

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MODUSA” (MONOPOLI BUDAYA NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI PILANG 3

Andrea Bremari Ayu Respati¹, Sulisty², Endang Surjati³

^{1,2,3} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Email : andreabremari1986@gmail.com¹, sulisty@unikama.ac.id², surjati@unikama.ac.id³

Received: June 2026

Accepted: June 2026

Published: July 2026

Abstract :

This study aimed to develop and examine the effectiveness of Modusa (Monopoli Budaya Nusantara) as a game-based learning medium to improve students' motivation and learning outcomes in Social Studies learning on the topic of Indonesian cultural diversity in elementary school. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 58 students of SD Negeri Pilang 3 Probolinggo. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, motivation questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The findings revealed that Modusa achieved a very high level of validity based on expert evaluations, with an average score of 94.06%, indicating that the developed media was highly feasible for use in Social Studies learning. Teacher and student responses also demonstrated that the media was highly practical and effective, with percentages of 96.5% and 96.12%, respectively. Furthermore, the implementation of Modusa significantly improved students' learning motivation, which reached 94.53% in the very high category. Students' learning outcomes also increased, as shown by the improvement in average scores from 65.86 in the pre-test to 88.27 in the post-test, while classical learning mastery increased from 46.55% to 84.48%. The study indicates that integrating educational games with Indonesian cultural content through a Game-Based Learning approach can create a more interactive, contextual, and meaningful learning experience for elementary school students.

Keywords : Learning Media; Educational Monopoly; Indonesian Cultural Diversity; Learning Motivation; Social Studies Learning Outcomes; Elementary School

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengkaji efektivitas Modusa (Monopoli Budaya Nusantara) sebagai media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan topik keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 58 siswa SD Negeri Pilang 3 Probolinggo. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, kuesioner respon guru dan siswa, kuesioner motivasi, serta instrumen *pre-test* dan *post-test*. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa Modusa mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan evaluasi ahli, dengan skor rata-rata 94,06%, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Tanggapan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media sangat praktis dan efektif, dengan persentase masing-masing 96,5% dan 96,12%. Selanjutnya, penerapan Modusa secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang mencapai 94,53% pada kategori sangat tinggi. Capaian belajar

siswa juga meningkat, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65,86 pada *pre-test* menjadi 88,27 pada *post-test*, sedangkan penguasaan pembelajaran klasik meningkat dari 46,55% menjadi 84,48%. Studi ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan permainan edukasi dengan konten budaya Indonesia melalui pendekatan Pembelajaran Berbasis Game dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Monopoli Edukatif; Keberagaman Budaya Indonesia; Motivasi Belajar; Hasil Belajar IPS; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia sekaligus sarana strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Dalam perspektif Ki Hajar Dewantara, pendidikan bertujuan menuntun segala potensi kodrati peserta didik agar mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Nasution et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara optimal agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta penguasaan konsep secara mendalam (Kemendikbud Ristek RI, 2022). Salah satu implementasinya adalah pengintegrasian pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS yang bertujuan mengembangkan kemampuan inkuiri, pemahaman terhadap lingkungan, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena sosial maupun alam di sekitarnya (Rahman & Fuad, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar perlu memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik. Peserta didik usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain, bergerak, bekerja kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung (Novri & A., 2020). Selain itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik mampu berpikir logis namun masih membutuhkan objek dan pengalaman nyata untuk memahami konsep secara optimal (Nainggolan & Daeli, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran IPS memerlukan media yang mampu menghadirkan pengalaman konkret agar materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami peserta didik.

Pada praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering

didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Materi IPS yang banyak memuat konsep abstrak serta hafalan menyebabkan peserta didik memandang IPS sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri Pilang 3 Kota Probolinggo, khususnya pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yang mencakup rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah, lagu daerah, dan berbagai budaya dari setiap provinsi di Indonesia. Kompleksitas materi tersebut membuat peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPS (Paradiba, 2024).

