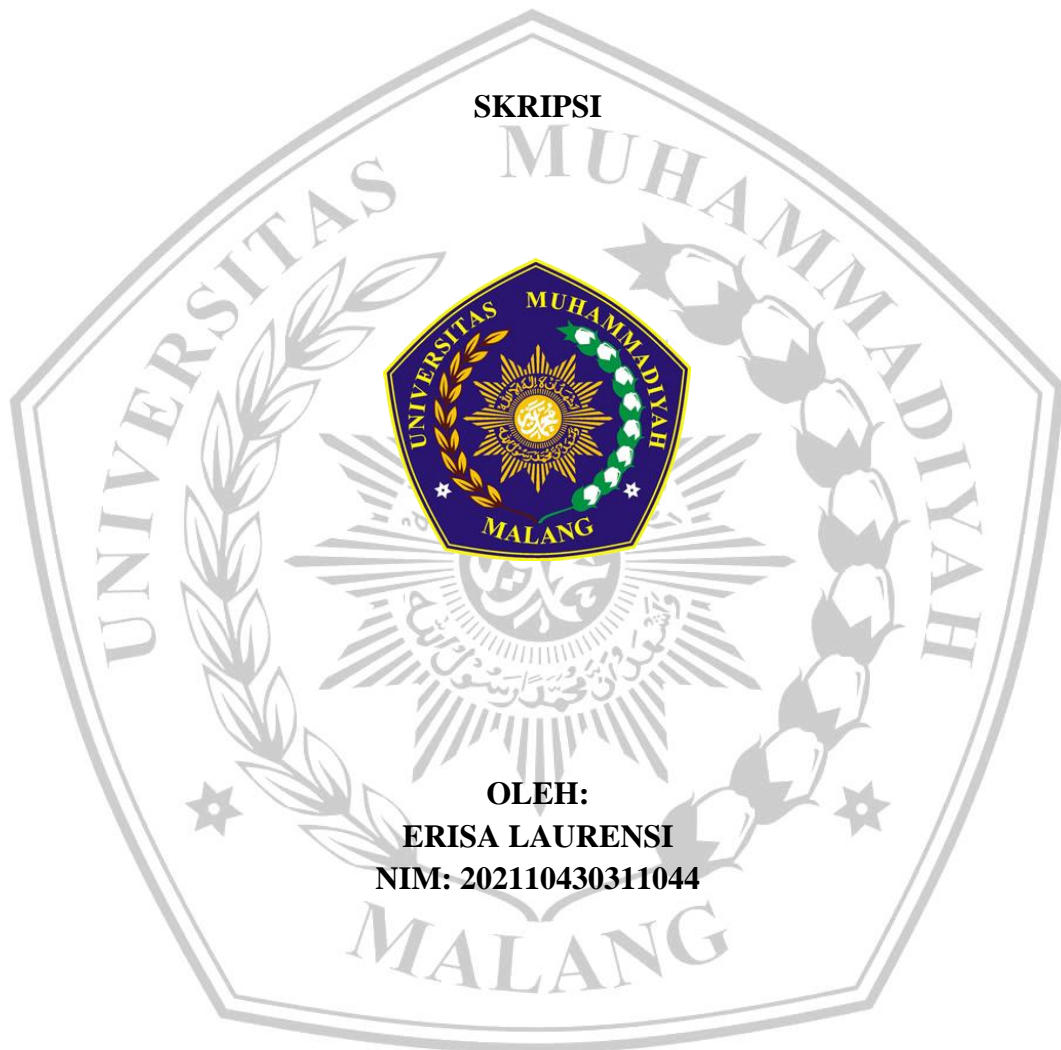


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
POP UP (*BOARD GAME*) PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH:
ERISA LAURENSI
NIM: 202110430311044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
POP UP (*BOARD GAME*) PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**OLEH:
ERISA LAURENSI
NIM: 202110430311044**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

APRIL 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI POP UP
(BOARD GAME) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR



Dian Fitri Nur Aini, M.Pd
NIDN: 0722018902

Dian Ika Kusumaningtyas M.Pd
NIDN: 0724039101

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI POP UP
(BOARD GAME) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

**ERISA LAURENSI
202110430311044**

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 09 April 2025



Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M.

