



Pengembangan Media Pembelajaran MOTIKA (Monopoli Matematika) Berbasis *Game* Edukasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar

Arinda Saputri¹⁾, Sukriadi^{1),*}, Makmun¹⁾, Tri Wahyuningsih¹⁾

¹⁾Universitas Muallawarman

*Corresponding Author Email: sukriadi@fkip.unmul.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran yang berbasis *Game* edukasi merupakan bagian sarana yang memiliki peran krusial dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menghadirkan suasana dengan tingkat interaktivitas dan daya tarik yang lebih tinggi. Melalui media ini, peserta didik dapat melakukan dua aktivitas sekaligus belajar sambil bermain dalam waktu yang bersamaan. Selain itu, pendekatan ini mendorong peserta didik untuk lebih antusias terlibat dalam pembelajaran di kelas, yang sejalan dengan tuntutan atau kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah proses pengembangan media pembelajaran MOTIKA berbasis *game* edukasi. MOTIKA (Monopoli Matematika) berbasis permainan edukasi pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD, yang telah melalui proses pengujian kelayakan dan kepraktisan. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode *Research and Development* (R&D) melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Tingkat kepraktisan media ini dievaluasi berdasarkan tanggapan dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik selama tahap implementasi. Hasil validasi membuktikan bahwa media memperoleh skor 87% dari validasi media dan 88% dari validasi materi. Pada uji coba kelompok kecil, media mendapatkan skor kepraktisan sebesar 89%, dengan respon siswa sebesar 97,6%, dan pada tahap uji coba dengan kelompok besar, tercatat skor sebesar 97%. Dari data yang diperoleh, dengan demikian, diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran MOTIKA yang menggunakan pendekatan permainan edukatif memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi untuk digunakan pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Matematika; Monopoli Matematika

Received: 30 Jul 2025; Revised: 16 Aug 2025; Accepted: 17 Aug 2025; Available Online: 18 Aug 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian mendasar dalam membentuk kompetensi sumber daya manusia memberikan dampak yang besar terhadap keberlangsungan dan perannya di masa depan. Dengan pendidikan, individu mendapatkan peluang untuk mempelajari berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran melambangkan suatu cara yang disusun untuk mendukung individu dalam mengembangkan kemampuan di bidang pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Sonya 2020). Untuk meningkatkan kompetensi dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, tahapan pembelajaran rangkaian ini dibuat melalui proses pengembangan bagian itu terjadi interaksi komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik, di mana terjadi pertukaran informasi yang mendukung keberhasilan proses belajar dalam suatu lingkungan pendidikan (Mahardika and Siswoyo 2021).

Penggunaan alat bantu pembelajaran pada pembelajaran tematik sangat mendukung diperlukan oleh guru untuk membantu penyampaian materi. Jika media pembelajaran tidak digunakan, maka aktivitas belajar mengajar cenderung menjadi kurang efektif, dan siswa pun mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal, yang pada akhirnya dapat menghambat capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan alat atau sarana yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Keberhasilan proses belajar serta terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik (Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih 2021).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan penting yang tidak dapat dipisahkan karena turut mendukung efektivitas pelaksanaannya. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu digunakan secara maksimal agar proses belajar berjalan lancar dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebagai penghubung, media memiliki peran utama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Parsianti, Rosiyanti, and Muthmainnah 2020).

Penggunaan alat bantu pembelajaran dalam pembelajaran tematik memberikan kontribusi yang sangat diperlukan oleh guru untuk membantu penyampaian materi. Apabila media pembelajaran tidak digunakan, maka aktivitas belajar mengajar cenderung menjadi kurang efektif, dan siswa pun mungkin mengalami hambatan dalam menguasai materi secara optimal, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Norhaliza, Istiningsih, and Khair 2023). Media pembelajaran sendiri merupakan alat atau sarana yang berfungsi Guna memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan oleh pendidik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta mendorong peningkatan partisipasi, motivasi, dan minat belajar pesertadidik. Menurut Hamalik, pemanfaatan media pada kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan ketertarikan dan keinginan baru, menunjang semangat belajar, memberikan rangsangan yang mendukung proses pembelajaran, serta menimbulkan efek psikologis yang positif bagi peserta didik. (Norhaliza, Istiningsih, and Khair 2023).

