penyebaran angket respons kepada guru dan peserta didik. Indikator kepraktisan meliputi kemudahan memahami aturan permainan, kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu pembelajaran, keterbacaan materi, daya tarik tampilan, kemudahan guru dalam mengelola pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam membantu peserta didik memahami konsep kegiatan dan pelaku ekonomi.

Data dianalisis menggunakan persentase skor kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut :

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Praktis
61–80%	Praktis
41–60%	Cukup Praktis
21–40%	Kurang Praktis
≤20%	Tidak Praktis

Media dinyatakan memenuhi aspek kepraktisan apabila memperoleh kategori praktis prosentase diantara 61%-80% atau sangat praktis di prosentase 81%-100%, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi di kelas VII SMP.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil dari proses pengembangan media monopoli pada materi kegiatan ekonomi kelas VII di SMP Negeri 2 Jombang dilaksanakan secara sistematis mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berikut adalah deskripsi hasil yang diperoleh pada setiap tahapan pengembangan:

3.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada proses tahap analisis dilakukannya observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas VII, penyebaran angket sebanyak 32 siswa kelas VII serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama 3 guru mapel IPS serta 2 Guru di Bidang Kurikulum di SMP Negeri 2 Jombang. Berdasarkan hasil observasi, ditemukannya masih banyak yang belum sepenuhnya menggunakan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah seperti Layar proyektor dan fasilitas internet dan proses pembelajaran masih tergantung dengan buku paket dan metode ceramah. Penggunaan Media pembelajaran dengan aplikasi digital dan manual belum sepenuhnya digunakan oleh guru di kelas. Dikarenakan kondisi tersebut membuat siswa merasa bosan, dan membuat kurang menarik perhatian para siswa, serta siswa merasa kurang memahami materi dan hanya modal penghafalan saja. Sementara hasil respon angket guru dan penyebaran rubrik antar siswa, serta hasil FGD dari 3 guru dan 2 guru dari bidang kurikulum dihasilkan bahwasanya sebagian besar siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Serta media yang dapat memacu mereka untuk lebih berpikir kritis, mampu bersaing antar kelompok dalam memecahkan permasalahan. Sekitar 25 siswa(78%) menyatakan bahwa mereka membutuhkan media berupa video animasi, sebanyak 20 Siswa (62%) mereka perlu media pembelajaran yang memiliki tantangan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, seperti adanya kartu soal dan kartu kesempatan. Serta 28 (87%) siswa menyatakan jika melalui media pembelajaran yang interaktif dapat membantu mereka dalam pemahaman materi pembelajaran

Berdasarkan dari hasil FGD bersama 3 guru sesama IPS dan juga 2 guru di bidang kurikulum di SMP Negeri 2 Jombang menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan materi, video pembelajaran, aktivitas interaktif, dan evaluasi dalam satu platform yang mudah diakses siswa. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan

selama ini masih terbatas pada presentasi sederhana sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket respon dan juga rubrik siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi. Pengembangan media pembelajaran edukatif berupa monopoli memenuhi kriteria dalam tuntutan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

3.2 Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain, dilakukan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang sudah dilakukan observasi sebelumnya. Media dirancang meliputi penyusunan materi pembelajaran, membuat pola papan monopoli, tampilan pada media papan monopoli yang didalamnya terdapat beberapa kotak berwarna yang mengelilingi papan yang berisi kegiatan dan pelaku ekonomi, penyusunan kartu soal dan kartu kesempatan, membuat dadu, pion dan juga bentuk uang mainan. Materi yang disusun meliputi kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi, serta para pelaku kegiatan ekonomi seperti produsen, distributor dan konsumen sesuai dengan capaian pembelajaran IPS kelas VII SMP. Peneliti merancang desain papan monopoli melalui aplikasi Canva, kemudian dicetak dengan bahan kualitas tinggi seperti banner agar bisa digunakan berulang kali, kemudian komponen-komponen seperti pion, dadu, uang mainan dan juga kartu soal dan kartu kesempatan. Kemudian adanya peraturan permainan, dan juga materi pembelajaran yang berada pada papan monopoli. Isian materi yang ditempatkan pada papan monopoli bertujuan agar sebelum bermain siswa dapat mempelajari materi tersebut terlebih dahulu. Jika saat kesulitan dalam menjawab kartu soal maupun kartu tantangan siswa dapat mencari materi yang ada di tengah-tengah papan monopoli tersebut. Papan monopoli yang dirancang tidak hanya berupa petak berwarna saja namun juga terdapat sedikit materi mengenai kegiatan dan pelaku ekonomi. Media dalam bentuk permainan edukatif akan menumbuhkan karakter positif misalnya kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta meningkatkan hubungan sosial dan timbul motivasi dalam menangkap pembelajaran (Ninawati, 2020).

