

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS V SD/MI**

¹Nadiatul Husna, ²Mawardi, ³Ridhwan M Daud, ⁴Syahidan Nurdin
^{1,2,3,4}PGMI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

¹220209076@student.ar.raniry.ac.id, ²mawardi_mt@ar-raniry.ac.id
³ridhwandaud@ar-raniry.ac.id, ⁴syahidannurdin@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop monopoly-based learning media for Natural and Social Sciences (IPAS) in fifth-grade elementary school. The Research and Development (R&D) method followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjects included teacher and 24 fifth-grade students at SDN Labuy, Aceh Besar. Data were collected via expert validation sheets and response questionnaires. Results indicated high feasibility, with 100% from media experts and 98.7% from material experts. Teacher (100%) and student (98%) responses confirmed the media's practicality. In conclusion, the developed monopoly media significantly enhances students' motivation and interest in learning IPAS topics.

Keywords: *research development, learning media, monopoly, IPAS, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan guru dan 24 siswa kelas V-A SDN Labuy, Aceh Besar. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli dan angket respon. Hasil menunjukkan media monopoli sangat layak dengan persentase 100% dari ahli media dan 98,7% dari ahli materi. Respon guru (100%) dan siswa (98%) menunjukkan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi IPAS".

Kata kunci: *research development*, media pembelajaran, monopoli, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mengintegrasikan pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memahami hubungan antara fenomena alamiah dan sosial dalam konteks yang lebih luas. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dapat memahami kompleksitas hubungan antara manusia, alam, dan lingkungan sosialnya. Mereka juga dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara kehidupan manusia dan alam agar dapat hidup secara berkelanjutan (Kemendikbud, 2022).

Dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memiliki peran yang sangat penting dalam membangun pemahaman peserta didik mengenai lingkungan di sekitarnya serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Cucun Sutinah, Dkk, 2025). Namun, kondisi yang ada di lapangan sering kali menunjukkan bahwa proses belajar

IPAS menghadapi beragam tantangan, salah satunya adalah minimnya variasi dalam media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam menentukan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi aktif dengan bertanya, dan dengan tekun menyelesaikan tugas adalah indikasi dari keseriusan peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar mendorong peserta didik untuk aktif dalam belajar, menunjukkan kesadaran dan tanggung jawab dalam usaha belajar yang tekun (Dayeni, Dkk, 2017).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik kelas V-A SDN Labuy Aceh Besar, yang dilakukan pada bulan Januari - Februari 2026, dapat diketahui bahwa penggunaan variasi media pembelajaran selama proses pembelajaran khususnya IPS masih sangat minim. Peneliti memperoleh data bahwa guru hanya menggunakan buku paket saat kegiatan pembelajaran berlangsung beberapa peserta didik terlihat tidak

konsentrasi dan bosan, sehingga timbul perilaku seperti tidak mendengarkan penjelasan guru dan berbicara dengan teman, maka perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Mashuri, 2020) yang menyatakan bahwa guru berperan penting dalam kesuksesan kegiatan belajar.

Dalam menangani permasalahan tersebut, adanya inovasi media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dan guru selama pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan pemahaman konsep yang sempurna. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan media monopoli.

Media permainan monopoli adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mendorong pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Na'ila Nahda Azighah, Dkk, 2023). Kehadiran media monopoli ini diharapkan dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses

belajar untuk menyelesaikan permasalahan serta berkompetisi untuk meraih kemenangan dalam permainan. Media monopoli ini juga dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi pengajar dalam meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, di mana proses belajar tidak hanya terpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan juga terpusat pada peserta didik (*student centered*) yang dapat berdiskusi dan berinteraksi satu sama lain untuk merasakan pembelajaran yang menyenangkan ini. Potensi permainan monopoli sebagai media pembelajaran di rumpun IPS dikuatkan oleh penelitian Siskawati (2016) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian M. Fikry, Dkk (2024) penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sejalan dengan Laily Nurmalia, Dkk, (2022) penggunaan media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mendesain, menguji kelayakan, serta menguji kepraktisan media monopoli pada pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih kreatif dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Peneliti menerapkan metode *Research and Development*. Menurut Okpatrioka, (2023) penelitian (R&D) adalah proses pengembangan dan penyempurnaan produk. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Kurniawan & Julianto, (2022) model ADDIE memiliki sistematika yang dimulai dari menganalisis kebutuhan yang sesuai dengan syarat kelayakan, proses perancangan, proses pengembangan, proses uji coba produk sebagai bentuk implementasi, serta tahap evaluasi setelah uji coba dil-

akukan. Model pengembangan ADDIE dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan yang terjadi pada proses pembelajaran.