Akan tetapi, sering kali media pembelajaran sedikit dipergunakan pada proses belajar mengajar, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti ketidakmampuan mencapai tujuan pembelajaran. Masalah ini juga terjadi di SDN 015 Samarinda Ulu. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi awal di kelas IV, penggunaan media pembelajaran sangat jarang dilakukan, terutama dalam pelajaran Matematika pada materi Bangun Datar, yang hanya mengandalkan buku tematik dan LKS sebagai sumber belajar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar tanpa adanya kontribusi media lain. Kondisi ini membuatkurangnya antusias peserta didik, motivasi belajar menurun, dan mereka lebih cenderung memilih bermain dibandingkam fokus pada kegiatan belajar.

Pengintegrasian media pembelajaran merupakan aspek krusial dalam mencapai efektivitas pembelajaran matematika. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Agulina yang menyebutkan bahwa pembelajaran matematika akan lebih berhasil apabila guru memanfaatkan media yang mampu membangkitkan keaktifan dan keingintahuan peserta didik, sehingga proses pembelajar akan bertambah menarik dan signifikan. Oleh karena itu, penting guna merancang media pembelajaran yang interaktif, membantu, dan mampu memberi pengalaman belajar langsung pada peserta didik. Salah satu caranya adalah melalui media berbasis *game* edukasi.

Game edukasi sendiri menggambarkan jenis permainan yang mengandung unsur pendidikan yang terintegrasi dalam seluruh aktivitas permainan. Fadillah mengemukakan bahwa pemanfaatan permainan edukatif memberi kesempatan bagi anak untuk belajar sambil bermain, sebab aktivitas bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang paling efisien dalam mendukung proses belajar anak-anak pada jenjang sekolah dasar.

Penggunaan media dapat menjadi salah satu pendekatan untuk mengatasi permasalahan permainan monopoli yang telah dimodifikasi atau dikembangkan sehingga berfungsi sebagai Alat Permainan Edukatif. Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, karena bermain adalah suatu pendekatan pembelajaran yang paling berhasil pada anak usia sekolah. Menurut (Vikagustanti, Sudarmin, and Pamelasari 2014), media permainan monopoli dapat membantu menstimulasi daya ingat siswa untuk memahami konsep pembelajaran. meningkatkan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, serta memperdalam pemahaman konsep. Penggunaan permainan monopoli digunakan sebagai sarana pembelajaran di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat menghadirkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, pengembangan media yang sesuai dalam materi bangun datar di kelas IV SDN 015 Samarinda Ulu ialah permainan monopoli matematika yang dimodifikasi hingga bisa berfungsi sebagai sarana permainan edukasi. Ulfaeni (2017) Media monopoli adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan membantu siswa dalam menjawab soal. Media Monopoli Matematika ini didesain dalam bentuk papan persegi yang terdiri atas beberapa petak berisi gambar serta materi mengenai bangun datar untuk siswa kelas IV SD, dan dilakukan secara berkelompok. Media ini merupakan pengembangan dan modifikasi dari permainan monopoli konvensional, baik dari sisi tampilan. Media pembelajaran monopoli dikembangkan dalam penelitian ini karena mekanisme

permainannya dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi ekosistem kepada peserta didik. Pemilihan monopoli sebagai produk didasarkan pada sejumlah keunggulan. Menurut Sadiman dalam (Risma et al., 2019). Permainan ini bersifat menghibur serta menyenangkan, mampu menaikan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, menyampaikan tanggapan secara segera, memiliki daya tarik tersendiri, serta mudah dibuat dan direplikasi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan ini sangat penting untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini tergolong sebagai penelitian jenis pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifannya. metode yang dipergunakan untuk menguji validitas sekaligus mengembangkan sebuah produk. Model yang digunakan dalam proses pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Wijayanti and Christian Relmasira 2019).