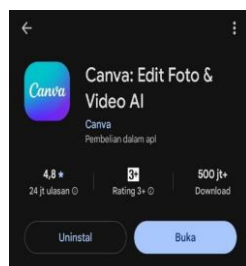
3.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development*, peneliti mengembangkan rancangan media monopoli sesuai pada tahap sebelumnya. Bentuk media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media edukatif monopoli yang berisikan tidak hanya permainan namun juga pemahaman materi didalamnya. Peneliti mengintegrasikan perancangan desain papan monopoli dengan menggunakan aplikasi Canva, yang mana papan monopoli terlihat menarik untuk para siswa dengan petak yang berwarna dan juga materi yang disediakan dapat memotivasi siswa agar lebih tertantang dalam menyelesaikan permainan tersebut. Kemudian setelah desain papan monopoli sudah selesai, kemudian dicetak dengan bahan kualitas tinggi seperti banner, sehingga dapat digunakan berulang kali. Komponen-komponen untuk mendukung permainan monopoli disediakan seperti pion, dadu, kartu soal dan kartu kesempatan untuk menunjang siswa agar lebih berpikir kritis. Media yang dikembangkan dirancang dengan tahapan pembuatan seperti berikut :

Tahap pertama

a. Buka aplikasi canva

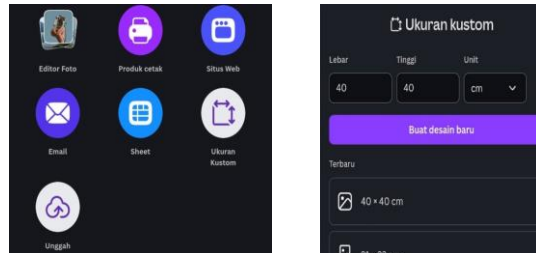
Pada tahap ini pertama peneliti mendownload terlebih dahulu aplikasi canva.



Gambar 1. Mendownload Aplikasi Canva

b. Klik menu pilihan

Didalam menu pilihan terdapat berbagai menu silahkan pilih “Ukuran Khusus”, lalu pilih “Editor Photo”, untuk menentukan ukuran dari papan monopoli yang diinginkan. Peneliti pada tahap ini memilih desain papan monopoli dengan ukuran 40cm x 40cm, agar dapat digunakan secara berkelompok. Di dalam pembagian, siswa dibagi kelompok 5-6 orang per kelompok secara heterogen.



Gambar. 2. Menu memilih ukuran papan monopoli

c. Pemberian Warna Background Papan Monopoli

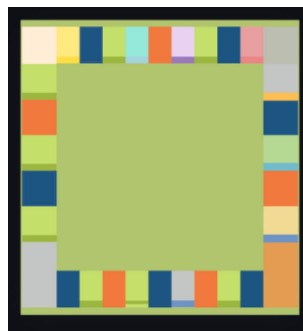
Pada tahap ini peneliti mengubah warna papan sesuai yang diinginkan. Sehingga dapat menarik para siswa untuk mengamati bentuk media pembelajaran monopoli.



Gambar 3. Pemberian warna pada papan monopoli

d. Mendesain Pola Petak Berwarna Pada Media Papan Monopoli

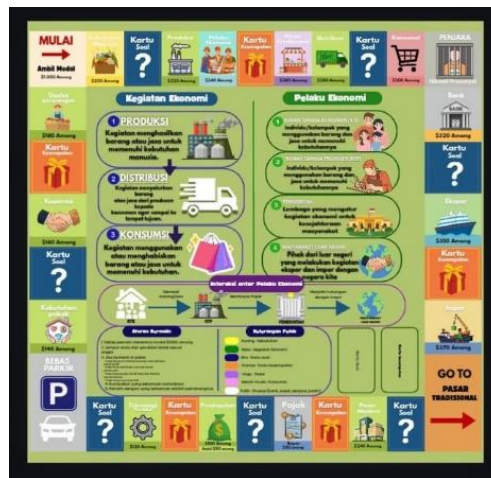
Tahap ini, peneliti merancang pola petak berwarna sesuai dengan ukuran papan monopoli, dengan ukuran 40cm x 40cm menjadi berapa petak yang dibuat.



Gambar 4. Pola Petak Berwana Media Monopoli

e. Tentukan Desain Petak Kegiatan Transaksi

Pada tahap ini, peneliti mendesain letak petak yang akan digunakan untuk menentukan petak mana digunakan untuk kegiatan transaksi, petak mana digunakan untuk kartu soal dan kartu kesempatan dan juga pemberian materi kegiatan dan pelaku ekonomi ditengah-tengah papan monopoli.



