

121/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/11/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF
“MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas IV
SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber)

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :
Cindy Kusuma Putri
1801685

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF
“MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV**

(Penelitian *Design and Development* pada pembelajaran IPS Kelas IV SDN 3
Kenanga Kecamatan Sumber)

SKRIPSI

Oleh

Cindy Kusuma Putri

Sebuah laporan penelitian skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

©Cindy Kusuma Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Cindy Kusuma Putri

1801685

**RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF
“MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV**

disetujui dan disaksikan oleh pembimbing

Pembimbing 1



Drs. H. Umar, M.Pd.

NIP. 195809131986031002

Pembimbing 2



Muh. Husen Arifin, S.E., M.Pd.

NIP. 920200419890128101

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 19700117200812201

**RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF
“MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV**

**Cindy Kusuma Putri
1801685**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan penanaman nilai karakter toleransi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan saat ini sangat dibutuhkan sebagai upaya dalam mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode konvensional yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPS di SD kelas IV. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti bermaksud untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD Kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan prosedur penelitian berupa model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, validator ahli media, guru dan tujuh orang peserta didik kelas IV SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber. Hasil uji kelayakan dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Kemudian, hasil skor yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik termasuk dalam kategori “Sangat Layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran khususnya untuk menanamkan karakter toleransi pada peserta didik kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Permainan, Monopoli Edukatif “MERKAYASA”, Karakter Toleransi di SD.

**DESIGN AND BUILD MEDIA EDUCATIONAL MONOPOLY GAME
“MERKAYASA” TO IMPLEMENT THE CHARACTER OF TOLERANCE IN IPS
LEARNING IN ELEMENTARY GRADE IV**

**Cindy Kusuma Putri
1801685**

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interesting and fun learning media in carrying out the learning process and inculcating the value of the character of tolerance to students. The use of fun learning media is currently needed as an effort to overcome the saturation of students with conventional methods carried out by teachers during the learning process, especially in social studies learning in elementary grade IV. Based on this statement, the researcher intends to design and develop a learning media in the form of games that are adapted to the characteristics of fourth grade elementary school students. The purpose of this research is to produce learning media in the form of the educational monopoly game "MERKAYASA" to instill the character of tolerance in social studies learning in elementary grade IV. The method used in this research is the Design and Development (D&D) method using research procedures in the form of the ADDIE model, which consists of five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The participants involved in this study were material expert validators, media expert validators, teachers and seven fourth grade students at SDN 3 Kenanga Sumber District. The results of the feasibility test from material expert validators and media experts show the "Very Eligible" category. Then, the score results obtained from the teacher and student response questionnaires are included in the "Very Eligible" category. Based on the results obtained, it can be concluded that the educational monopoly game media "MERKAYASA" is very suitable to be used in helping the learning process, especially to instill the character of tolerance in fourth grade elementary school students.

Keywords: Game Media, “MERKAYASA” Educational Monopoly, Tolerance Character in Elementary School.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
MOTTO HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Pembelajaran IPS di SD.....	11
2.1.1 Pengertian Pembelajaran IPS di SD.....	11
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD.....	12
2.1.3 Materi Keberagaman Budaya Bangsa di SD.....	13
2.2 Konsep Media Pembelajaran.....	17
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.3 Konsep Media Permainan.....	19
2.3.1 Pengertian Media Permainan	19
2.3.2 Manfaat Media Permainan	20
2.3.3 Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA”	21
2.3.4 Karakteristik Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA”.....	23
2.3.5 Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA” dalam Perspektif TPACK.....	25
2.4 Karakter Toleransi	26
2.5 Penelitian Relevan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Prosedur Penelitian.....	32
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	34
3.2.2 Desain (<i>Design</i>)	35
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	35
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
3.3 Partisipan & Tempat Penelitian.....	36

3.4 Instrumen Penelitian 37

3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.7 Penyajian Data	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Temuan	46
4.1.1 Rancangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	46
4.1.2 Hasil uji kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	70
4.1.3 Respon guru dan peserta didik terhadap media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	74
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Rancangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	85
4.2.2 Hasil uji kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	89
4.2.3 Respon guru dan peserta didik terhadap media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV	90
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Implikasi	94
5.3 Rekomendasi.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
RIWAYAT HIDUP	165

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, *11(1)*, 43–50.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4(1)*, 35–49.
- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1(1)*, 9-20.
- Agustin, R. N., Suprpto, Y., Zahro, U. C., & Khoirurrohman, T. (2019). Efektivitas Model Master Pada Pembelajaran IPS Siswa 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).
- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & ... (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala ...*, *6(2)*, 100–111. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/15610>
- Andriani, W. (2020). *Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum dan Permasalahannya*.
- 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).
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16(2)*, 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- 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.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, *2(1)*, 28–36.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (21 ed.). PT RajaGrafindo Persada, Depok.