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta penyebaran angket atau kuesioner. Instrumen yang digunakan terdiri dari Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner validasi dan kuesioner respons. Kuesioner validasi diserahkan kepada ahli media dan materi sebagai bahan evaluasi sejauh mana kelayakan media pembelajaran Monopoli Matematika yang dikembangkan. Sementara itu, angket respon diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media tersebut. Angket ini berisi sejumlah pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5, adapun rincian skala penilaian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kreteria Skala Likert (Nurussofa & Astuti, 2023)

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Penelitian ini dilakukan di SDN 015 Samarinda Ulu dengan melibatkan 18 siswa kelas IV sebagai populasi. Data yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup kedua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif dikumpulkan melalui tahapan pengembangan mediaa, Serta masukan yang disampaikan oleh ahli sebagai validator, peserta, dan guru. Sementara itu, data kuantitatif berasal hasil dari penilaian yang diberikan oleh para ahli, tanggapan siswa, serta penilaian dari guru. Untuk mengukur kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran, digunakan skor dari penilaian yang telah dilakukan kemudian dikonversi melalui penerapan rumus untuk menghitung rata-rata sesuai dengan metode yang telah ditetapkan. (Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih 2021) menyatakan bahwa Analisis data dilakukan untuk menentukan kelayakan media monopoli pembelajaran dengan menghitung persentase hasil dari penilaian ahli media, ahli materi, serta tanggapan peserta didik. Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menginterpretasikan sejauh mana media layak dan praktis digunakan, dengan mengacu pada konversi skala tingkat pencapaian disajikan pada tabel 1.

Table 2. Kreteria Penilain Validator (Pasien & Studi, 2024)

No	Kreteria/Skor	Katagori/Interperstasi
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Kurang Layak

Suatu produk dikatakan layak digunakan jika mencapai skor 61%-80% (kategori layak) yang diberikan oleh para ahli untuk menilai suatu produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

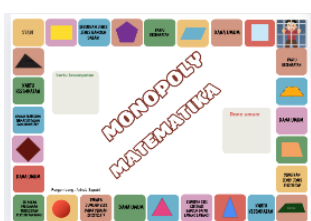
Media pembelajaran MOTIKA berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD yang berisi materi bangun datar rangkaian ini dibuat melalui proses pengembangan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi *analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Tahap Analisis tahap ini menjadi langkah awal yang dilakukan untuk menghimpun informasi mengenai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang terkumpul dari analisis ini menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran Monopoli Matematika (Hasrynda et al. 2024).

Hasil analisis terhadap karakteristik dan kebiasaan belajar siswa yang diperoleh data melalui tahapan observasi dan wawancara kepada sekolah dan guru kelas. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung lebih suka bermain, kurang aktif, dan menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap pelajaran. Situasi ini terjadi karena kurangnya pengaplikasian media edukasi pada tahapan pembelajaran yang bervariasi pada tahapan belajar mengajar. Guru sekedar mengandalkan LKS dan buku paket menjadi alat bantu pembelajaran, tanpa dukungan media tambahan lainnya. Di samping itu, metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional juga turut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Kang et al. 2020).

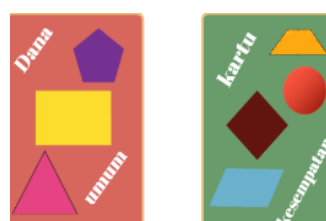
Analisis Kebutuhan Siswa, Menurut hasil analisis terhadap karakter individu serta respons belajar siswa selama kegiatan kelas, diketahui bahwa peserta didik memerlukan Situasi belajar yang nyaman dan menarik untuk mendorong keterlibatan antusias mereka dalam proses pembelajaran. Suasana seperti ini mampu tercipta dengan menggunakan media edukatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, seperti media berbasis *game* edukasi. Media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan edukasi mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Hal ini karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan. Selain itu, mereka juga dapat melakukan dua aktivitas secara bersamaan, yakni menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, yang tentunya memberi berbagai manfaat (Dhera et al. 2024).