Adapun subjek pada penelitian ini terdiri dari dua validator ahli media untuk menilai aspek visual dan fungsional, dua validator ahli materi untuk menilai akurasi materi "Bagaimana Bentuk Indonesiaku?", guru kelas V, serta peserta didik kelas V-A di SDN Labuy Aceh Besar yang memiliki karakteristik yang berbeda dalam kemampuan akademik dan objek penelitian adalah media monopoli pada pembelajaran IPAS materi "Bagaimana Bentuk Indonesiaku?".

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Lembar validasi media yang digunakan berisi penilaian tentang aspek kegunaan, aspek fungsionalitas, dan aspek kualitas gambar, sedangkan lembar validasi materi yang digunakan berisi penilaian tentang isi materi, tata bahasa dan komunikasi yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Lembar angket respon guru dan peserta didik berisi penilaian ten-

tang aspek efektivitas media, kesesuaian media dengan indikator materi, serta bahasa dan komunikasi. Instrumen angket telah melalui uji validitas isi oleh pakar (*expert judgment*) untuk memastikan butir pernyataan mampu mengukur kelayakan dan kepraktisan media secara akurat.

Analisis data dilakukan melalui pendekatan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif (Purwono, Dkk, 2019). Pada tahap analisis kualitatif, peneliti mengumpulkan masukan dari para ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. masukan dan informasi tersebut dikumpulkan sehingga digunakan sebagai bahan evaluasi pada produk yang telah dikembangkan. Adapun analisis kuantitatif, data diperoleh melalui instrumen uji kelayakan oleh para ahli media dan materi serta instrument uji kepraktisan angket respon guru dan peserta didik dalam bentuk skala likert dan skala guttman. Pedoman penilaian instrumen dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Skor Penilaian Respon Guru dan Peserta didik

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Hasil kemudian akan dianalisis menggunakan rumus uji kelayakan dan kepraktisan. Rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan suatu media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Kemudian jumlah hasil presentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum x$ = Total skor yang diberikan validator

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor

Setelah menganalisis data dengan menggunakan rumus diatas, untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti maka nilai yang didapatkan akan di interpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Skala Likert.

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan Skala Guttman

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di SDN Labuy Aceh Besar melalui tahap analisis kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan melalui observasi awal, wawancara dengan peserta didik dan juga guru kelas V di SD Negeri Labuy (Loso Judijanto, Dkk, 2024). Analisis

kebutuhan dilakukan agar memperoleh data dan melihat sejauh mana pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SDN Labuy Aceh Besar. Hasil analisis menunjukkan bahwa SDN Labuy menerapkan kurikulum merdeka, guru mengajar sesuai dengan CP, TP, dan ATP, namun guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan alat praktik.

Maka dari itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik. Media yang dapat digunakan yaitu media yang berbasis permainan, karena dengan media yang berbasis permainan tersebut akan memungkinkan peserta didik akan berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan membangkitkan semangat belajar peserta didik (Sutiah, 2018). Media permainan yang akan dikembangkan peneliti berupa media monopoli.

2. *Design (Desain)*

Media monopoli didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna mendesain media mulai dari tampilan, pemilihan warna, grafis dan tersedia banyak pilihan font untuk

menambahkan daya tarik (Raudhatul Jannah, 2023). Tahap awal dalam proses pembuatan media yaitu mendesain papan monopoli sesuai materi yang akan dimuat, menentukan warna yang sesuai, mencari gambar yang sesuai dengan materi, membuat kartu soal, membuat kartu keberuntungan, dadu, dan pion yang akan melengkapi media monopoli yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Pembuatan Kerangka Awal Papan Monopoli

Kerangka papan monopoli berukuran 36cm x 36cm tersusun dari beberapa petak yang berjumlah 20 petak.



