

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS
4 SDN SENGKUT**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

KINANTI LAISA AMAROH

NPM. 2114060128

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

KINANTI LAISA AMAROH

NPM: 2114060128

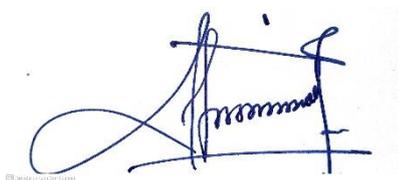
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BUDAYA
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS 4 SDN SENGKUT**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I



Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd.

NIDN.0721048003

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN.0701128306

Skripsi oleh:

KINANTI LAISA AMAROH

NPM: 2114060128

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU
(MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA) PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS 4 SDN SENKUT**

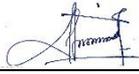
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|------------------|--------------------------------|---|
| 1. Ketua Penguji | : Muhamad Basori, S.PD.I.,M.Pd |  |
| 2. Penguji I | : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kinanti Laisa Amarah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/ 26 Desember 2002
NPM : 2114060128
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____

Yang Menyatakan



KINANTI LAISA AMAROH

NPM : 2114060128

MOTO

“Bukan tentang siapa yang paling cepat, tapi siapa yang tidak menyerah”

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtua dan keluarga tercinta

Abstrak

Kinanti Laisa Amarah Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sengkut, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: media pembelajaran, *monokebu*, keragaman budaya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi bahwa siswa kelas IV SD mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang umumnya hanya berupa lks dan buku paket. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi keragaman budaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS?

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan Monokebu (monopoli keragaman budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut. (3) Untuk mengetahui Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 89%, sangat praktis berdasarkan penilaian guru dengan skor 94% dan

siswa dengan skor rata-rata 91,75% dan sangat efektif karena lebih dari 89,25% siswa mencapai nilai di atas KKTP.

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) ini layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang, serta disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Proposal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Monopoli Keragaman Budaya) Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sengkut” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Kedua Orang tua dan keluarga tercinta yang tiada henti memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan Revina Karmila, Winna Wahyu, dan Sedy Narulita yang selalu memberikan bantuan, dorongan, motivasi, semangat, doa dan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan

Kediri, 18 Juli 2025



KINANTI LAISA AMAROH
NPM : 2114060128

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitaian.....	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
B. Media Pembelajaran	8
C. Media Pembelajaran Monopoli Budaya.....	14
D. Materi Keragaman Budaya	18
E. Penelitian yang Relefan	28
F. Kerangka Berpikir	30
BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	37

D. Uji Coba Model / Produk.....	37
E. Validasi Model / Produk	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data	44
H. Teknik Analisis Data	45
I. Norma Pengujian	50
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
B. Analisis Data.....	60
C. Interpretasi	61
D. Kepraktisan.....	61
E. Keefektifan.....	63
F. Kajian Produk Akhir	66
BAB V : PENUTUP	71
A. SIMPULAN.....	71
B. SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN - LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1	: Capaian Pembelajaran.....	17
3.1	: Pedoman Wawancara.....	39
3.2	: Validasi Ahli Meteri.....	40
3.4	: Validasi Ahli Media.....	41
3.5	: Angket Respon Siswa.....	41
3.7	: Angket Respon Guru.....	43
3.8	: Instrumen Pengumpulan Data.....	46
3.9	:Kriteia Kevalidan Penilaian Angket Respon Siswa dan Guru.....	48
3.10	: Kriteria Kepraktisan.....	49
4.1	: Desain Media Pembelajaran Monokebu.....	53
4.2	: Lembar Vaidasi Ahli Materi.....	54
4.3	: Lembar Validasi Ahli Media.....	56
4.4	: Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	58
4.6	: Hasil Angket Respon Guru.....	58
4.7	: Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas.....	59
4.8	: Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	61
4.9	:Hasil Uji Terbatas Keefektifan Siswa.....	64
4.10	: Hasil Uji Luas Keefektifan Siswa.....	65

DAFTAR GAMBAR

2.1	: Reog Ponorogo.....	19
2.2	: Jaranan.....	21
2.3	: Gndrung Banyuwangi.....	22
2.4	: Gamelan.....	23
2.5	: Pakaian Manten Jawa.....	24
2.6	: Pakaian Pase'an Madura.....	26
2.7	: Pakaian Osing.....	27
2.8	: Kerangka Berpikir.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1	: Lembar Pengajuan Judul.....	76
2	: Hasil Uji Plagiasi.....	78
3	: Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	79
4	: Lembar Validasi Media.....	81
5	: Lembar Validasi Materi.....	85
6	: Angket Respon Guru.....	88
7	: Angket Respon Siswa Terbatas.....	89
8	: Angket Respon Siswa Luas.....	90
9	: Lembar Perangkat Pembelajaran.....	91
10	: Bahan Ajar.....	93
11	: LKPD.....	96
12	: Hasil Tes Evaluasi/Post Tes Terbatas.....	98
13	: Hasil Tes Evaluasi/Post Tes Luas.....	99
14	: Surat Izin Penelitian.....	101
15	: Surat Pemanfaatan Produk.....	102
16	: Dokumentasi.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan. Pendidikan secara umum merupakan hal yang terjadi dalam ruang lingkup kehidupan manusia melalui pengalaman yang kemudian akan membentuk suatu pola berpikir yang sesuai dengan proses yang dialami melalui pengalaman tersebut (Maria Anjaryani dan Noor Edwina, 2020). Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mempelajari ilmu baru melalui sebuah proses dalam pembelajaran.