Aktivitas bermain sendiri membawa banyak keuntungan bagi siswa, karena tidak hanya membantu dalam pengembangan kemampuan dalam berinteraksi sosial dan aspek afekti dan kemampuan berbahasa, akan tetapi mendorong perkembangan keterampilan berpikir (kognitif) diasah melalui kegiatan bermain, pendidik menjadikan penyampaian konsep-konsep dalam pelajaran lebih efektif dan mudah dipahami. Tahap Perancangan pada tahap ini, dilakukan sejumlah langkah untuk menyusun rancangan produk media yang akan dikembangkan. Salah satunya adalah perancangan Media Monopoli Matematika yang mengusung konsep *game* edukasi (Deviana and Prihatnani 2018).

Adapun tahapan dalam merancang produk media tersebut meliputi, yang pertama menyusun konsep awal media monopoli matematika yang berbasis *Game* edukasi. Mengumpulkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam berbagai media, seperti papan monopoli matematika, materi ajar dan buku petunjuk, kartu-kartu permainan monopoli, serta pertanyaan-pertanyaan. Visual atau gambar-gambar tersebut dipilih dan disesuaikan dengan topik materi tentang bangun datar. Menyusun rancangan spesifikasi untuk setiap komponen yang terdapat dalam media monopoli matematika. Komponen-komponen tersebut meliputi komponen utama berupa papan dalam monopoli matematika, kotak matematika, kartu-kartu monopoli, buku panduan serta materi. Membuat rancangan awal desain untuk papan monopoli matematika, kartu pada monopoli, buku panduan dan materi, beserta skor papan permainan dengan memanfaatkan Canva. Pemilihan Canva sebagai alat desain didasarkan pada ketersediaan beragam fitur yang mendukung proses pembuatan media. Canva adalah platform desain online yang menyediakan berbagai fitur, seperti poster, presentasi, pamphlet, brosur, resume, spanduk, booklet, infografis, buletin, label, logo, grafik, penanda buku, serta berbagai konten lainnya (Miftahul Jannah et al. 2023). Desain media pembelajaran MOTIKA dapat dilihat pada gambar 1, 2, 3, dan 4.



Gambar 1. Papan MOTIKA



Gambar 2. Sampul kartu umum dan kesempatan



Gambar 3. Desain Kartu Umum dan Kesempatan



Gambar 4. Dadu

Development (Pengembangan) Tahap pengembangan merupakan proses produksi media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran MOTIKA (Monopoli Matematika) sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Berikut merupakan penjabaran dari proses pengembangan media MOTIKA. *Implementation* (Implementasi) Setelah proses pengembangan selesai, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang kepada para pengguna.

Sebelum diterapkan, media MOTIKA divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya. Hasil dari ahli materi menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat layak, namun dengan catatan revisi yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan gambar pada kartu soal dengan lebih menarik. Dan hasil dari ahli media menunjukkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, namun dengan catatan revisi yang diberikan ahli media yaitu tidak menggunakan gambar bangun datar yang berulang dan membuat pertanyaan yang efektif pada papan MOTIKA. Implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil dari uji coba skala kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil uji coba skala besar memperoleh persentase 97%, yang juga termasuk kategori sangat layak, sesuai dengan rentang kelayakan 81%–100% (Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih 2021).

