

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MISI PANTUN (MOSIPAN) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

DOI : 10.26877/ijes.v4i2.19595

Hardita Dwi Endah Amalia¹⁾, Mei Fita Asri Untari²⁾, Muhammad Arief Budiman³⁾¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Monopoli Misi Pantun (Mosipan) adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun di tingkat sekolah dasar. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan efektivitas pembelajaran. Pengembangan media monopoli misi pantun (mosipan) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan media monopoli misi pantun (mosipan) telah memenuhi kriteria valid yang ditinjau berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi dengan memperoleh kelayakan media sebesar 81,25% dan kelayakan materi sebesar 98,75% dengan kategori “sangat baik”, sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media monopoli misi pantun (mosipan) yang telah dikembangkan dapat memenuhi kriteria praktis dan efektif yang ditinjau berdasarkan angket respon guru dan siswa yang memiliki rata-rata 75%-100% dengan kriteria “sangat baik” dan sangat valid. Selain itu, media monopoli misi pantun (mosipan) memenuhi kriteria efektif yang ditinjau berdasarkan meningkatnya hasil belajar siswa di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel yang dibuktikan dengan perolehan tingkat signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.005 ($0.000 < 0.005$). Sehingga penggunaan media tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada materi menulis pantun.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, dan Monopoli Misi Pantun.**History Article**

Received 15 November 2024

Approved 24 November 2024

Published 29 November 2024

How to Cite

Amalia, Hardita Dwi Endah. Untari, Mei Fita Asri. Budiman, Muhammad Arief. (2024).

Pengembangan Media Monopoli Misi Pantun (Mosipan) Untuk Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ijes*, 4(2), 271-280**Coressponding Author:**

Jl. Banjaranyar, Tegal, Indonesia.

E-mail: ¹ harditadea@gmail.com.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase awal bagi anak usia 7 sampai 13 tahun untuk mengembangkan potensi mereka secara sadar dan terencana, sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan utamanya adalah mengaktifkan proses pembelajaran yang mendukung pengembangan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan sosial. Pendidikan diharapkan memberikan wawasan yang luas dan motivasi bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif sesuai bakat dan minat mereka. Dalam konteks pembelajaran, metode mengajar, dan media pembelajaran menjadi krusial, saling berhubungan, dan harus dipilih dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jenis tugas serta respon yang diharapkan dari siswa.

Pada pengamatan di beberapa sekolah dasar, terlihat bahwa siswa menghadapi kendala dalam pembelajaran menulis pantun, terutama dalam mengungkapkan ide atau gagasan secara tertulis. Di SD Negeri Rejosari 2 siswa kesulitan dalam mengekspresikan ide pantun melalui tulisan. Hal serupa terjadi di SD Negeri Rejosari 3 dan SD Negeri Karangtempel, di mana siswa sulit membuat pantun tanpa bimbingan langsung dari guru. Pentingnya bimbingan dari guru terlihat dalam memfasilitasi siswa mengembangkan tulisan pantun yang kreatif dan apresiatif. Proses menulis pantun dianggap sebagai ekspresi kreatif yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dan dapat dilihat dari pengalaman langsung, observasi, atau imajinasi, seperti yang disorot dalam studi oleh (Purwanti, 2017) dan Ilham et al., (2022). Pantun bukan hanya sebuah karya sastra lama, namun juga alat untuk mengungkapkan perasaan dan ide secara menarik dan terstruktur dengan tujuan menghibur dan memberi pengajaran kepada pembacanya.

Pantun sebagai warisan sastra lama tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung nasihat yang berharga bagi pendengarnya. Tradisi ini turun temurun di masyarakat Melayu dan sering mengandung pesan moral (Anengsih dkk, 2023). Di beberapa kelas V sekolah dasar, metode pembelajaran menggunakan berbagai media seperti buku paket, *Youtube*, dan *Powerpoint*. Namun, hasilnya bervariasi. Di SD Negeri Rejosari 2 pendekatan multimedia termasuk video dan *Powerpoint* yang digunakan untuk menjelaskan materi, tetapi siswa cenderung kurang antusias dan mudah bosan. Sementara di SD Negeri Rejosari 3 dan SD Negeri Karangtempel meskipun menggunakan berbagai media, siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan minat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan tantangan dalam mempertahankan keterlibatan siswa di kelas. Evaluasi guru dari SD Negeri Rejosari 2 Ibu Kristiyanti, menyoroti bahwa perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran tetap menjadi kendala utama yang dihadapi.

