

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI  
BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran SBdP Kelas IV di MI Al-  
Istiqomah Kecamatan Cileunyi)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Strata-1 (S1)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**Riska Asyah Riyadi**

**1904730**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**RISKA ASYAH RIYADI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI  
BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran SBdP Kelas IV di MI Al-  
Istiqomah Kecamatan Cileunyi)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

**Pembimbing I**



**Drs. H. Umar, M. Pd.**

NIP 195809131986031002

**Pembimbing II**



**Nurul Hidayah, M. Pd.**

NIP 198907292018032001

Mengetahui,

**Ketua Prodi Studi S-1 PGSD**



**Dr. Tita Mulyati, M. Pd.**

NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI  
BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran SBdP Kelas IV di MI Al-  
Istiqomah Kecamatan Cileunyi)

SKRIPSI

Oleh

Riska Asyah Riyadi

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Riska Asyah Riyadi  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2023

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

Skripsi ini tidak diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya selama ini.

Bandung, September 2023

Yang membuat pernyataan,



**Riska Asyah Riyadi**

NIM 1904730

## **MOTTO**

“Jalannya pelan saja, tapi pasti sampai ke tujuan “

“Tidak perlu mimpi indah cukup tidur dengan nyenyak”

-Lee Haechan-

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan keberkahan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di Sekolah Dasar” telah selesai tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat tugas akhir dalam penyelesaian program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru. Selama penyusunan, penulis menyadari bahwa telah banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. H. Umar, M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan Nurul Hidayah, M. Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi atas semua bimbingan, arahan, dan dukungannya terkait penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Deni Darmawan, S. Pd., M.Si., MCE. selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah mendukung.
3. Dr. Tita Mulyati, M. Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru yang telah mendukung.
4. Nurul Hidayah, M. Pd., selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan, bantuan, dan dukungannya selama proses perkuliahan.
5. Seluruh dosen Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuannya serta memberikan arahan dan dukungannya dan seluruh staf akademik dan karyawan Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru.
6. Kedua orangtua saya yaitu ayah saya yang bernama Samit Riyadi dan mamah saya bernama Salbiah yang telah mendukung, memberikan motivasi, doa, dan dukungan baik secara moril ataupun materialnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa adik saya bernama Yahya Putra Riyadi yang telah menghibur dan mendukung saya.

7. Nenek saya yang bernama Nihaya telah banyak mendukung dan memberikan doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Para teman kos, khususnya Suci, Pina, Nia, Nurul, dan teman kos pondok CGN lainnya yang telah menjadi rumah kedua, memberikan dukungan semangat dan banyak bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Para sahabat, khususnya Fatma, Aulia, Adya, dan Sukirman yang telah memberikan dukungan semangat selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman rumah Endang yang memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Fannisa yang telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman kuliah, khususnya Daffanisa, Nuzla, Diska, Sabilla, Sally, Mita, Dewi, dan Rara yang telah memberikan dukungan semangat selama penyusunan skripsi ini.
13. Dita, elly, dan Diah yang telah memberikan banyak dukungan serta memberikan banyak kebahagiaan.
14. Orang tercinta khususnya Haechan, Renjun, Doyoung dan anggota NCT lainnya yang telah menghibur melalui kontennya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis, dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca atau pihak lainnya.

Bandung, September 2023

Penulis

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

**Riska Asyah Riyadi**  
**1904730**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media yang diterapkan pada sekolah terutama pada materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya. Selain itu, disebabkan oleh karakteristik siswa kelas IV yang suka dan gemar dalam hal bermain. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media permainan monopoli materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa media permainan monopoli, untuk mendeskripsikan hasil uji validitas media dari para ahli, dan untuk menjelaskan bagaimana respon yang diperoleh dari guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* dengan menggunakan tiga tahapan (PPE) *Planning, Production, dan Evaluation*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi dari para ahli dan angket respon dari guru dan siswa. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan penilaian 89,28 % “Sangat Baik”, ahli materi dengan mendapatkan penilaian 98,07 % “Sangat Baik, dan ahli bahasa dengan penilaian 97,22% “Sangat Baik”. Setelah melakukan uji coba media peneliti mendapatkan respon yang diperoleh dari guru mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dan respon siswa mendapatkan penilaian “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar adalah media yang baik untuk digunakan dan diterapkan pada siswa kelas IV.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, Media Permainan Monopoli, *Design and Development*, Seni Rupa Tiga Dimensi