Permasalahan tersebut diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Akibatnya, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, cenderung pasif, mudah bosan, serta kurang aktif dalam bertanya maupun berdiskusi. Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik. Data Sumatif Akhir Semester (SAS) ganjil kelas IV-VI di SD Negeri Pilang 3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dari 58 peserta didik, sebanyak 32 peserta didik (56%) memperoleh nilai di bawah KKTP dengan rata-rata nilai hanya mencapai 61. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS belum berlangsung secara optimal akibat kurangnya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nggilu et al., 2023). Selain itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar secara optimal (Yuliana & Zulfiati, 2019). Motivasi belajar sendiri memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019).

Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah *Game Based Learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media belajar. Pendekatan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung. Salah satu permainan yang dapat dikembangkan sebagai

media pembelajaran adalah permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena familiar bagi peserta didik sekolah dasar, mampu meningkatkan rasa ingin tahu, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif (May Sela et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Modusa (Monopoli Budaya Nusantara), yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar dan diintegrasikan dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Dalam media ini, nama negara pada papan monopoli dimodifikasi menjadi nama-nama provinsi di Indonesia dan dilengkapi dengan kartu edukatif yang memuat materi budaya nusantara. Modusa dirancang untuk menghadirkan pembelajaran IPS yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Keunggulan Modusa terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran secara interaktif. Peserta didik dapat belajar sambil bermain, bekerja sama, menyusun strategi, serta memahami keberagaman budaya Indonesia melalui pengalaman langsung. Selain meningkatkan motivasi belajar, media ini juga diharapkan mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media monopoli edukatif layak digunakan dalam pembelajaran. Nurmalia, Iswan menemukan bahwa media monopoli berbasis Game Based Learning memperoleh validasi sangat baik dari ahli materi dan ahli media. Berikutnya penelitian Aslam, Ninawati, dkk juga menunjukkan bahwa media monopoli edukasi layak digunakan sebagai sumber belajar dengan tingkat validitas tinggi. Namun, penelitian mengenai pengembangan monopoli edukatif pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Modusa (Monopoli Budaya Nusantara) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SD Negeri Pilang 3 Kota Probolinggo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode R&D digunakan untuk mengembangkan

sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk pembelajaran yang dihasilkan (Rayanto & Sugianti, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Modusa (Monopoli Budaya Nusantara) pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk pembelajaran IPS di SD Negeri Pilang 3 Kota Probolinggo.

Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Luthfi et al., 2023). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi pembelajaran IPS dan wawancara dengan guru kelas IV-VI untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media sederhana berupa gambar dan buku teks sehingga peserta didik kurang antusias serta mudah merasa bosan. Selain itu, sebanyak 32 dari 58 peserta didik (56%) memperoleh nilai di bawah KKTP, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif dan interaktif.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Modusa sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai pembelajaran berbasis permainan. Peneliti menyusun desain awal media melalui *storyboard* menggunakan aplikasi Canva. Media dirancang dalam bentuk permainan monopoli edukatif berbahan MDF berukuran 50 cm × 50 cm yang dilengkapi kartu budaya, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dadu, dan pion permainan.

Tahap *development* merupakan proses pengembangan desain menjadi produk nyata. Pada tahap ini, media Modusa dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validator terdiri atas guru penggerak dan guru kelas yang menilai aspek media, materi, bahasa, dan penyajian pembelajaran menggunakan instrumen validasi yang telah disiapkan peneliti.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk dalam pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Indonesia. Uji coba dilaksanakan dalam kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas IV-VI SD Negeri Pilang 3. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media Modusa dalam kegiatan pembelajaran, kemudian memberikan respons terhadap penggunaan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk.

Tahap terakhir yaitu *evaluation*, yang dilakukan secara formatif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang

dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, angket motivasi belajar, serta hasil tes belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV–VI SD Negeri Pilang 3 Kota Probolinggo yang berjumlah 58 peserta didik, terdiri atas 23 peserta didik kelas IV, 21 peserta didik kelas V, dan 14 peserta didik kelas VI.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran validator terkait pengembangan media pembelajaran Modusa.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek pembelajaran, materi, bahasa, tampilan, dan komunikasi visual. Angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media, sedangkan angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur motivasi peserta didik setelah menggunakan media Modusa. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis berdasarkan saran dan komentar validator untuk perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, efektivitas, motivasi belajar, dan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Produk dinyatakan layak apabila memenuhi kategori valid, praktis, efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dalam mengembangkan media pembelajaran Modusa (Monopoli Budaya Nusantara) pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk peserta didik sekolah dasar. Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan proses pengembangan media, hasil validasi ahli, respon guru dan peserta didik, serta peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Modusa. Pembahasan dilakukan