Pembelajaran menjadi hal yang paling penting dalam terbentuknya suatu kualitas pendidikan yang akan berdampak pada masa depan negara dan bangsa. Pembelajaran ialah suatu bantuan yang diberikan pendidik ataupun pengajar dengan melalui proses penyebaran informasi, menanamkan kepercayaan diri, dan membuat siswa untuk bisa percaya diri. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Yolandasari, 2020:17). Dengan memberikan pembelajaran yang menarik, seperti adanya media pembelajaran berbasis kartun digital, peserta didik akan lebih tertarik. Dan pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

Belajar ialah suatu pengalaman seseorang yang bersifat permanen dalam sebuah perilaku yang diperkuat oleh latihan. Seseorang dapat dianggap telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Sedangkan Menurut Febryananda (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah penguasaan yang didapat siswa atau seseorang selepas mereka dapat menyerap dari sebuah pengalaman belajar. Pada umumnya, belajar merupakan suatu hal umum yang dilaksanakan oleh peserta didik

saat menempuh pendidikan. Pendidik atau pengajar memiliki tugas yaitu membimbing peserta didik dalam belajar, sehingga pada proses tersebut akan melibatkan guru dan siswa di dalam kelas.

Guru merupakan pendidik atau pengajar yang bertugas memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Guru juga melatih, mengarahkan dan membimbing peserta didik agar berpikir cerdas, berakhlak mulia, dan mau membantu sesama yang membutuhkan. Yohana (2020:1) berpendapat bahwa, Guru adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberi bimbingan atau bantuan anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohani agar mencapai kedewasaannya. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berupaya mengasah potensi diri melalui pendidikan, baik secara formal maupun informal, di berbagai jenis jenjang pendidikan. Melalui mata pelajaran, para siswa akan bisa belajar sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang akan mendukung perkembangan dirinya.

Mata pelajaran adalah pelajaran yang perlu dipelajari dan diterapkan di sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Di dalam mata pelajaran terdapat macam-macam materi, salah satunya adalah materi IPAS keragaman budaya. Materi adalah apa yang harus dipelajari siswa untuk memenuhi persyaratan kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Urbafani & Rozie (2022, hlm. 2, Pada pembelajaran IPAS di SD tidak hanya menekankan konsep-konsep IPAS saja, namun menekankan juga pada proses penemuan. Dengan demikian, setelah siswa mengikuti pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengetahui keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran adalah alat bantu, perantara, dan bahan yang digunakan selama proses pembelajaran. Media ini dapat membantu peserta didik lebih cepat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Muinnah (2019) mengatakan bahwa. Media

pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Untuk memilih media pembelajaran tidaklah mudah, karena media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Jika seorang pendidik tidak memilih media pendidikan yang sesuai, peserta didik akan cepat bosan dan tidak memahami materi guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat digunakan pada materi IPAS Keragaman Budaya siswa kelas 4 SDN Sengkut adalah Monopoli budaya. sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Menurut temuan dari SDN Sengkut berdasarkan hasil observasi pada kelas 4 diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran pada materi IPAS keragaman budaya, masih mengalami berbagai permasalahan. Masalah yang dihadapi dapat diamati dari dua perspektif, yaitu guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang belum sesuai atau hanya menggunakan buku paket dan LKS, hal ini berdampak pada siswa karena merasa bosan dan kurang perhatian. Permasalahan yang lain juga dapat dilihat dari guru menggunakan metode ceramah yang berdampak pada kegiatan pembelajaran menjadikan siswa pasif atau kurang aktif, dan siswa menjadi kurang paham terhadap materi IPAS keragaman budaya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas empat sering merasa bosan saat belajar di kelas, karena materi yang digunakan hanya berasal buku paket dan LKS sebagai gambaran umum mengenai materi IPAS keragaman budaya. Angket yang diberikan kepada siswa juga membantu menguatkan data wawancara yang telah dilakukan. Menurut hasil survei yang diberikan kepada siswa, ditemukan bahwa, siswa kelas 4 lebih menyukai belajar sambil bermain. Mereka juga tertarik dengan media yang berbasis teknologi.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa, dalam pembelajaran materi keragaman budaya diperlukan media yang tepat. Salah satu media yang tepat itu adalah *monokebu* 3D. Purba dan Sarminta (2021) menyatakan bahwa, media visual 3D adalah media yang tampil dalam bentuk tiga dimensi tanpa menggunakan pemancaran gambar. Purba dan Sarminta (2021) juga menjelaskan, media pembelajaran tiga dimensi merupakan sebuah alternatif yang sesuai dalam hal meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat ahli tersebut, media tiga dimensi dapat membantu siswa lebih cepat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, konsep-konsep yang abstrak dapat digambarkan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya dengan lebih baik.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, tentunya Solusi untuk masalah ini harus ditemukan. Salah satu solusi adalah dengan membangun media Pembelajaran Monopoli pada Materi IPAS untuk Siswa Kelas 4. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membuat kegiatan belajar lebih menarik, media yang akan dikembangkan ialah Monopoli Budaya. Media monopoli adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi dari permainan Monopoly untuk tujuan pendidikan. Media ini digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amandatriya Nissa Adilah, dan Minsih menyatakan bahwa, media *monokebu* dalam pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Budaya Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sengkut”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Siswa memerlukan media yang menarik, mudah digunakan dan dikomunikasikan dengan baik
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan disekolah.
3. Siswa menunjukkan cenderung merasa bosan pada saat proses pembelajaran, terutama pada saat belajar mata pelajaran IPAS
4. Hasil belajar siswa dalam materi keragaman budaya kurang maksimal

