

566/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/14/Maret/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

**Amala Sundari**

**2007225**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**2024**

Amala Sundari, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**AMALA SUNDARI**

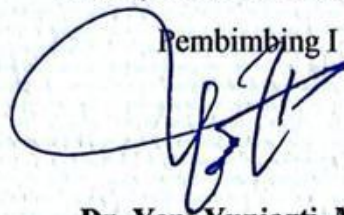
**2007225**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY*  
*BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN  
EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar)

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pembimbing I



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP. 197001172008122001

Pembimbing II



**Muh. Husen Arifin, M.Pd.**

NIP. 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



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

NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar)

oleh

Amala Sundari

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Amala Sundari 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Amala Sundari, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## **MOTTO HIDUP**

*IT ALWAYS SEEM IMPOSSIBLE UNTIL YOU CAN DO IT.*

Amala Sundari, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA  
PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amala Sundari

NIM : 2007225

Jenjang : S1

Program Studi : PGSD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Economic Monopoly Board* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV 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 ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Amala Sundari

NIM. 2007225

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil alamin, puji serta syukur kami haturkan ke hadirat Allah S.W.T, yang sudah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar.

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar” ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Semoga penyusunan proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan pihak yang membacanya serta dapat berguna dalam dunia pendidikan.

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menuntaskan studi dan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Bandung, Maret 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur tak henti penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya karena atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Muh. Husen Arifin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan kesabaran dalam memberikan masukan yang sangat berharga pada penyusunan skripsi ini. Penyelesaian penulisan ini tidak terlepas dari panduan Ibu dan Bapak yang memotivasi penulis untuk terus berkembang.
2. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah mendukung dan memfasilitasi segala kebutuhan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE selaku Direktur dan Dr. Jenuri, M.Ag selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya serta Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahapeserta didik an UPI Kampus Cibiru yang telah mendukung dan memfasilitasi kebutuhan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd., Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd. yang sudah berkenan menjadi validator ahli dalam penelitian ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi PGSD yang telah memberikan bantuan, dukungan, ilmu pengetahuan dan wawasan selama penulis menempuh studi. Kontribusi mereka menjadi dasar penting dalam perjalanan akademis penulis.
6. Guru-guru, staf dan para peserta didik di SDN Cipaku 4 Kota Bogor yang telah berkenan menjadi bagian dari penelitian ini. Kerja sama dan kontribusi yang

sangat berarti dalam menghasilkan data yang mendukung temuan penelitian.

7. Kedua orang tua terkasih yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus yang menjadi sumber kekuatan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Adik-adik tersayang yang telah memberikan dukungan sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat terdekat Putri Angraini Pamukti dan Fiba Habibah yang senantiasa hadir untuk mendengarkan keluh kesah, menghibur serta memberikan doa dan dukungan sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat seperjuangan yang menemani awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan ini yaitu Arya, Adinda, Devyanne, Fany, Fikri, Ilma, Jessica, Rifqi, Rizka, Salsabila dan Tia yang selalu memberikan doa, dukungan, bantuan, motivasi yang menjadi sumber semangat dan inspirasi. Kebersamaan dan keceriaan bersama mereka mewarnai perjalanan penulisan ini dan selama perkuliahan.
11. Teman-teman yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi, Rustu Ramdani, Kiki Saepul Anam, Akhmad Azhari dan Bahari Hidayat, yang senantiasa memberikan masukan.
12. Kawan seperjuangan dari masa SMA Siti Tsalitsa, Wayan Diva, Willy Faizal, dan Rafka M. Rizki yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Rekan-rekan Dewan Kerja Daerah Jawa Barat dan Dewan Kerja Nasional sebagai keluarga selama menjalani masa kuliah di Bandung, yang selalu memberikan dukungan dan bantuan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan dan bantuan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
15. Orang-orang sekitar yang tidak bisa disebutkan satu-satu, yang selalu memberikan doa dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga ucapan



terima kasih ini dapat mencerminkan rasa syukur penulis atas kerjasama dan kontribusi semua pihak. Kesuksesan penulisan ini tidak hanya dimiliki penulis, tetapi juga milik mereka yang telah turut serta mendukung. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya bagi civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Maret 2024

Penulis

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ECONOMIC MONOPOLY BOARD* (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar)