## **ABSTRACT**

### **THE DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME MEDIA IN THREE DIMENSIONAL FINE ARTS LEARNING MATERIALS CULTURE AND WORKSHOP CLASS IV IN ELEMENTARY SCHOOL**

**Riska Asyah Riyadi**

**1904730**

This study was motivated by the lack of use of media applied in schools, especially in three-dimensional fine art materials for cultural arts and crafts learning. In addition, it is caused by the characteristics of grade IV students who like and like to play. Therefore, researchers developed a monopoly game media for three-dimensional fine arts materials for cultural arts and crafts learning in elementary schools. The purpose of this study is to produce a product in the form of a monopoly game media, to describe the results of the media validity test from experts, and to explain how the responses obtained from teachers and students. This research uses the Design and Development method using three stages (PPE) Planning, Production, and Evaluation, with data collection techniques using validation questionnaires from experts and response questionnaires from teachers and students. The validation results obtained from media experts received a 89,28 % "Very Good" rating, material experts with a 98,07 % "Very Good" rating, and linguists with a 97,22% "Very Good" rating. After conducting media trials, researchers obtained responses from teachers getting a "Very Good" rating and student responses getting a "Very Good" rating. This shows that the use of monopoly game media in three-dimensional fine arts materials for cultural arts and crafts learning in elementary schools is good media to be used and applied to grade IV students.

**Keywords:** Cultural Arts and Crafts Learning, Monopoly Game Media, Design and Development, Three-Dimensional Fine Arts

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Pembelajaran SBdP Di Sekolah Dasar .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	19
2.3 Permainan Monopoli .....	23
2.4 Penelitian Relevan .....	26
2.5 Kerangka Berpikir .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Desain Penelitian .....	29
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5 Instrumen Penelitian.....	33
3.6 Teknik Analisis Data .....	40
3.7 Penyajian Data.....	42
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Temuan.....	43
4.2 Pembahasan .....	68
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>75</b>
5.1 Simpulan.....	75

5.2 Implikasi .....	76
5.3 Rekomendasi .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media (GBPM) .....	47
Tabel 4. 2 Hasil Kelayakani Ahli Media.....	55
Tabel 4. 3 Revisi Media Berdasarkan Ahli Media .....	57
Tabel 4. 4 Hasil Kelayakan Ahli Materi .....	57
Tabel 4. 5 Revisi Media Berdasarkan Ahli Materi .....	59
Tabel 4. 6 Hasil Kelayakan Ahli Bahasa .....	60
Tabel 4. 7 Revisi Media Berdasarkan Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru .....	62
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa.....	65
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Evaluasi Siswa .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1 Desain Papan Permainan Monopoli pada aplikasi/website canva ....	45
Gambar 4 2 Memasukkan Gambar Seni Rupa Tiga Dimensi ke dalam Papan Permainan Monopoli di Aplikasi/website Canva.....	45
Gambar 4 3 Memasukkan text ke dalam Papan Permainan Monopoli di Aplikasi/website Canva.....	46
Gambar 4 4 Memasukkan Elemen Nomor dari Karya Sparkle Stroke di Aplikasi/website Canva.....	46
Gambar 4 5 Memasukkan Elemen Bintang Karya Trendify di Aplikasi/website Canva.....	47
Gambar 4 6 Memasukkan Elemen Pertanyaan Karya Twemoji di Aplikasi/website Canva.....	47
Gambar 4 7 Memasukkan Elemen Lampu Karya Iconsy di Aplikasi/website Canva.....	47
Gambar 4 8 Memasukkan Elemen Start Karya Trendify di Aplikasi/website Canva .....	48
Gambar 4 9 Memasukkan Elemen Tanda Panah Karya Iccangkun di Aplikasi/website Canva.....	48
Gambar 4 10 Memasukkan Elemen Huruf Karya Imagine Harry di Aplikasi/website Canva.....	48
Gambar 4 11 Membuat Kartu Permainan di Aplikasi/website Canva .....	49
Gambar 4 12 Kartu Permainan Media Permainan Monopoli.....	49
Gambar 4 13 Kartu Pengetahuan Pada Permainan Monopoli.....	50
Gambar 4 14 Kartu Pertanyaan Pada Permainan Monopoli .....	51
Gambar 4 15 Kartu Petunjuk Pada Permainan Monopoli.....	52
Gambar 4 16 Menambahkan Teks Kartu Petunjuk Permainan di Permainan Monopoli.....	53
Gambar 4 17 Menambahkan Elemen Bintang di Aplikasi/website Canva .....	53