dengan menghubungkan hasil penelitian dengan teori pendidikan, teori media pembelajaran, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan sehingga dapat memperkuat argumentasi ilmiah mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Media pembelajaran Modusa dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran yang memadukan permainan monopoli dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan media berbasis permainan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini menghadirkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang diintegrasikan dengan materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPS sekolah dasar melalui pendekatan Game Based Learning. Media Modusa dirancang tidak hanya sebagai sarana permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menghubungkan pengalaman belajar peserta didik dengan konteks budaya nusantara secara lebih konkret dan menyenangkan. Integrasi unsur budaya Indonesia ke dalam permainan monopoli memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sekaligus mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Pengembangan Media Modusa (Monopoli Budaya Nusantara)

Pengembangan media pembelajaran Modusa dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis, fleksibel, dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Penggunaan model ADDIE memungkinkan peneliti mengembangkan media secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk secara menyeluruh.

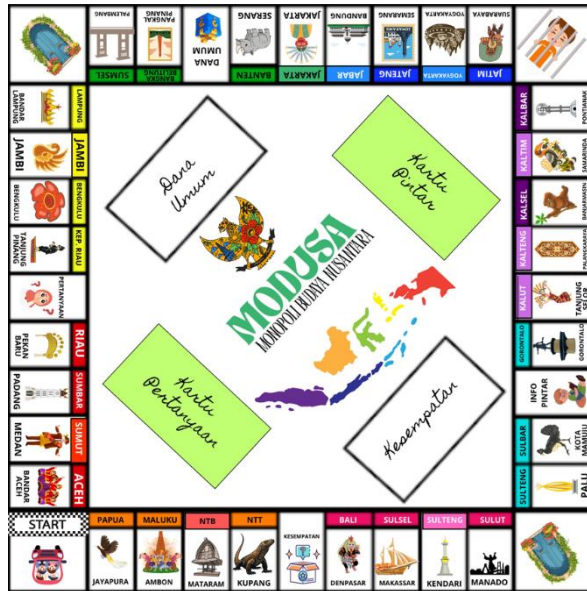
Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPS di SD Negeri Pilang 3 Kota Probolinggo. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media sederhana berupa buku paket, gambar, dan rangkuman materi buatan guru. Proses pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar belum optimal. Data sumatif harian menunjukkan bahwa 70% peserta didik kelas V dan 60% peserta didik kelas VI belum mencapai KKTP.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu menjadi perantara penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik secara efektif. Menurut Asyhar dalam Johan dan Gasya (2018), media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan efektif. Selain itu, Sadiman dalam Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan motivasi peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi secara optimal.

Pengembangan media Modusa juga didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat E. Kurniawati (2021) yang menyatakan bahwa pembaharuan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mencegah kejenuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, pengembangan media Modusa didasarkan pada teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dibandingkan pembelajaran abstrak. Media Modusa termasuk media konkret karena peserta didik belajar secara langsung melalui permainan, interaksi sosial, gambar, simbol, dan simulasi budaya Indonesia. Pengalaman belajar secara langsung tersebut memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Pada tahap desain, media Modusa dikembangkan dalam bentuk permainan monopoli edukatif yang memuat materi keberagaman budaya Indonesia. Media ini terdiri atas papan monopoli, buku panduan, kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu kesempatan, kartu dana umum, kartu aset, kartu budaya, pion, dan dadu. Papan monopoli Modusa memiliki 40 petak yang terdiri atas petak provinsi di Indonesia serta beberapa petak khusus seperti start, pertanyaan, dana umum, penjara, kesempatan, dan info pintar.



Gambar 1. Papan monopoli Modusa

Media dibuat menggunakan bahan MDF berukuran 50 cm × 50 cm yang dilapisi stiker laminasi sehingga lebih tahan lama, ringan, dan aman digunakan peserta didik sekolah dasar. Buku panduan pada media Modusa berisi alat permainan, aturan permainan, tujuan pembelajaran IPS, materi keberagaman budaya Indonesia, serta jawaban kartu pertanyaan. Buku panduan dirancang agar peserta didik lebih mudah memahami alur permainan sebelum pembelajaran dimulai.