Basta, D. K., & Karsono, D. (2020). Museum Alat Musik Tradisional dan Gedung Opera di Surakarta Berpendekatan Arsitektur Metafora. *Jurnal Teknik Sipil dan Arsitektur*, 25(1).

Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), 127-133.

Canva.com

Depdiknas. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Desmira, D., Permata, E., & Denny, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical (TPACK) untuk Guru Sekolah Menengah Atas Kota Serang (hal. 318)*

Fadillah, S. H. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Materi Keberagaman Budaya*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.

Falahudin, I. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.

Google Image. Diakses dari <https://images.google.com/>

Hamid, Mustofa Abi, D. (2020). *Media Pembelajaran*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Hamid,+Mustofa+Abi.,+dkk.+\(2020\).+Media+Pembelajaran.+Medan:+Yayasan+Kita+Menulis&ots=Nr7w9vLUUY&sig=XflygL0843YX8ICgywSkcJqFKmQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Hamid,+Mustofa+Abi.,+dkk.+(2020).+Media+Pembelajaran.+Medan:+Yayasan+Kita+Menulis&ots=Nr7w9vLUUY&sig=XflygL0843YX8ICgywSkcJqFKmQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Haqiqi, N. (2017). Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sdn Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254628.

Haryanto, H., & Bagas Friana. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6(1), 8–16.

Hasana, F. D., & Nugraha, D. M. (2021). Pentingnya Sikap Toleransi di Masa Pandemi Covid-19. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 6(2): 941-100.

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hidayat, T. (2019). *Pengembangan Media "Sempoa Digital Berbasis M-Learning" pada Pelajaran Matematika dalam Pokok Bahasan Aritmatika (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development)*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Imam, D. S., & Sismoro, H. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional dan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(1).
- 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 Siswa di MIM 1 Pantenan*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bahwa. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.
- Lasmana, T. P., Permana, A.G., & Iqbal, M. (2021). Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *eProceedings of Applied Science*, 7(3).
- 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.

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF "MERKAYASA" UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–98.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89–99.
- Mujahidah, J. S. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Monopoli pada Peserta Didik Kelas III SDN 1 Sembayat*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Murfie, A. (2014). *Resep Masakan Paling Istimewa Khas Indonesia dari 33 Provinsi* (1 ed.). Cable Book.
- Murniati, E. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, Perkembangan Psikososial dan Teori Moral Kohlberg. *Bahan Ajar*. <http://repository.uki.ac.id/2913/1/BahanAjar32020.pdf>
- Muslim, A., Rohyatun, B., & Iqbal, M. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 di MA NW Nurul Ihsan Tilawah. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 3(3), 20–35.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nasution, T. (2018). Membangun kemandirian siswa melalui pendidikan karakter. *Ijtimaiah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Nuraeni, N., & Zaliluddin, D. (2021). Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat pada Sanggar Tari Cineur. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(2), 18–25.
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurjaman, F., Sudadio, S., & Faturrohman, N. (2017). Implementasi Pelatihan Tari Daerah dalam Melestarikan Tarian Banten di Sanggar Raksa Budaya Kota Serang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(2), 152–160.
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar / Madrasah. *Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(156), 96–105.

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.

Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.

Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/49-54>.

Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>.

Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 103–122.

Rahmawati, S., Susilo, F., & Syahrani, A. (n.d.). Peristilahan Persenjataan Tradisional Masyarakat Melayu di Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(06).

Rahmawati, M., & Harmanto. (2020). Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59–72. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jcms/article/view/11881>.

Remove.bg. Diakses dari <https://www.remove.bg>.

Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 4270–4276.

Roslina, Diana., Widyaningsih, Octaviany., Ayuningrum, Syamzah. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negerik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II.

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)* (1 ed.). PT RajaGrafindo Persada, Depok.
- Rustini, T., Sulistiawati, & Wahyuningsih, Y. (2021). *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS Terhadap Modernisasi Sosial Di Masyarakat*. 13(02), 127–142.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Implementasi Karakter Toleransi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 382. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2824>
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Garudhawaca.
- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Menumbuhkan Sikap Toleran pada Anak* (1 ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyarti, S. (2019). *Pendidikan IPS sebagai Pendidikan Disiplin Ilmu Sosial*.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI 2020-IPS-100 X \(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI%2020-IPS-100%20X%20(1).pdf)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif IV, (Vol. 208)*.
- Wahid, H. N. (2021). *Pengertian Penerapan Kurikulum*.
- Wahritasi, W., & Yusrizal, F. (2017). *Pelaksanaan Promosi Makanan Tradisional Khas Melayu di Hotel Furaya Pekanbaru*. Doctoral dissertation, Riau University.
- Widiyanto, Delfiyan. (2017). Penanaman Nilai Toleransi dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran Tematik Storybook pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28-36. Youtube. Diakses dari <https://m.youtube.com>.
- Zafitri, Fatin. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas IV. (Doctoral Cindy Kusuma Putri, 2022
- RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).