**AMALA SUNDARI**

**2007225**

Proses belajar mengajar yang kurang optimal akan menyebabkan peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berlangsung, dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran, mengetahui hasil uji kelayakan, respon guru dan peserta didik, serta mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model penelitian ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*) menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Partisipan pada penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta melibatkan 24 peserta didik dan 1 guru kelas IV di SDN Cipaku 4. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 87,5 %, ahli media sebesar 97,14 %, ahli bahasa sebesar 98%, angket respons guru sebesar 98%, angket respons peserta didik sebesar 93,8% dengan kategori “sangat layak”. Hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus *N-Gain score* diperoleh hasil sebesar 0,856 dengan kategori tinggi dan diinterpretasikan dalam bentuk *score* dengan hasil sebesar 85,6% dengan klasifikasi efektif. Sehingga, media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar sudah baik, layak, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *monopoly*, kegiatan ekonomi, Ilmu Pengetahuan Sosial.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) LEARNING MEDIA IN SOCIAL STUDIES LEARNING MATERIAL FOR CLASS IV ECONOMIC ACTIVITIES IN ELEMENTARY SCHOOLS**

*(Development Research on Social Studies Learning Grade IV Elementary School)*

**AMALA SUNDARI**

**2007225**

*The teaching and learning process that is less than optimal will cause students to dislike the learning that takes place, and be affected by low student learning outcomes. To achieve these learning objectives, teachers are expected to choose the right learning media with the material to be taught to students. This study aims to determine the development of learning media, find out the results of feasibility tests, teacher and student responses, and find out the learning outcomes of students to the application of Economic Monopoly Board (ECOMO) learning media in social studies learning material for grade IV economic activities in elementary schools. The method used in this study uses the development method with the ADDIE research model (analyze, design, development, implementation, and evaluation) use qualitative and quantitative data analysis techniques. Participants in this study were material expert validators, media experts and linguists, and involved 24 students and 1 grade IV teacher at elementary school 4 Cipaku. Based on the results of material expert validation, a score of 87.5%, media experts of 97.14%, linguists of 98%, teacher response questionnaires of 98%, student response questionnaires of 93.8% with the category of "very feasible". Student learning outcomes are calculated use the N-Gain score formula, a result of 0.856 with a high category and interpreted in the form of a score with a result of 85.6% with an effective classification. Then, the Monopoly Board Economic Learning Media (ECOMO) in social studies learning material for grade IV economic activities in elementary schools is good, feasible, and effectively used in learning activities.*

*Keywords: Learning media, monopoly, economic activities, Social Sciences.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	11
2.2 Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Dasar .....	18
2.3 Media Pembelajaran .....	28
2.4 Media Pembelajaran <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	35
2.5 Peranan TPACK, Pembelajaran Abad 21 dan Pembelajaran Inovatif, serta Integrasi PPK dan HOTS pada Media Pembelajaran <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	38
2.6 Penelitian Relevan .....	41
2.7 Kerangka Berpikir .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	46
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	50
3.4 Instrumen Penelitian .....	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	58

Amala Sundari, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6	Teknik Analisis Data .....	59
3.7	Penyajian Data.....	61
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	62
4.2	Pembahasan .....	105
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>109</b>
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Implikasi .....	111
5.3	Rekomendasi .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>113</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>119</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE.....	45
Gambar 3. 2 Tahap-tahap Penelitian.....	49
Gambar 4. 1 Observasi Awal di Kelas IV SDN Cipaku 4.....	63
Gambar 4.2 Pencarian gambar di website freepik.....	70
Gambar 4.3 Pencarian gambar <i>icon</i> di <i>website</i> flaticon.....	70
Gambar 4. 4 Pola kasar <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	71
Gambar 4. 5 Ukuran Pola <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	71
Gambar 4. 6 Desain <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	72
Gambar 4. 7 Proses papan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO) yang dipotong 4 bagian dan ditambahkan engsel.....	73
Gambar 4. 8 Proses papan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO) yang sudah di cat berwarna putih.....	73
Gambar 4. 9 Proses menempelkan stiker papan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	74
Gambar 4. 10 Hasil papan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	74
Gambar 4. 11 Desain kartu “Tahukah Kamu” tampak depan.....	75
Gambar 4. 12 Desain <i>template</i> kartu “Tahukah Kamu” tampak belakang.....	75
Gambar 4. 13 Desain <i>template</i> kartu “Tahukah Kamu” tampak belakang yang sudah dimasukkan materi.....	75
Gambar 4. 14 Desain kartu “ <i>Smart Card</i> ” tampak depan.....	76
Gambar 4. 15 Desain <i>template</i> kartu “ <i>Smart Card</i> ” tampak belakang.....	76
Gambar 4. 16 Desain <i>template</i> kartu “ <i>Smart Card</i> ” tampak belakang yang sudah dimasukkan materi.....	77
Gambar 4. 17 Desain kartu “ <i>Question Card</i> ” tampak depan.....	77
Gambar 4. 18 Desain <i>template</i> kartu “ <i>Question Card</i> ” tampak belakang.....	78
Gambar 4. 19 Desain <i>template</i> kartu “ <i>Question Card</i> ” tampak belakang yang sudah dimasukkan materi.....	78
Gambar 4. 20 Desain <i>cover</i> buku panduan permainan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	79