Dewan Penguji :

Dewan Penguji

1. Dyah Worowirastrri Ekowati, Dr., S.Pd., M.Pd
2. Bustanol Arifin., S.Pd., M.Pd
3. Dian Fitri Nur Aini., S.Pd., M.Pd
4. Dian Ika Kusumaningtyas., S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.

4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erisa Laurensi
Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 21 Agustus 2002
NIM : 202110430311044
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsure-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 09 April 2025
Yang menyatakan,



Erisa Laurensi
NIM: 202110430311044

PERSEMBAHAN

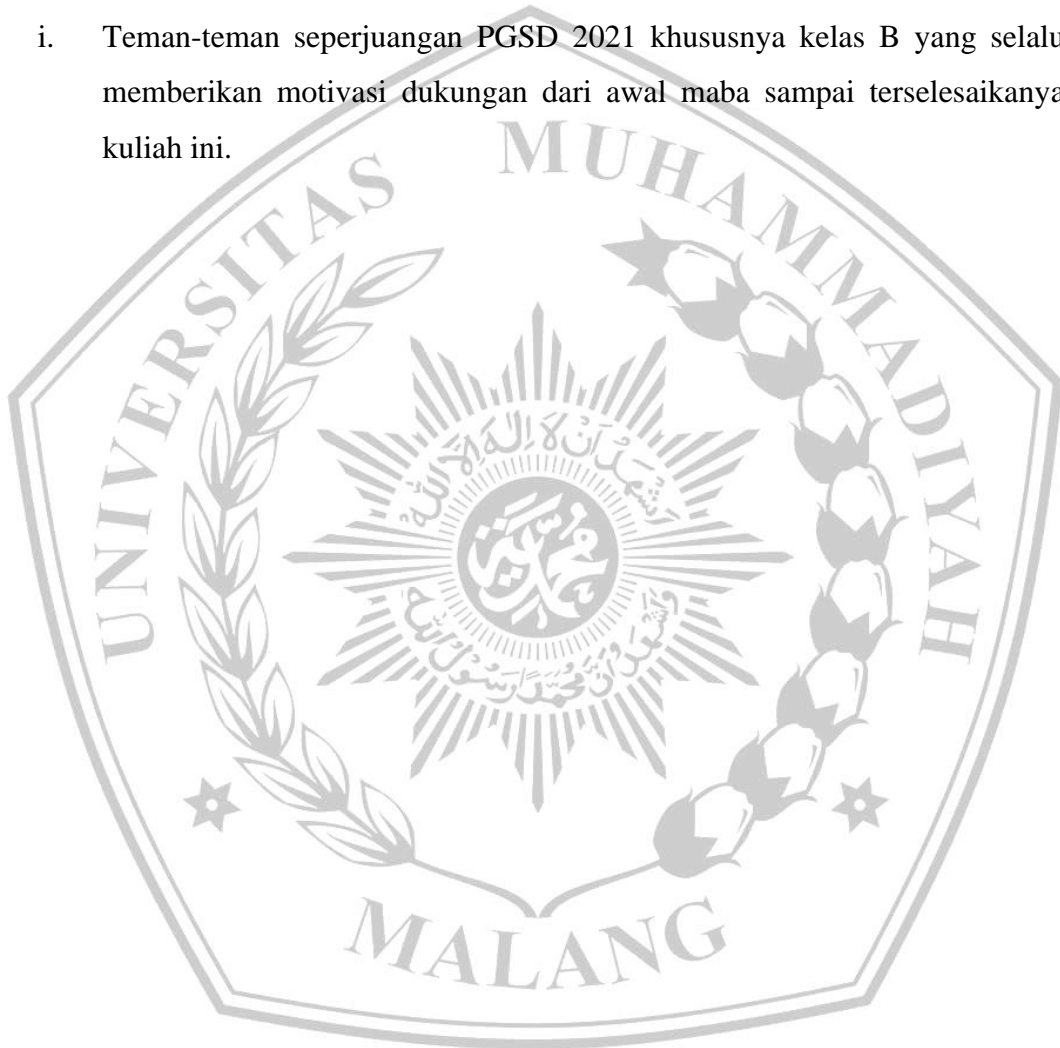
Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah dan Rasulullah SAW yang senantiasa memberikan petunjuk ke jalan yang benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- a. Kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini dan berusaha semaksimal mungkin sehingga menjadi bukti bahwa saya mampu menghadapi tantangan dan meraih Impian. Sekali lagi terimakasih untuk diriku bisa sampai di titik ini, semoga kedepannya dapat mewujudkan segala Impian yang diinginkan.
- b. Ayah Katamsi dan Ibu Mutrikah yang sangat aku sayangi, terimakasih atas doa, pengorbanan, kasih sayang, semangat dan motivasi yang tidak pernah berhenti sampai saat ini sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi. Terimakasih sudah mendukung semua keputusan dan pilihan dalam hidup saya. Kalian sangat berarti bagi hidup saya.
- c. Kakek dan Nenek, terimakasih atas perhatian, kasih sayang dan doa tulusmu yang diberikan kepada saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa halangan apapun.
- d. Adikku Navya Laurensi, terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi, serta kasih sayang, dukungan dan doa yang telah diberikan selama ini. Semoga kita menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
- e. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd dan Ibu Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd selaku dosen pembimbing saya. Terimakasih untuk bimbingan, masukan dan saran yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- f. Kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi SDN Dadaprejo 01 Batu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya selama penelitian berlangsung.
- g. Nur Alifa Niswatul Insiyah, selaku teman yang telah menemani saya selama hampir empat tahun. Terimakasih selalu ada dalam segala hal dari mulai maba sampai menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih juga atas