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan hasil identifikasi masalah peneliti menentukan pembatasan masalah didalam penelitian yang dilakukan yaitu menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Monopoli yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media Pembelajaran Monopoli budaya pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN Sengkut?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Budaya pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN Sengkut?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Monopoli Budaya pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN Sengkut?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran Monopoli budaya untuk siswa kelas IV SDN Sengkut

2. Untuk Mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Budaya untuk siswa kelas IV SDN Sengkut
3. Untuk Mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli Budaya untuk siswa kelas IV SDN Sengkut

F. Manfaat Penelitaian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan informasi, khususnya bagi para pendidik dan pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan keragaman budaya pada siswa kelas 4 di SDN Sengkut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menambah wawasan guru dalam pengembangan media pembelajaran.

- b. Bagi Perpustakaan PGSD dan Perpustakaan Pusat UN PGRI Kediri

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk menambah koleksi dan referensi penelitian bagi perpustakaan PGSD dan perpustakaan pusat UN PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Afliani Yohana. 2020. Guru dan Pendidkan Karakter: Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial. Jawa Barat: Penerbit Adab
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. . 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta :Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009.
- Dian Rista Patongai, Penelitian Pengembangan dalam pendidikan1, Desember 2014. Diakses pada tanggal 13 April 2014 dari situs: <http://www.scribd.com/doc/250652738/Penelitian-Pengembangandalam-Pendidikan1-pdf>
- Febryananda, I. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 170-174.
- Fadillah, F. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli dengan Model Information Search dan Snowball Throwing Pada Materi Norma. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 587–594.
- Fisabilillah, A., Darmadi, D., Yunitasari, A., Rengganis, M. P., & Dayanti, R. E. (2022). Mengenal Sejarah Dan Filosofi Seni Pertunjukan Kebudayaan Reog Ponorogo “the Culture of Java” Taruna Adhinanta Di Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 24–31.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.

- Herimanto dan winarno, Ilmu Sosial dan Budaya Dasar, Cet X; Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kartika, Yuni (2020) Pernikahan adat jawa pada masyarakat islam di desa kalidadi kecamatan kalirejo kabupaten lampung tengah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020. [http://repository.radenintan.ac.id/11289/1/PERPUS %20PUSAT.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/11289/1/PERPUS_%20PUSAT.pdf). Diunduh pada tanggal 23 Februari 2021. Pukul 18.56
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maria Anjaryani, A. dan Noor Edwina, T. (2020) “Motivasi Belajar Pada Siswa Asli Papua Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter,” *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), hal. 120–125. doi: 10.31316/g.couns.v4i1.460.
- MASRURI, M. B. (2020). Implementasi Media Momon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Tematik Integratif Di Sd Negeri Tegalsari 01 <https://lib.unnes.ac.id/35105/>
- Muinnah, I. R. (2019). Trategi pengenalan calistung pada anak usia dini di sentra persiapan paud terpadu alam berbasis karakter “sayang ibu” Banjarmasin. Skripsi. Universitas Islam Negeri Antasari. Dimuat dari <http://idr.uinantasari.ac.id/13372/>
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Oktavia, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngerombot Kabupaten Nganjuk.
- Pembelajaran, M., Ict, B., Teori, A. D., & Pembelajaran, M. (2008). Dan Prestasi Belajar Siswa , Masa Pandemi Covid-19, 6–53.r
- Testamelinda, Oryza Poppy, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2023. “Pengembangan Media Monopoli IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA* 7 (2).
<https://doi.org/10.29040/jie.v7i2.9881>

- Rimawati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Sari, Y. R., & Nugroho, A. T. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Melalui Pendekatan Humanis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1.29033), 60–69.
- Solihati, T. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kearifan Lokal Dan Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *journal of Education*, 1(2), 1–8.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Soemarto. (2014). *Menelusuri Perjalanan Reog Ponorogo*. Ponorogo: CV. Kotareog Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, & Wardo. (2015). Regenerasi Seniman Reog Ponorogo untuk Mendukung Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional dan Menunjang Pembangunan Industri Kreatif. *Cakra Wisata*, 16(1), 13–25.
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 2(2), 114–123.
- Widhianto, A. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020.