Kendala dalam kegiatan pembelajaran kelas V di beberapa sekolah dasar meliputi siswa yang sulit untuk fokus, terutama mereka yang belum bisa membaca. Bosan dengan pembelajaran yang monoton dan perbedaan kemampuan siswa menjadi faktor utama. Guru di SD Negeri Rejosari 3 dan SD Negeri Karangtempel menghadapi siswa yang cenderung bermain atau berbicara dengan teman, karena kurangnya minat terhadap media pembelajaran yang disajikan oleh guru, seperti video pantun yang kurang memadai dalam memahami materi. Hal ini menjadikan tantangan dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan

sesuai dengan karakteristik siswa seperti yang ditekankan oleh Hamalik (Arsyad, 2014) yang menyoroti pentingnya media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Penyusunan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan beragam menjadi kunci dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar yang optimal di kelas.

Media pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar harus menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik mereka yang senang bermain. Berdasarkan penelitian oleh (Alifvia dkk, 2024; Faroid dkk, 2023; Khotimah dkk, 2023) media yang berwarna-warni, mengandung gambar, dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membangkitkan rasa ingin tahu terhadap materi. Di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel menunjukkan bahwa pilihan siswa terhadap media pembelajaran yang berbasis *game* dan visual menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi pantun. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, pengembangan media seperti permainan monopoli untuk mengajarkan materi pantun diharapkan dapat memperluas pengalaman belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, membantu mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Gerlach & Ely (Arsyad, 2014) menggambarkan media sebagai alat yang membangun kondisi yang mendukung pembelajaran yang efektif. Di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel memiliki fasilitas yang terbatas pada penggunaan media pembelajaran, sehingga guru hanya mengandalkan media pembelajaran seperti buku paket, *Youtube*, dan *Powerpoint*. Namun, penggunaan media yang kurang bervariasi dan interaktif belum sepenuhnya mendukung siswa dalam memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti permainan monopoli untuk mengajarkan materi pantun di kelas V sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Misi Pantun (Mosipan) untuk Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli misi pantun (mosipan) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan siswa dan guru kelas V di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk merancang media berbasis *game* yang memadukan elemen visual, teks, dan animasi agar lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap materi pantun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran monopoli misi pantun (mosipan) untuk kelas V sekolah dasar dimulai dengan analisis kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa, ditemukan bahwa terdapat tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa yang cenderung cepat bosan dengan metode konvensional. Desain media ini diadaptasi sesuai dengan karakteristik siswa, mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Langkah pengembangan mengikuti pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) termasuk tahap produksi, penilaian oleh para ahli, implementasi di lapangan, dan evaluasi formatif untuk memastikan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran yang diciptakan.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa. Tahap desain ini yaitu membuat desain monopoli misi pantun (mosipan) dengan aplikasi *Canva* untuk membuat kerangka awal monopoli misi pantun (mosipan) dengan 24 kotak berukuran 50cm x 50cm. Warna-warna terang dipilih untuk menarik perhatian siswa dengan memperhatikan keseimbangan, kontras, dan karakteristik warna yang sesuai. Di dalam kotak-kotak tersebut, peneliti menambahkan tulisan Monopoli Misi Pantun serta misi 1 dan misi 2 untuk mengarahkan siswa dalam permainan pembelajaran. Tahap pengembangan yaitu membuat media monopoli misi pantun (mosipan) dan penilaian oleh para ahli. Hasil validasi dan evaluasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh melalui pengisian instrumen penelitian. Berikut hasil penilaian dari masing-masing ahli media dan ahli materi:

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli Media

No.	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd.	Media Tahap 1	41	64	64%
2.	Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd.	Media Tahap 2	63	64	98,4%
Persentase Ahli Media		$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \frac{104}{128} \times 100\% = 81,25\%$			

Berdasarkan Tabel 1 penilaian dari segi media yang dilakukan validator ahli media mendapat persentase 81,25% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah skor
1.	Kesesuaian Materi	16
2.	Penyajian Materi	24
3.	Kebahasaan	20
4.	Evaluasi/Latihan Soal	19
Skor yang diperoleh		79
Skor maksimal		80
Persentase	$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \frac{79}{80} \times 100\% = 98,75\%$	
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 2 validasi ahli materi mendapatkan jumlah persentase sebesar 98,75% dengan kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan.