motivasi dan kebersamaan selama ini yang saling mendukung satu sama lain. Banyak suka dan duka yang telah kita lewati bersama.

- h. Khisma selaku teman penulis dari bangku sekolah dasar, Cindy dan Zana selaku teman dari bangku sekolah menengah pertama dan teman-teman lainnya. Terimakasih untuk kebersamaannya di malang yang hampir empat tahun. Selalu ada, memberikan semangat dan dukungan serta selalu menemani baik suka maupun duka.
- i. Teman-teman seperjuangan PGSD 2021 khususnya kelas B yang selalu memberikan motivasi dukungan dari awal maba sampai terselesaikanya kuliah ini.



ABSTRAK

Laurensi, Erisa. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (Board Game) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing (I) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd (II) Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Monopoli Pop Up (*Board Game*), Bahasa Indonesia

Siswa kelas V SDN Dadaprejo 01 Batu diketahui bahwa masih kurang media pembelajaran yang dapat menunjang materi Teks Eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan Monopoli Pop Up (*Board Game*) untuk menunjang materi pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk Media Monopoli Pop Up (*Board Game*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE dan terdiri atas lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari pengembangan Monopoli Pop Up (*Board Game*) dalam materi Teks Eksplanasi berdasarkan presentase penilaian yang ditentukan oleh ahli media mendapatkan presentase 94%, validasi ahli materi mendapatkan presentase 83% dengan tingkat “Sangat Layak”. Sedangkan respon dari guru terhadap Monopoli Pop Up (*Board Game*) mendapatkan presentase 90% dan respon dari siswa mendapatkan presentase 99%. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan Monopoli Pop Up (*Board Game*) layak untuk digunakan serta respon siswa terhadap media sangat baik. Monopoli Pop Up (*Board Game*) dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang materi pembelajaran, namun masih memiliki kekurangan sehingga diperlukan inovasi dan perbaikan dari peneliti selanjutnya.