Amala Sundari, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 21 Desain Halaman isi buku panduan permainan <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	79
Gambar 4. 22 <i>Star Bank Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	80
Gambar 4. 23 Bintang <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	80
Gambar 4. 24 Pion-pion <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	81
Gambar 4. 25 Dadu <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	81
Gambar 4. 26 Dadu <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO).....	82
Gambar 4. 27 Pembuatan <i>Google Slides</i> .....	83
Gambar 4. 28 Salin tautan <i>Google Slides</i> .....	83
Gambar 4. 29 Memasukkan tautan <i>google slides</i> .....	84
Gambar 4. 30 Mengunduh <i>QR-Code</i> .....	84
Gambar 4. 31 Perizinan dengan kepala sekolah.....	96
Gambar 4. 32 Implementasi media pembelajaran ECOMO .....	96
Gambar 4. 33 Tampilan scan <i>QR-Code</i> .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti IPS.....	199
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal .....	51
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas dan Peserta didik .....	51
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	53
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	54
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respons Guru .....	55
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respons Peserta didik .....	56
Tabel 3. 8 Tabel <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> .....	56
Tabel 3. 9 Tabel kisi-kisi <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> .....	57
Tabel 3. 10 Tabel Kategori Skor dalam Skala Likert.....	60
Tabel 3. 11 Kriteria Kualitas .....	60
Tabel 3. 12 Pembagian N-Gain Score.....	61
Tabel 3. 13 Kriteria Pengelompokan N-Gain .....	61
Tabel 4. 1 GBPM .....	68
Tabel 4. 2 Daftar Nama Validator.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	85
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	86
Tabel 4. 5 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4. 6 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4. 7 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa .....	90
Tabel 4. 8 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa .....	91
Tabel 4. 9 Perbaikan media pembelajaran .....	94
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respons Guru.....	98
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Angket Respons Peserta Didik.....	99
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respons Peserta Didik .....	100
Tabel 4. 13 Hasil N-Gain Score .....	101



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	120
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian .....	123
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	124
Lampiran 4. Wawancara Guru SDN Cipaku 4.....	125
Lampiran 5. Angket penilaian ahli materi.....	127
Lampiran 6. Angket Penilaian Ahli Media .....	135
Lampiran 7. Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	144
Lampiran 8. Angket Penilaian Respon Guru .....	152
Lampiran 9. Angket Penilaian Respon Peserta didik .....	156
Lampiran 10. Lembar Pretest.....	205
Lampiran 11. Lembar Postest .....	229
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	253
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian di SDN Cipaku 4 Kota Bogor .....	272
Lampiran 14. Buku Bimbingan Skripsi .....	273
Lampiran 15. Form Perbaikan Skripsi.....	273
Lampiran 16. Riwayat Penulis .....	277

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Abdi, Nyoman, dkk. (2011). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, Vol. 3, Ed. 1.
- Agustin, R. N., Suprpto, Y., Zahro, U. C., & Khoirurrohman, T. (2019). Efektivitas Model Master Pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SD Negeri Pagojengan 03. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 4(2), 69–73.
- Alfinikmah, W. (2016). Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri Gugus Bima Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung. (*Doctoral disertation, Universitas Negeri Semarang*).
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 926–938.
- Aprillia, R. (2016). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli Di Sekolah Dasar. *Universitas Tanjungpura Pontianak*.
- Archambault, J. (2008). *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. Arizona: State University.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Annisa, F. (2020). Penggunaan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Mind Mapping Kelas IV Sekolah Dasar: Penelitian Design and Development pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak. (*Doctoral disertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Asyhar, Rayandra (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ashari, P. B. (2017). Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Peserta didik Kelas V Sd Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Arianthi, L. N. (2021). Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) (*Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Literatur*). Universitas Pasundan
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips peserta didik kelas tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43

- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers and Education*.
- Elya Umi Hanik et al. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital . *JEID: Journal of Educational Integration and Development* Vol. 2, No. 1, 19.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Estrada, E., Ferrer, E., & Pardo, A. (2019). *Statistics for Evaluating Pre-post Change: Relation Between Change in the Distribution Center and Change in the Individual Scores*. *Frontiers in Psychology*, 9.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fatimah Ibda. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, Volume 3, Nomor 1.
- Franz Von Magnis. (1997). *Etika Bisnis*. op. cit., h. 79-80. Yogyakarta: Andi
- Fraenkel J.R. (1973). *Helping Studnts Think and Value*. Pretice Hall, Inc, New Jersey
- Gusmianti, A. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Monopoli Ceria (Moria) Sebagai Media Pembelajaran Pada Muatan Pelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Kelas Iv Sekolah Dasar*. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Hambali. (2013). Modul – 4 Landasan Media Pembelajaran. SI PGSD FKIP Uninus.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education Research Association’s Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology*.
- Hasanah, N., Sobry, M., & Anggraini, E. (2021). Analisis pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi dalam perspektif strengt, weakness, opportunities, threats (swot): Studi Di SD NEGERI 42 AMPENAN. *Midad: Jurnal PGMI*, 13(1), 15–27
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>