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4, (1), 35-49.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 97– 108
- Anyam, A.K. Karya Seni Rupa Tiga Dimensi.
- Ardhani, Azizah Dwi, Ilhamdi., Mohammad Liwa., Isningsih, Siti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VI SD. *J. Pijar MIPA*, 16, (2), 170-175.
- Ardipal. (2010). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 11, (1), 1-10.
- Armiyati, Laely., Fachrurozy, Miftahul Habib. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Mahasiswa Calon Guru di Tasikmalaya. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 09, (02), 164-167.
- Atika, Juli., Prwanti, Laras. (2022). Pemanfaatan Seni Kerajinan Tangan Makrame untuk Dekorasi Ruangan dengan Konsep *Art Deco*. *Jurnal Riset Rumpunan Seni, Desain, dan Media (JURSENDEM)*, 1, (1), 45-56.
- Cahyo, Agus N. (2011). Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak Biar Otak Kirinya Makin Maknyus!!!. Yogyakarta: Yogyakarta *Flash Books* 2011.
- Dayanti, Zeni Rahma., Respati, Resa., Gyartini, Rosarina. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary Of Education*, 04, (05), 704-711.
- Dewi, Kartini Putri, dkk. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, (3), 333-341.
- Dewi, Laksmi. (2018). Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika. *EduLib*, 8, (1), 99-119.
- Efrizon dan Febrista. (2021). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 9, (3), 102-110.

- Ekayani, N. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, 1-10.
- Febrita, Yolanda., Ulfah, Maria. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika.
- Febrista, Dea. Efrizon. (2021). Pengembangan e-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 9, (3), 102-110.
- Firmansyah., dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2, (2), 101-110.
- Harsiwi, Udi Budi., Arini, Liss Dyah Dewi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 4, (4), 1104-1113.
- Hidayat, Fitria., Nizar, Muhamad. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, (1), 28-37.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3, (1), 27-38.
- Irawati, Evi. (2022). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya yang Memuat Seni Rupa 3 Dimensi dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting dan Extending (CORE)* pada Siswa Kelas XI MIPA 2 Semester 1 SMA Negeri 1 Kedungwaru Tulungagung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2, (2), 277-283.
- Islamiyah, Tsuaibatul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *JPIPS: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4, (1), 37-47.
- Istiningsih, Siti, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era *New Normal*. *Journal Of Elementary Education*, 04,(06), 911-920.
- Jamaludin, Yuda Nugraha. (2017). Visualisasi Seni Keramik Karya F. Widayanto. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2, (2), 150-158.
- Karo-Karo, A, Isran Rasyid., Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII, (1), 91-96.

- Kartini, Ketut Sepdyana., dkk. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, (1), 12-19.
- Kurniawan, Dimas Afif. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3, (1), 10-15.
- Kurniawati, Eny. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1, (1), 1-5.
- Kurniawati, Lailia., Ganda, Nana., Mulyadiprana Ahmad. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, (4), 860-873.
- Lestari, Novita Dwi., Hermawan, Ruswandi., Heryanto, Dwi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III, (III), 33-43.
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3, (2), 377-386.
- Mailani, Elvi. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4, (1), 1-14.
- Mar'atusholihah, Herlinda., Priyanto., Damayani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7, (3), 253-260.
- Marini, Khairina., Silalahi, Beta Rapita. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, (2), 158-167.
- Masnarati, Cindy. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1, (2), 103-114.
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria; Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9, (3), 292-304.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1, (2), 95-105.