ABSTRACT

Laurensi, Erisa. 2025. Development of Pop Up Monopoly Media (Board Game) in Indonesian Language Subject for Fifth Grade at Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Malang, Supervisors (I) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd (II) Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Keywords: Learning Media, Pop Up Monopoly (Board Game), Indonesian Language

It is known that fifth-grade students at SDN Dadaprejo 01 Batu still lack learning media to support the material on Explanation Texts in the Indonesian language subject. Based on this, the researcher developed the Pop Up Monopoly (Board Game) to support the learning material and make the learning process engaging and enjoyable. The purpose of this research is to produce the Pop Up Monopoly (Board Game) media for the Indonesian Language subject. This research used the ADDIE model and consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the development of the Pop Up Monopoly (Board Game) in the Explanation Text material, based on the evaluation percentages determined by media experts, obtained a score of 94%, while the validation from subject matter experts received a score of 83%, with a "Very Feasible" rating. Meanwhile, the teacher's response to the Pop Up Monopoly (Board Game) was 90%, and the students' response was 99%. The results of this study show that the development of the Pop Up Monopoly (Board Game) is suitable for use, and the students' response to the media is very positive. The Pop Up Monopoly (Board Game) can be used as a tool to support the learning material, but it still has some shortcomings, which require further innovation and improvement by subsequent researchers.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Ibu Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan membimbing penulis.
3. Ibu Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi materi dalam penelitian ini.
4. Ibu Maharani Putri Kumalasani, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi media dalam penelitian ini.
5. Ibu Intan Puspa Ayu M S, S.Pd selaku guru kelas V SDN Dadaprejo 01 Batu yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas V.
6. Ayah Katamsi, Ibu Mutrikah dan adikku Navya Laurensi yang selalu senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
7. Mahasiswa angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Semua pihak yang terkait dalam proses yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang di berikan kepada peneliti. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu mengharapkan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain atau pun orang lain yang membaca skripsi ini.

Malang, 09 April 2025



Erisa Laurensi
NIM: 202110430311044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	32
C. Pengembangan Produk Awal.....	37
D. Uji Coba Produk.....	38
E. Jenis Data	39
F. Tempat dan Waktu Penelitian	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Instrumen Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran.....	11
Tabel 1. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator	12
Tabel 2. 1 Konten/Isi Materi	26
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan	28
Tabel 3. 1 Story Board	34
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi saat Penelitian	42
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara pada saat Penelitian	43
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	45
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	45
Tabel 3. 11 Pedoman Skor Skala Likert Penilaian Validasi Para Ahli	47
Tabel 3. 12 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	48
Tabel 3. 13 Penilaian Skala Guttaman	49
Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru dan Siswa	50
Tabel 4. 1 Ekemen dan Capaian Pembelajaran.....	53
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	53
Tabel 4. 3 Story Board	54
Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	62
Tabel 4. 5 Data Hasil Saran dan Komentar Ahli Media	62
Tabel 4. 6 Keterangan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 7 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....	64
Tabel 4. 8 Data Hasil Validasi Materi Tahap Pertama.....	65
Tabel 4. 9 Data Hasil Saran dan Komentar Ahli Materi	65
Tabel 4. 10 Keterangan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi	66
Tabel 4. 11 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	67
Tabel 4. 12 Persentase Validator Ahli Sebelum dan Sesudah Revisi	68
Tabel 4. 13 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik	72
Tabel 4. 14 Data Hasil Validasi Angket Respon Guru	73
Tabel 4. 15 Presentase Respon Peserta Didik dan Respon Guru	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 1 Model ADDIE	32
Gambar 4. 1 Tampilan Media Monopoli Pop Up (<i>Board Game</i>)	57
Gambar 4. 2 Tampilan Monopoli Pop Up (<i>Board Game</i>)	57
Gambar 4. 3 Tampilan Box Ketika Dibuka	58
Gambar 4. 4 Tampilan Kartu Materi.....	58
Gambar 4. 5 Uang dan Kartu Perlengkapan.....	59
Gambar 4. 6 Pion, Rumah dan Dadu	60
Gambar 4. 7 Buku Panduan Media Monopoli Pop Up (<i>Board Game</i>)	61
Gambar 4. 8 Peneliti menyapa Peserta Didik.....	69
Gambar 4. 9 Peneliti menjelaskan Media Monopoli.....	69
Gambar 4. 10 Peserta Didik Membuka Media Pembelajaran	70
Gambar 4. 11 Peserta Didik Bergantian Bermain Monopoli	70
Gambar 4. 12 Peserta Didik Mengerjakan LKPD.....	71
Gambar 4. 13 Peserta didik mengisi angket respon peserta didik.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Awal.....	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Hasil Cek Plagiasi.....	93
Lampiran 4 Instrumen Pedoman Observasi Awal	94
Lampiran 5 Instrumen Pedoman Observasi saat Penelitian.....	96
Lampiran 6 Instrumen Pedoman Wawancara Awal.....	98
Lampiran 7 Instrumen Pedoman Wawancara saat Penelitian	101
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Media	103
Lampiran 9 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 10 Instrumen Angket Validasi Respon Guru.....	118
Lampiran 11 Instrumen Angket Validasi Respon Siswa	121
Lampiran 12 Prototyope.....	129
Lampiran 13 Modul Ajar	132
Lampiran 14 Dokumentasi.....	175