Media Modusa juga dilengkapi kartu pertanyaan yang berisi soal-soal mengenai keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, terdapat kartu pintar yang memuat informasi unik tentang budaya Indonesia, kartu kesempatan dan dana umum yang berisi instruksi permainan, kartu aset sebagai tanda kepemilikan daerah, serta kartu budaya yang digunakan sebagai alat transaksi permainan.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan

Pemilihan media berbasis permainan monopoli didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain,

pembelajaran interaktif, dan suasana kompetitif. Media pembelajaran monopoli merupakan media berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Menurut Maulyda (2020), media monopoli terdiri atas papan permainan yang dilengkapi dadu, bidak, dan kartu permainan yang digunakan untuk mendukung proses belajar.

Menurut May Sela (2023), permainan monopoli dipilih karena mampu menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, membuat peserta didik aktif, dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, teori *learning through play* menjelaskan bahwa aktivitas bermain mampu meningkatkan pengalaman belajar karena melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif secara bersamaan.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan memvalidasi media kepada ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan memastikan bahwa media telah sesuai dengan aspek tampilan, isi materi, bahasa, komunikasi visual, dan tujuan pembelajaran. Saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian gambar dengan keberagaman budaya Indonesia, penggunaan jenis huruf yang lebih mudah dibaca, penyempurnaan isi materi, dan perbaikan langkah permainan pada buku panduan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap ini peserta didik terlihat aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan Modusa. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan lebih menekankan partisipasi aktif peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media Modusa memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hal ini menunjukkan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan edukatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahfitri (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian Roslina (2023) juga menunjukkan bahwa media monopoli edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, pengembangan media Modusa berhasil menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Kelayakan Media Modusa

Kelayakan media Modusa diperoleh melalui validasi ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi ahli media sebelum revisi memperoleh rata-rata persentase sebesar 84,375% dengan kategori valid. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, persentase meningkat menjadi 93,125% dengan kategori sangat valid.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi sebelum revisi memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,75% dengan kategori sangat valid. Setelah revisi dilakukan, persentase meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase sebesar 94,06% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran Modusa dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 1. tabel Hasil validasi ahli media dan ahli Materi

	Ahli Media	Ahli Materi
Persentase	93,125	95%
Katagori validitas	Sangat Valid	Sangat Valid

Tingginya persentase validasi menunjukkan bahwa media Modusa telah memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran, baik dari segi desain, isi materi, bahasa, maupun komunikasi visual. Aspek desain memperoleh penilaian tinggi karena media memiliki tampilan menarik, warna yang sesuai, serta ilustrasi budaya nusantara yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Kelayakan media Modusa menunjukkan bahwa media telah memenuhi fungsi media pembelajaran secara optimal. Menurut Levie dan Lentz dalam Fendrik (2017), media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, dan kognitif. Fungsi atensi terlihat dari kemampuan media Modusa menarik perhatian peserta didik melalui desain visual dan permainan interaktif. Fungsi afektif terlihat dari meningkatnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS, sedangkan fungsi kognitif terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

Selain itu, manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya dalam Pujiono (2021) yaitu bersifat komunikatif, motivatif, dan mampu menciptakan

kebermaknaan belajar. Dalam penelitian ini, media Modusa mampu mempermudah komunikasi materi dari guru kepada peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Media Modusa juga termasuk media interaktif karena peserta didik tidak hanya melihat media, tetapi juga berinteraksi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Mayer (2024), penggunaan media visual dan interaktif mampu membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran verbal semata. Dalam penelitian ini, media Modusa mengintegrasikan unsur visual, permainan, dan interaksi sosial sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Isnaini (2025) yang menyatakan bahwa media monopoli edukatif pada pembelajaran IPS memperoleh kategori sangat valid dengan persentase di atas 90%. Penelitian Kusumaningrahayu dan Aka (2023) juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis budaya lokal efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, media pembelajaran Modusa dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS karena telah memenuhi aspek validitas media dan materi secara menyeluruh.

Penilaian Guru dan Peserta Didik terhadap Media Modusa

Kepraktisan media Modusa diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil respon guru menunjukkan bahwa media Modusa memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,5% dengan kategori sangat praktis dan mudah digunakan.