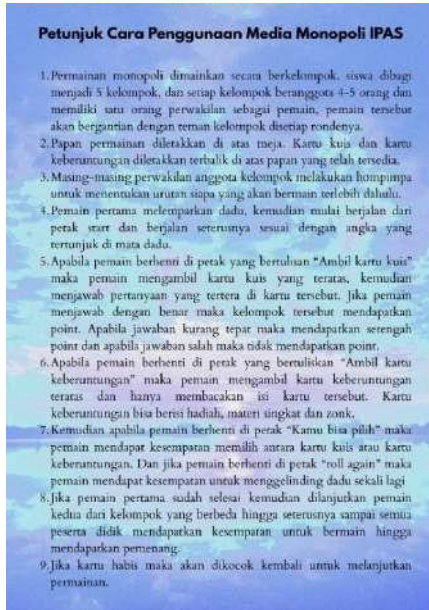
Gambar 2. Penambahan Nama dan Gambar

Selanjutnya kerangka papan monopoli akan diberikan nama-nama pada petak-petak monopoli yang terdiri dari petak start, 10 petak kartu kuis, 9 petak kartu keberuntungan.



Gambar 3. Desain Kartu Kuis dan Kartu Keberuntungan

Kartu kuis dan kartu keberuntungan berukuran 9cm x 6cm. Kartu kuis berisi sejumlah pertanyaan yang menyangkut dengan materi. Didalam kartu keberuntungan bisa berisi hadiah, hukuman, zonk dan perintah membaca materi singkat.



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan Media Monopoli

Petunjuk penggunaan berisi langkah-langkah cara bermain media monopoli dimulai dari awal hingga akhir.



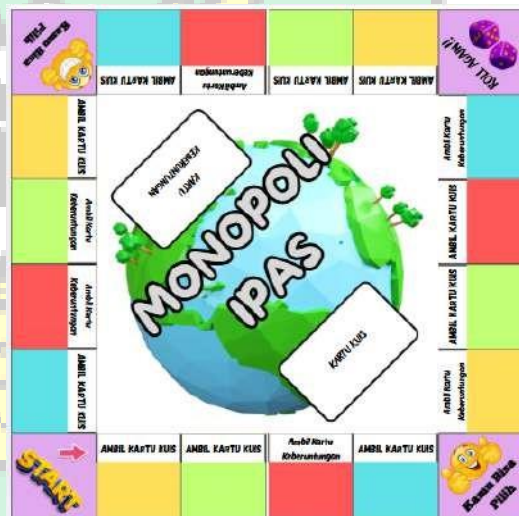
Gambar 5. Pion dan Dadu

Pion dan dadu sebagai pelengkap media monopoli berfungsi

untuk menjalankan permainan secara teratur.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini media monopoli akan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila media yang divalidasi masih terdapat kekurangan dari aspek materi maupun desain media akan diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh tim ahli. Adapun desain awal media monopoli adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Media Monopoli Sebelum Revisi

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa desain awal media monopoli sebelum dilakukannya revisi

peraga di sekolah. Dan dari ahli materi menunjukkan presentase 98,7% dengan kategori sangat layak. Skor dari ahli materi menunjukkan bahwa penyederhanaan konsep "Bentuk Indonesiaku" ke dalam petak permainan membantu siswa mengonstruksi pemahaman dengan lebih mudah dibanding sekadar membaca teks.

Dari kedua validator tersebut maka dapat disimpulkan bahwa total keseluruhan nilai memperoleh persentase 99% dengan kriteria sangat layak.