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Azis, A. (2018). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Autentik*, 2, 57–64.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Di, P., & Dasar, S. (2022). Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Aminah Dkk*. Vol 4 No 3, 244–246.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.
- Fenny Anindya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pmkabuja (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv. *Un PGRI Kediri*, 33(1), 1–12. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.688>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indah Firdausi, M., Hapidin, H., & Tarwiyah, T. (2018). Pengembangan Media Permainan Monaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural Anak Usia 7-8 Tahun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 303–315. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.77>
- Jamaludin, Ujang. 2023. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol 9 No 2.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR 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>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Lestari, E., Tahir, M., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Group Investigation berbantuan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V SDN Inpres Doridungga Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 522–528. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.281>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mailida, Y. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Journal Of Social Science Research*. Vol 3 No 2, 5608–5615.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2003, 554–559.

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>

- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurdiani, Y. (2020). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2), 85–93.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. Vol 7 No 5, 2912–2919.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR Pendahuluan Pendidikan bertujuan untuk Indonesia manusia yang berakhlak potensi peserta didik agar menjadi tercapai untuk jawab setiap sehingga jenjang 2020) Media pembelajaran adalah penting*. 10(April), 479–492.
- Rokmana Rokmana, Endah Noor Fitri, Dian Fixri Andini, Misnawati Misnawati, Alifiah Nurachmana, Ibnu Yustiya Ramadhan, & Syarah Veniaty. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.960>
- Setyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 2016–2020.
- Wahyudin, H., & Permatasari, N. R. R. (2020). Pancasakti Science Education Journal. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(9), 4–11. <https://doi.org/10.24905/psej.v9i2.228>
- Yusuf, M. A., Saidah, K., Dwi, D., Wenda, N., Fkip, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). 3 1,2,3. 08(September), 2126–2135.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susialawati, Emsi. 2021. Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Melalui Teks Berita Dengan Metode STAD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal UNISAedu*. Vol. 5. No. 3.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Setyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 2016–2020.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (n.d.). *Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar*. 4(September 2020), 245–258.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2020). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Widiyana Anwar, N., Latri, & Faisal, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media

Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang. *Pendidikan*, 2(5), 210.

Yusuf, M. A., Saidah, K., Dwi, D., Wenda, N., Fkip, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). 3 1,2,3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 2126–2135.





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : ERISA LAURENSI
NIM : 202110430311044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
POP UP (BOARD GAME) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 14%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 April 2025

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, M.Pd

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id