Hasil perolehan nilai dari validator ahli media dan validator ahli media berada pada interval 75% - 100% dengan kategori “Sangat Layak Digunakan” yang berarti media monopoli misi pantun (mosipan) memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

Selain uji kevalidan, peneliti juga menguji keefektifan dan kepraktisan media monopoli misi pantun (mosipan) dengan menyebar angket respon guru dan respon siswa terhadap media monopoli misi pantun (mosipan). Berikut hasil rekapitulasi keseluruhan penilaian angket respon guru:

Tabel 3. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Angket Respon Guru

No.	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1.	Kristiyanti, S.Pd	43	52	83%	Sangat Layak
2.	Doddy Kholistian, S.Pd	50	52	96%	Sangat Layak
3.	Rina Febrinasti, S.Pd	52	52	100%	Sangat Layak
Persentase (%) = $\frac{143}{156} \times 100\% = 91,66\%$					Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3 menyatakan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran monopoli misi pantun (mosipan) dengan responden Ibu Kristiyanti, S,Pd selaku guru kelas V SD Negeri Rejosari 2, Bapak Doddy Kholistian, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri Rejosari 3, dan Ibu Rina Febrinasti, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri Karangtempel memperoleh hasil sebesar 91,66% dengan kategori “sangat layak” yang berarti media monopoli misi pantun (mosipan) memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan.

Peneliti melakukan uji keefektifan media pembelajaran dengan melakukan *pre test* dan *post test* kepada siswa kelas V di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel. Hasil *pre test* dan *posttest* kemudian akan dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS v25 uji paired sample T-Test untuk menguji keefektifan media monopoli misi pantun (mosipan). Berikut ini hasil *pre test* dan *post test* di masing-masing sekolah:

Tabel 4. Perbedaan Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test di SD Negeri Rejosari 2

Tests	n	Statistika deskriptif	Paired T-Test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test	27	53.70	-15.928	26	0.000
Post-test	27	85.55			

Berdasarkan Tabel 4 nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa kelas V di SD Negeri Rejosari 2 mendapat keseluruhan nilai *pre test* rata-rata 53.70. Sedangkan nilai rata-rata *post test* mendapatkan nilai 85.55. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post test* lebih tinggi dibanding nilai *pre test*.

Tabel 5. Perbedaan Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test di SD Negeri Rejosari 3

Tests	n	Statistika deskriptif	Paired T-Test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test	20	52.00 (7.67)	-14.693	19	0.000
Post-test	20	86.50 (5.87)			

Berdasarkan Tabel 5 nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa kelas V di SD Negeri Rejosari 3 mendapat keseluruhan nilai *pre test* rata-rata 52.00. Sedangkan nilai rata-rata *post test* mendapatkan nilai 86.50. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post test* lebih tinggi dibanding nilai *pre test*.

Tabel 6. Perbedaan Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test di SD Negeri Karangtempel

Tests	n	Statistika deskriptif	Paired T-Test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test	19	51.05 (12.86)	-9.046	18	0.000

Post-test	19	81.57 (6.88)			
-----------	----	--------------	--	--	--

Berdasarkan Tabel 6 nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa kelas V di SD Negeri Karangtempel mendapat keseluruhan nilai *pre test* rata-rata 51.05. Sedangkan nilai rata-rata *post test* mendapatkan nilai 81.57. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post test* lebih tinggi 277 dibanding nilai *pre test*.

Berdasarkan nilai *pre test* dan *post test* di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji Paired Sample T-Test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai *pre test* dengan *post test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000. < 0.05$ (lihat Tabel 4.14). Nol hipotesis (H_0) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre test* dan *post test* setelah menggunakan media monopoli misi pantun (mosipan). Sehingga penggunaan media tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada materi menulis pantun.