Evaluation (Evaluasi) merupakan tahapan akhir dari proses pengembangan media dalam model penelitian dan pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap setiap tahapan pembuatan media pembelajaran berdasarkan data angket dan tanggapan dari peserta didik. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan akhir dari media MOTIKA yang telah dikembangkan.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, peneliti menerima masukan berupa catatan, komentar, dan saran. Masukan tersebut dijadikan acuan utama evaluasi untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran agar kualitasnya meningkat dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurniawati, Ganda, and Mulyadiprana 2021) bahwa kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Apabila peserta didik kehilangan minat terhadap kegiatan belajar, maka penyampaian materi dari peran guru belum memperoleh penerimaan yang optimal dari peserta didik.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran MOTIKA (monopoli matematika) berbasis permainan edukatif untuk siswa kelas IV SD dilakukan dengan mengikuti tahapan ADDIE merupakan model pengembangan yang mencakup lima langkah utama, yaitu analisis, perancangan, pembuatan, pelaksanaan, dan penilaian. Tingkat kelayakan media ini ditentukan melalui temuan dari proses validasi media dan materi. Validator media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87%, sedangkan validator materi mencapai 88%. Aspek kepraktisan media MOTIKA dinilai berdasarkan tanggapan dari peserta didik. Dari uji coba kelompok kecil didapatkan respons positif dengan persentase 97,6%, dan pada tahap uji coba kelompok besar, dicatat persentase hasil sebesar 97%, media Monopoli Matematika berbasis permainan edukatif dinilai memiliki kelayakan tinggi serta praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SD.

Daftar Pustaka

Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16(2): 170–75. doi:10.29303/jpm.v16i2.2446.

- Deviana, Desya Rossa, and Erlina Prihatnani. 2018. "Pengembangan Media Monopoli Matematika." *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 3(2): 114–31. <http://jrpm.uinsby.ac.id>.
- Dhera, Maria Magdalena, Edeltrudis Ti'a, Yosevina Uge Lawe, and M. Ignasia S. Segoe. 2024. "Analisis Kebutuhan Siswa Serta Kesiapan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Pada Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(4): 9. doi:10.47134/pgsd.v1i4.827.
- Hasrynda, Rezaldry, Kurniati Rahayuni, Prisca Widiawati, and Muhammad Putra. 2024. "Pengembangan Formulir Penilaian Kinerja Pelatih Pada Cabang Olahraga Futsal." *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(10): 11832–39. doi:10.54371/jiip.v7i10.6013.
- Kang, Shuntong, Jonathan Rhodes Lee, Jonathan Rhodes Lee, Io It, Continuous Acquisition, Life-cycle Support, MUHAMMAD YOGI, et al. 2020. "Muhamaad Erfan Arif Widodo Umar6 Radiusman Tursina Ratu." —53(1):1–9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025>
- Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, and Ahmad Mulyadiprana. 2021. "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD." 8(4): 860–73.
- Mahardika, Candra, and Andika Adinanda Siswoyo. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) Untuk Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1(1): 39–50. doi:10.51574/judikdas.v1i1.184.
- Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1). doi:10.20961/jpd.v11i1.72716.
- Norhaliza, Elmiati, Siti Istiningsih, and Baiq Niswatul Khair. 2023. "Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1): 356–62. doi:10.29303/jipp.v8i1.1155.
- Nurussofa, Reza, and Heni Puji Astuti. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9(1): 22–28. doi:10.36987/jpms.v9i1.4183.
- Parsianti, Indah, Hastri Rosiyanti, and Rahmita Nurul Muthmainnah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6(2): 133. doi:10.24853/fbc.6.2.133-140.
- Pasien, Pada, and Hipertensi Studi. 2024. "3 1,2,3." 4: 2020–25.
- Sonya, Rulan Aprestiandy. 2020. "Maulana Akbar Sanjani." *Otonomi* 20(1): 396–406.
- Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP." *Unnes Science Education Journal (USEJ)* 3(2): 468–75. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Wijayanti, Widya, and Stefanus Christian Relmasira. 2019. "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3(2): 77. doi:10.23887/jppp.v3i2.17381.