- Moto, Maklonia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3, (1), 20-28.
- Mukarrohmah, Aenullael., Andriana, Meyyana. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal Of Science and Education Research*, 1, (1), 43-50.
- Munisah, Eny. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Esa*, 18, (1), 23-32.
- Mustika, Rieka. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 6, (1), 57-68.
- Nurmalia, Laily, dkk. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Jurnal UMJ*, 1-13.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 03, (01), 171-187.
- Nursyam, Aisyah. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18, (1), 811-819.
- Palwanto, Muheri. (2020). Seni Rupa Tiga Dimensi. Modul: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 1-22.
- PP. No 19 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Departemen agama RI 2006), hlm 115.
- Prasetyo, Koko. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria*, 6, (3), 196-205.
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 4, (1), 21-34.
- Qomariyah, Ryzca Siti., dkk. (2022). Efektivitas Penilaian Portofolio Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 1, (2), 258-264.
- Quddus, Abdul. (2019). Implementasi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) PAI LPTK UIN Mataram. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Indonesia*, 17, (2), 213-230.

- Rachmawati, Imami Nur. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11, (1), 35-40.
- Rejekil, dkk. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, (2), 337-343.
- Richey, R. C., D. Klein, J. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. Newyork: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Riwanto, Mawan Akhir., Wulandari. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2, (1), 14-18.
- Rofian. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *MALIH PEDDAS: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6, (2), 173-181.
- Sandy, Noviea Varahdilah. (2020). Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, (1), 42-52.
- Saragi, Daulat, dan M.Hum. (2014). Konstruktivisme Jean Piaget dalam Teori Bermain, Suatu Pembelajaran Seni Pada Anak.
- Sari, Bintari Kartika. Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC) UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN"* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 87-102.
- Sari, Helsy I, Irwansyah F S. (2019). Modul Media Pembelajaran. *Universitas Negeri Sunan Gunung Jati*. Bandung.
- Setyaningrum, Fery., Hutami, Hilza Aprilia. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal Taman Cendekia*, 05, (01), 515-527.
- Setiyono, M Agus. Riwinoto. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek *Eyes For Eyes* Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode *Skala Likert*. *Jurnal Komputer Terapan*, 1, (2), 29-36.
- Shenita, Agnes, dkk. (2022). Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek Dengan Pendekatan STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2, (2), 155-167.

- Sihotang, Nurhasanah. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin, 2, (2), 60-67.
- Sofyan, Fauzi, Sahudi, Rustandi, Priyono, dan Indrayogi. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8, (2), 438-448.
- Solihat, Ilmi. (2017). Makna dan Fungsi Patung-Patung Di Bundaran Citra Raya Kabupaten Tangerang Provinsi Banten (Kajian Semiotika *Charles Sanders Peirce*). *Jurnal Membaca*, 2, (2), 165-174.
- Suciati, Sri., Septiana, Ika., Untari, Mei Fita Asri. (2015). Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2, (2), 175-188.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:PT Alfabet.
- Susanti., Zulfiana, Affrida. (2017). ICT Pembelajaran Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. Makalah.
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem pendidikan Nasional) 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003), Jakarta: Sinar Grafika, 2003 , hlm. 6.
- Wardhani, S.K., dkk. (2021). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIS Cendikia Insani Alwashliyah Sukamandi Hulu. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2, (3), 66-73.
- Wati, Ruja., Iskandar, Wahyu. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7, (3), 142-159.
- Yestiani, Dea Kiki., Zahwa, Nabila. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, (1), 41-47.
- Yuliani, Wiwin. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan dan KONSELING. *Quanta*, 2, (2), 83-91.