Gambar 5. Pola Petak Kegiatan Transaksi

f. Komponen Penunjang Permainan Monopoli

Komponen penunjang permainan monopoli dirancang dengan menggunakan aplikasi canva, yakni seperti :

1. Dadu

Pada tahap pembuatan dadu, peneliti menggunakan karton yang diberi warna warni dan angka.



Gambar 6. Dadu Permainan

2. Pion

Pion atau orang-orangan dalam permainan monopoli berfungsi sebagai pemain yang berjalan di petak dalam papan monopoli.



Gambar 6. Pion Permainan

3. Uang Mainan

Uang mainan digunakan untuk transaksi saat permainan monopoli dijalankan. Setiap peserta diberikan modal awal minimal 100.



Gambar 7. Uang mainan Monopoli

4. Kartu Soal

Pada pengembangan kartu materi, peneliti menggunakan bentuk kartu soal yang biasanya dalam permainan berupa kartu dana. Tahap ini peneliti menggunakan kartu soal yang didalamnya berisi kan soal-soal yang berkaitan dengan materi kegiatan dan pelaku ekonomi yang sudah dijelaskan sebelumnya kepada siswa di kelas.



Gambar 8. Kartu Soal Monopoli

5. Kartu Kesempatan

Pada pengembangan komponen pendukung permainan monopoli, peneliti menggunakan bentuk kartu kesempatan yang berfungsi memberikan subsidi maupun jebakan bagi pemain. Didalam kartu kesempatan, pemain bisa mendapatkan tambahan bonus saat bertransaksi maupun pemain diminta untuk membayar sesuai dengan peraturan permainan monopoli tersebut.



Gambar 9. Kartu Kesempatan Monopoli

Setelah tahap pembuatan media papan monopoli beserta komponen-komponennya, tahap selanjutnya dilakukan proses validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Hasil rekapitulasi penilaian dari para ahli tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Penilaian Kelayakan oleh Para Ahli

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	94, 20%	Sangat Valid

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
2	Ahli Media	96,36%	Sangat Valid
Rata-rata		95.25%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4, Hasil rekapitulasi penilaian dari para ahli tersebut, media pembelajaran Monopoli Ekonomi pada Materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi Kelas VII SMP memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 95.25% (Sangat Valid). Hasil dari ahli materi sebesar 94,20% menunjukkan kegiatan materi kegiatan dan pelaku ekonomi sesuai dengan aspek kecapaian pembelajaran (CP), alur pencapaian pembelajaran (ATP), kesesuaian kurikulum yang terbaru yakni kurikulum merdeka serta keefektifan pemahaman materi. Selanjutnya dari ahli media memperoleh kevalidan sebesar 96,36% (Sangat Valid) menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, dan desain sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi kelas VII SMP tanpa memerlukan revisi yang signifikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang berkualitas, mudah digunakan, menarik, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media dapat di lanjutkan kedalam tahap implementasi.

3.4 Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan setelah produk sudah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media dengan hasil yang didapat sangat valid, tahap selanjutnya Adalah pelaksanaa pad uji coba kepada 32 siswa kelas VII-J di SMP Negeri 2 Jombang. Implementasi dilakukan untuk mengukur Tingkat kepraktisan media edukatif monopoli pada materi kelas VII mengenai kegiatan dan pelaku ekonomi. Setelah uji coba, peneliti melakukan penilaian menggunakan lembar rubrik penilaian siswa. Pengukuran uji kepraktisan dilakukan oleh guru sesama mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Jombang dan juga Guru di bidang kurikulum, dengan menggunakan instrument yang mencakup kemudahan, kemenarikan media, keaktifan siswa, dan juga kepraktisan media.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Para Ahli

No	Aspek	Persentase (%)	Kriteria
1	Kemudahan	96%	Sangat Praktis
2	Kemenarikan	96.6%	Sangat Praktis
3	Keefektifan Media	96%	Sangat Praktis
4	Kepraktisan	93,33%	Sangat Praktis
Rata-rata		95.48%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5. hasil rekapitulasi uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Ekonomi memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,48% dengan kategori Sangat Praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, memiliki petunjuk permainan yang jelas, menarik untuk dimainkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kelayakan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh perspektif guru selaku fasilitator, melainkan juga harus ditinjau dari sudut pandang siswa sebagai subjek utama yang berinteraksi langsung dengan media tersebut. Setelah melalui uji praktisi oleh guru, media pembelajaran edukatif monopoli ini diujicobakan kepada 32 siswa kelas VII-J untuk melihat respons mereka terhadap aspek yang sejajar. Hasil rekapitulasi rubrik siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Rubrik Siswa