Table 2. Hasil respon Guru

	Guru 1	Guru 2	Rata-Rata
Persentase	96%	97%	96,5%
Katagori validitas	Sangat Praktis dan Mudah Digunakan	Sangat Praktis dan Mudah Digunakan	Sangat Praktis dan Mudah Digunakan

Guru menilai bahwa media Modusa memiliki tampilan menarik, petunjuk penggunaan yang jelas, isi materi yang sesuai, serta mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu,

media Modusa dinilai mampu mempermudah penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik.

Menurut Van (2024), produk pengembangan dikatakan praktis apabila mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tingginya penilaian guru menunjukkan bahwa media Modusa dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang efektif dan inovatif.

Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 94,83%, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 97,41%. Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta didik mencapai 96,12% dengan kategori sangat efektif.

Tabel 3. Hasil respon peserta didik

	Skala Kecil	Skala Besar	Rata-Rata
Persentase	94,83%	97,41%	96,12%
Katagori validitas	Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Tingginya respon peserta didik menunjukkan bahwa media Modusa mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan antusias mengikuti permainan.

Media pembelajaran monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fitrianingtyas (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Selain itu, manfaat media monopoli menurut Sihotang (2022) adalah mampu melatih daya ingat, keberanian mengemukakan pendapat, dan penguasaan konsep pembelajaran. Dalam penelitian ini, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memahami materi keberagaman budaya Indonesia melalui permainan Modusa.

Menurut Keller melalui ARCS Motivation Theory, perhatian (attention) dan relevansi (relevance) merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media Modusa mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas permainan yang menyenangkan. Media Modusa memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mencari jawaban, berdiskusi, dan bekerja sama dengan kelompok. Kondisi ini

mendukung pembelajaran kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penilaian guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media Modusa sangat praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Modusa

Penggunaan media pembelajaran Modusa terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,53% dengan kategori sangat tinggi motivasinya. Tingginya motivasi belajar terlihat dari antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif, semangat, dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media Modusa. Selain itu, peserta didik menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan kelompok.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mampu menggerakkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman dalam Zebua (2021), motivasi berasal dari motif yang menjadi penggerak seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Sementara itu, Uno dalam Budi Prasetyaningsih (2023) menjelaskan bahwa motivasi merupakan kekuatan untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu.

Tingginya motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, perhatian, keberanian bertanya, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menggunakan media Modusa. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman, yaitu tekun menghadapi tugas, menunjukkan minat belajar, serta senang mencari dan memecahkan masalah.

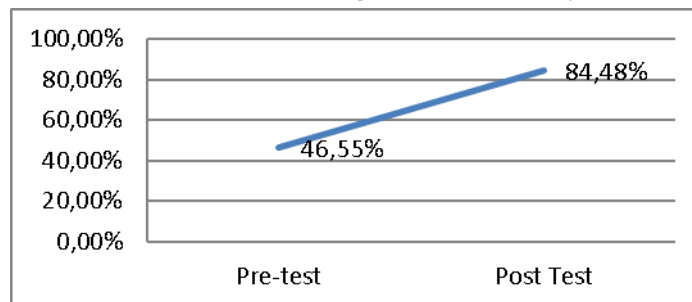
Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Faradita dalam Nandatama (2019), yaitu adanya keinginan berhasil, dorongan belajar, penghargaan dalam belajar, dan kegiatan belajar yang menarik. Media Modusa mampu memenuhi indikator tersebut karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif.

Teori gamifikasi yang dikemukakan Jusuf (2017) menjelaskan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Unsur tantangan, penghargaan, kompetisi, dan interaksi sosial dalam permainan monopoli membuat peserta didik merasa lebih

tertarik mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media Modusa juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 65,86 menjadi 88,27. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 46,55% pada pre-test menjadi 84,48% pada post-test.