SIMPULAN

Media monopoli misi pantun (mosipan) yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar. Pengembangan media monopoli misi pantun (mosipan) pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria valid yang ditinjau berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi yang memperoleh kelayakan media sebesar 81,25% dan kelayakan materi sebesar 98,75% dengan kategori sangat baik. Sehingga layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan media monopoli misi pantun (mosipan) pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria praktis dan efektif. Kriteria praktis ditinjau berdasarkan angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang memiliki rata-rata 75%-100% dengan kriteria sangat baik dan sangat valid. Selain itu, media monopoli misi pantun (mosipan) memenuhi kriteria efektif yang ditinjau berdasarkan meningkatnya hasil belajar siswa di tiga sekolah diantaranya SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel yang dibuktikan dengan perolehan tingkat signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.005 ($0.000 < 0.005$). Nol hipotesis (H_0) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre test* dan *post test* setelah menggunakan media monopoli misi pantun (mosipan). Sehingga penggunaan media tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada materi menulis pantun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 182-195.
<https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/3164>
- Anengsih, A., Muryani, M., & Jamaludin, U. (2023). "Penerapan Berbalas Pantun Dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1).

- <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/4387>
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arum, Sekar. 2023. *Menguasai Peribahasa, Puisi Baru dan Pantun*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Azzahra, N. K., Rofian, R., & Budiman, M. A. (2023). "Pengembangan Media Belajar Planetarium Toys Sebagai Peningkat Pemahaman Siswa Kelas VI Materi Tata Surya Bidang Studi IPA." *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1106-1112.
<http://irje.org/index.php/irje/article/view/274>
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2023). "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPELLING DAN PRONUNCIATION ANAK USIA SEKOLAH DASAR." *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 517-532.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/14821>
- Cemerlang, Sastra. 2018. *Sastra Lengkap Indonesia*. Tangerang Selatan: Cemerlang.
- Faroid, F. F., Wardana, M. Y. S., & Budiman, M. A. (2023). "Keefektifan Penggunaan Metode SAS Berbantu Media Kartu Kalimat terhadap Kemampuan Baca Anak." *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 139-147.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17170>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
https://www.academia.edu/download/65939887/BELAJAR_DAN_PENDEKATAN_PEMBELAJARAN.pdf
- Firdaus Ziza Alifiani, Hendratno. (2021). "Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 9 No 09 (2021).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43022>
- Fitriyani, A., Rofian, R., & Putriyanti, L. (2023). "KEPRAKTISAN MEDIA MONOPOLI PUISI (MONOPUS) DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR." In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 3, No. 1).
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4334>
- Hanjani, T. J., & Firduansyah, D. (2022). "Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau." *Silampari Sains and Education*, 1(1), 58-70.
<https://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/272>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5054-5062.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7422>
- Irfandi. 2015. *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Voli*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khotimah, N. F. H., Atharina, F. P., & Budiman, M. A. (2023). "PENGUNAAN MEDIA EDUCANDY DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD NEGERI 6 BOJA." *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 156-166.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/16986>
- Kurniawati, D. C., Budiman, M. A., & Listyarini, I. (2023). "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN

- MINAT BACA SISWA KELAS 1 SD ISLAM NURUL QOMAR SEMARANG.” Indonesian Journal of Elementary School, 3(1), 256-262.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/14821>
- Latifah, A., & Setyaningsih, N. H. (2015). “Peningkatan keterampilan menulis pantun menggunakan model pembelajaran arias dengan media kartu pantun.” *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8920>
- Mahesti, G., & 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.” *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33586>
- Milleniloper, M. A. (2022). “Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru.” (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
<https://repository.uir.ac.id/13771/>
- Purwanti, D. (2017). “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (Think Talk Write).” *Diksatrasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 52-56.
<https://jurnal.unigal.ac.id/diksatrasi/article/view/581>
- Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022). “Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar.” *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 110-121.
<https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/185>
- Putri, F. A., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2023). “ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI PANDEAN LAMPER 02.” *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 745-754.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/16260>
- Rafiudin, C., Bahaf, A. M. I., & Zohriah, A. (2024). “Perumusan Visi Misi Jasa Lembaga Pendidikan.” *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2621-2628.
<https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/Jiip/article/view/3747>
- Resnani, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Melalui Model Multiliterasi. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 62-69.
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/14803>
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). “PENGEMBANGAN MEDIA RODA LITERASI (ROSSI) KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III.” *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577-586.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/12234>
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Saputri, A. I. G., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2023). “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE WORDS PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV A SD ISLAM DARUL HUDA SEMARANG.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 43-53.
<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1628>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 19-28.
<http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/view/158>
- Yanti, F. (2021). "Penggunaan Model Pembelajaran Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI Tata Busana-2 Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Materi Pengertian Dan Fungsi Busana Pesta Pada SMK Negeri 1 Sigli." *Jurnal Sains Riset*, 11(1), 11-14.
<http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/view/394>