No	Aspek	Persentase (%)	Kriteria
1	Kemudahan	86,7%	Sangat Praktis
2	Pemahaman	93.33%	Sangat Praktis
3	Interaktivitas	86,7%	Sangat Praktis

No	Aspek	Persentase (%)	Kriteria
4	kemenarikan	93,33%	Sangat Praktis
Rata-rata		90.06%	Sangat Praktis

Berdasarkan table 6. Hasil rekapitulasi rubrik siswa menunjukkan bahwa Tingkat kemudahan dalam permainan, pemahaman akan materi ekonomi dan inetraktivitas siswa dalam berkelompok serta kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran edukatif monopoli menunjukkan hasil rata-rata 90,06% menandakan bahwa media pembelajaran edukatif monopoli sangat praktis dan positif terhadap pembelajaran di kelas. Pada Aspek kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran dan interaktivitas siswa memperoleh 86,7% menunjukkan bahwasanya siswa dengan mudah dalam penggunaan media permainan monopoli sesuai dengan peraturan permainan, dan juga menumbuhkan interaktivitas yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok. Pada aspek pemahaman dan juga kemenarikan media masing-masing aspek memperoleh persentase yang sama 93,33%, dari hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwasanya saat siswa yang tertarik dengan media edukatif monopoli maka mereka akan cepat lebih memahami akan materi yang dipelajari melalui kartu soal yang terdapat didalam permainan. Serta pembuatan media monopoli berbasis canva juga sudah dapat diproduksi atau dibuat oleh siswa saat di kelas.

3.5 Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi untuk penyempurnaan permainan edukatif monopoli yang telah dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil rubrik respons siswa menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan yang sangat positif, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, interaktivitas, dan kemampuannya dalam membantu memahami materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Meskipun demikian, melalui hasil Focus Group Discussion (FGD), komentar validator, guru IPS, guru bidang kurikulum, serta saran dari peserta didik, masih ditemukan beberapa aspek yang perlu disempurnakan.

Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan redaksi pada beberapa kartu soal agar menggunakan kalimat yang lebih sederhana dan komunikatif sesuai karakteristik peserta didik kelas VII-J, penambahan variasi tingkat kesulitan soal sehingga mampu mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam, penyempurnaan desain visual melalui peningkatan kontras warna pada beberapa petak permainan agar lebih mudah dibaca, serta penambahan ilustrasi yang lebih representatif terhadap materi kegiatan ekonomi. Selain itu, petunjuk permainan disusun lebih sistematis dengan disertai contoh alur permainan sehingga memudahkan guru maupun siswa ketika mengimplementasikan media di kelas. Perbaikan juga dilakukan dengan menambahkan kode warna yang lebih konsisten pada setiap kategori petak permainan dan menyempurnakan aturan permainan agar durasi pelaksanaan lebih efektif sesuai alokasi waktu pembelajaran IPS. Dengan berbagai penyempurnaan tersebut, media pembelajaran monopoli yang dikembangkan dinilai semakin layak, praktis, menarik, dan siap digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS pada materi kegiatan dan pelaku ekonomi di kelas VII SMP.

4. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan media pembelajaran Monopoli Ekonomi pada materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi untuk peserta didik kelas VII SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan guru bidang kurikulum, media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sehingga memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 98% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons siswa menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kerja sama kelompok, serta membantu siswa memahami konsep kegiatan dan pelaku ekonomi dengan lebih mudah. Tahap evaluasi menghasilkan beberapa penyempurnaan pada aspek bahasa, variasi soal, tampilan visual, dan petunjuk permainan sehingga

kualitas media menjadi lebih optimal. Dengan demikian, media pembelajaran Monopoli Ekonomi dinyatakan sangat layak dan sangat praktis sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP serta berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

REFERENCES

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 4(1), 35–42.
- Hidayat, A., & Anwar, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–156.
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. STAIN Press.
- Kristiani, D. (2015). Pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 45–53.
- Latip, A. (2022). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 18–29.
- Ninawati. (2020). Pengembangan media permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–131.
- Ninawati, & Handayani, S. (2020). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(3), 210–219.
- Pratama, D., & Lestari, R. (2022). Board game sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 58–69.
- Putri, N., Rahman, A., & Sari, D. (2025). Contextual educational media development based on students' learning needs. *Journal of Educational Innovation*, 9(1), 35–49.
- Rahmawati, L., Hidayat, M., & Nugraha, R. (2024). Interactive learning media to improve student engagement in social studies learning. *International Journal of Education and Learning*, 7(2), 101–114.
- Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 85–96.
- Sejati, R., Prasetyo, B., & Kurniawan, A. (2021). Research and Development menggunakan model ADDIE pada pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 1–12.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Grasindo.