Gambar 3. Peningkatan hasil belajar



Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Ahmadiyanto (2016), hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah peserta didik mengikuti aktivitas belajar.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media Modusa mampu membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih baik. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut Asro dan Muna (2019), salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Menurut Moore dalam Ricardo dan Meilani (2017), indikator hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, ketiga aspek tersebut terlihat melalui peningkatan pemahaman peserta didik, sikap aktif dalam pembelajaran, dan keterampilan bekerja sama selama permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Helena May Sela (2023) menunjukkan bahwa media permainan monopoli pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi kebudayaan Indonesia. Penelitian Kurniawati (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

Selain itu, penelitian Nur Janah et al., 2023 membuktikan bahwa media monopoli sosial budaya berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian Ahmifatuz Zuhriyah juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Dengan demikian, media Modusa terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan Modusa (*Monopoli Budaya Nusantara*) sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk pembelajaran IPS tentang keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Temuan menunjukkan bahwa Modusa mencapai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi, dengan skor validasi ahli mencapai 94,06%, respons guru 96,5%, dan respons siswa 96,12%.

Implementasi Modusa juga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa mencapai kategori yang sangat tinggi (94,53%), sedangkan prestasi belajar meningkat dari rata-rata nilai *pre-test* 65,86 menjadi skor *pasca tes* 88,27. Penguasaan pembelajaran klasik juga meningkat dari 46,55% menjadi 84,48%.

Studi ini berkontribusi pada pengembangan media instruksional yang interaktif dan kontekstual budaya melalui integrasi konten budaya Indonesia ke dalam permainan edukasi berbasis monopoli dalam pendekatan *Pembelajaran Berbasis Game*. Studi di masa depan direkomendasikan untuk memperluas implementasi Modusa ke dalam platform digital, konteks pendidikan yang lebih luas, dan bidang studi yang berbeda untuk mendukung lingkungan belajar yang lebih adaptif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyahanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993. <http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>

- Asro, M. K., & Muna, N. (2019). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fiqih Di MA Darussalam Krempyang Nganjuk. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(2), 217–228. <https://doi.org/10.33367/ji.v9i2.1021>
- Budi Prasetyaningsih, I. A., Wismanto, Y. B., & Sulastri, A. (2023). The Correlation between School Climate and Achievement Motivation with Teachers’ Performance. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 12(1), 48–55. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v12i1.71257>
- Fendrik, M. (2017). *The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School*. 2(1), 92–105.
- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Isnaini, M., Nurirrohmah, M. F., Muslim, M. K., Anam, M. M., Bashiruddin, M., Setyawan, K. G., & Sukarti. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(01), 1–12.
- Jusuf, H. (2017). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. 5(1). <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved*, 8(4), 860–873. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Kusumaningrahayu, N., & Aka, K. A. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas IV Sekolah Dasar*. 475–479.
- Luthfi, R. A., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Visual Tentara (Tentang Tata Surya) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sd Kelas VI Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 444–449. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.818>
- Maulya, M. A., Hidayati, V. R., & Erfan, M. (2020). Monopoly Game Media as an Effort to Improve Calculation Problem Solving Ability in Elementary School Students. *(Jiml) Journal of Innovative Mathematics Learning*, 3(4), 199–207. <https://doi.org/10.22460/jiml.v3i4.p199-207>
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>

- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31-47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nandatama, I. L., Widiastuti, R., & Adriyanto, R. E. (2019). Hubungan Perhatian Orangtua dengan Motivasi Belajar Siswa. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIBKIN/article/view/17771>
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Competitive: Journal of Education*, 2(3), 201-211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Nggilu, A., Ismail, R. P., Kamuli, S., Lakadjo, M. A., Agim, M., & Yusup, K. G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyektor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10060-10068. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1435>
- Novri, E. P., & A. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. In *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*. [http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5 Dasar Pendidikan Jasmani Guru SD-1.pdf](http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5_Dasar_Pendidikan_Jasmani_Guru_SD-1.pdf)
- Nur Janah, S. N. T., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i4.48496>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran*, 3(1), 73-80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Paradiba, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 050750 Pangkalan Berandan (Vol. 15, Number 1). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Discourse: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75-80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan*

R&D (Teori dan Praktek).
<https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Roslina, D., Widyaningsih, O., & Ayuningrum, S. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negeriku. 345-352.

Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60-67.

Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., & Anggreni, F. (2023). Pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE. 8, 1-19. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6288>

Yuliana, R., & Zulfiati, H. M. (2019). Pengembangan Media Papan Interaksi Manusia Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 365-371. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5201>

Zebua, T. G. (2021). Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Matematika. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 68-76. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1185>