- Istiningsih, Siti., Darmiany, Astria, Fitri Puji., Erfan, Muhammad. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-917.
- Izzati, Z. A. (2019). Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di MIM 1 Pantenan. *Universitas Muhammadiyah Gresik*.
- John, D Latuheru. (1998). *Media Pengajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Jawandi, Ahmad. (2013). Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan “Smart Monopoli” untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas V SD Negeri Tumenggungan. *Jurnal Surakarta : Universitas Sebelas Maret*.
- Khanesa, D., Putri, S. A., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Analisis Minat Dan Bakat Peserta Didik Kelas 4B SDN 043 Cimuncang Terhadap Profesi yang Relevan Di Era Society 5.0. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 141-152.
- Lestari Dwi Novita, Hermawan Ruswandi, D. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(III), 38.
- Mardia, A. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VIII SMPN 2 Baraka*. UIN Alauddin Makassar.
- Mahesti, Ganes. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Peserta didik Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* (2021) Vol. 9No.1Tahun 2021 pp. 30-39.
- Matt Jarvis. (2011). *Teori-Teori Psikologi, Cet. X*. Bandung: Nusa Media, hal. 142.
- Meltzer. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa, *Jurnal Am. J. Physic*. hal. 3.
- Miftahundin. (2018). Ekonomi sebagai Komponen Ilmu Pengetahuan Sosial. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, Volume 8, Nomor 3
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik . *Jurnal Kwangsan*, 1(2), p. 95. doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18.
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). UNY Press.
- Nadela, Adelia. (2023). Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Peninggalan Sejarah Hindu Buddha dan Islam di Indonesia. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 642–650.
- Nur Haqiqi, S. (2017). Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia ~ 114 ~ Dalam Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya UNESA*.
- Nursyid. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Anak*. Jakarta 2 (1). Hlm 125.
- Nursid Sumaatmadja. (2006). *Konsep dasar IPS*. Jakarta : UT
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasra. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional* Vol. 3 No. 2 Februari 2020, page 96-105.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Putra, K. T. H., Prananda, G., Meilana, S. F., Silitonga, M., Amon, L., Pertiwi, S., ... & Simorangkir, S. B. (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Putri, Cindy Kusuma. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Monopoli Edukatif “Merkayasa” Untuk Menanamkan Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas IV. *Skripsi Universitas Pnedidikan Indonesia*.
- Prasetya, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Molek (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 182-192.
- Pratama, S. M. P., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Papan Eko (Kegiatan Ekonomi) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 55-62.
- Rahayu, Sri., Riyadi., Hartono. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, vol. 3 (2), 1-5.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Peserta didik SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136-5142.
- Rangkuti, F. (1997). *Analisis SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta : Gramedia, Hal 18-19
- Rindiana, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model Pembelajaran Radec Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 89-100.
- Sadiman Arief, dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, hal 6

- Saettler, Paul. (2004). *The Evolution of American Educational Technology*. Connecticut: Information Age Publishing.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Buku Materi Pokok: Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: SPS UPI
- Sapriya. (2008). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Laboratorium PKn UPI.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2019). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229-236.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- S. Hamid Hasan,. 1995. *Pendidikan Sosial. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Bandung
- Sholeh, M. (2019). Kontribusi Ekonomi Dalam Penguatan Pembelajaran IPS.
- Simangunsong, T., & . M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 309–314.
- Sundawa, D. 2006. *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI PRESS.
- Suprpto, N.A. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru*, No.1, Tahun XVII
- Susanti, M. D., & Ridwan, I. R. (2022). Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Sutoyo, Leo Agung. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Syafitri, M. A., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peranan teknologi informasi dalam pendidikan IPS untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4411-4414.
- Syaumi, I. K., Adi, W. P. S., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277-4281.
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, Tahun 2021, pp. 406-413 413
- Ridha Khairini./ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) Pada Materi Virus untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika*, 09(02), 113–120.
- Udin S. Winataputra, dkk. (1995). *Buku Materi Pokok: Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Wijayanti, T., & Nurseto, T. (2016). Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional: Penguatan Hubungan antara Pengembangan Keterampilan, Pendidikan, dan Ketenagakerjaan Generasi Muda*.
- Vikagustanti, D, A., dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Peserta didik SMP. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media Power Point IPA untuk Peserta didik Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77.
- W. Schramm. (1977). *Big Media Little Media*. (London: Sage Public-Braverly Hills, 1977).
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Media Pembelajaran. Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial*. Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.