4. Implementation (Penerapan)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran (Fayrus Abadi Slamet, 2022). Media monopoli diujikan kepada peserta didik kelas Va SD Labuy sebanyak 24 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba, guru dan peserta didik diminta oleh peneliti untuk mengisi lembar angket respon yang sudah disediakan. Lembar angket respon yang diberikan memuat pernyataan dan tanggapan peserta

didik terhadap media monopoli yang dikembangkan.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Media Monopoli oleh Guru dan Peserta didik

No	Responden	Nilai
1	Peserta didik Kelas Va	98%
2	Guru Kelas Va	100%
Nilai Keseluruhan		99%
Kriteria		Sangat Praktis

Hasil respon siswa (98%) mengindikasikan bahwa unsur dalam permainan monopoli mengubah dinamika kelas dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana siswa secara tidak sadar belajar melalui kartu kuis saat bermain.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif menghasilkan respons positif dari peserta didik, menunjukkan bahwa media monopoli ini mampu meningkatkan partisipasi, minat, dan motivasi peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan media monopoli yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan telah memenuhi kriteria kepraktisan pada kategori sangat praktis sehingga layak

digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk melihat apakah produk yang dibuat sudah berhasil sesuai dengan harapan atau belum (Aprizal Lukman, 2021). Pada tahap ini, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli. Tahap evaluasi ini dilakukan agar media pembelajaran monopoli benar-benar sesuai dan layak digunakan disekolah untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 7. Komentar dan Saran Validator

No	Validator Ahli Media	Komentar/Saran
1	V1	Font sebaiknya diperbesar lagi dan menggunakan font arial.
2	V2	Desain monopoli sudah cukup menarik

Validator Ahli Materi		
1	V1	Media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

2	V2	Media pembelajaran monopoli di SD Labuy untuk mengajarkan materi “bagaimana bentuk indonesiaku?” kepada peserta didik kelas V sebagai langkah yang menarik.
---	----	---

Berdasarkan hasil angket respon guru disebutkan bahwa media monopoli yang dikembangkan sudah sangat bagus dan menarik. Adapun hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dan sangat menyukai media yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, media monopoli yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Modifikasi media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan minat atau intensitas peserta didik dalam mempelajari materi, sejalan dengan penelitian (Maharjono, 2019) yang menyatakan bahwa modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian prestasi peserta didik. Selain itu, modifikasi permainan anak-anak untuk media pembelajaran juga meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bersifat inovatif, seperti yang dikemukakan oleh (Budiastuti, 2023).

Beberapa faktor lain yang melatarbelakangi peningkatan motivasi dan minat yang dimiliki oleh peserta didik ialah keasikan dan keterlibatan peserta dalam menggunakan media dengan cara bermain serta desain yang menarik dari segi grafis dan kreativitas tata letak permainan. Papan monopoli yang dikemas secara menarik dan desain yang bervariasi juga menghilangkan rasa bosan bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media monopoli pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku di SD Negeri Labuy dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran monopoli yang memuat gambar, pertanyaan, dan informasi-informasi yang berkaitan dengan materi.

Hasil uji kelayakan yang telah dilaksanakan terhadap pengembangan monopoli pada Pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Sementara itu, hasil

validasi oleh ahli materi mencapai persentase sebesar 98,7% yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Hasil uji kepraktisan terhadap media monopoli yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor dari hasil kepraktisan oleh siswa kelas Va ialah 98% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil uji kepraktisan guru kelas menunjukkan kriteria “Sangat Praktis” terhadap media monopoli yang dikembangkan dengan memperoleh skor persentase 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Azighah, Na'ila Nahda, Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* Volume 7 Nomor 4, 2636 – 2649
- Budiastuti, S, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 146–155.
- Dayeni, F., Irawati, S., & Yennita. (2017). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*

- Peserta didik Melalui Model Problem Based Learning.* Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi, 1(1): 29–36.
- Jannah, Raudhatul. (2023). *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Soal Hots Pada Materi Ekosistem Di Kelas X Man 4 Aceh Besar.* UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Judijanto, Loso, Dkk. (2024). *Metodologi Research And Development.* Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar.*
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1401–1414.
- Laily Nurmalia, Dkk. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI
- Lukman, Aprizal. (2021). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D).* CV. AA. RIZKY
- Maharjono. (2019). Efforts to Increase Interest and Achievement in History Learning Through Mind Mapping Method in Class X Science 1 Students of SMA Negeri 1 Sewon. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 69–75.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- M. Fikry, Dkk (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniarmoko, R. (2019).

*Metodologi Penelitian
(Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix
Method).* Guepedia.

Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1).

Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang

Sutiah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Sutinah, Cucun, Dk. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen.

