

MONOPOLI BERBASIS BUDAYA INDONESIA SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF 2013

Dessy Setyowati¹, Muhammad Aqmal Nurcahyo², Suriyana³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

ABSTRACT

This research aims to produce a monopoly based on Indonesian culture that is feasibility, practicality, and effectively as a media in integrative thematic learning in the 2013 curriculum. This study is Research and Development (R&D) using ADDIE development procedures (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the results of the research that has been collected, the Indonesian culture-based monopoly is feasibility for use. Judging from the results of teacher and student observation sheets with a percentage of 90.9% and 89.2%, the Indonesian culture-based monopoly is practically for use. T-test results with the "One-Sample Test" are known Sig. values. (2-tailed) is $0.010 < 0.05$ then according to the basis of decision making in the t test the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So it can be concluded that the Indonesian culture-based monopoly is feasibility, practicality, and effectively used in thematic learning in elementary schools in the 2013 curriculum.

Keywords: monopoly, learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan monopoli berbasis budaya Indonesia yang layak, praktis, dan efektif sebagai media dalam pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikumpulkan, maka monopoli berbasis budaya Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan. Ditinjau dari hasil lembar observasi guru dan peserta didik dengan persentase sebesar 90,9% dan 89,2% secara berurutan maka monopoli berbasis budaya Indonesia praktis digunakan. Hasil uji t dengan "One-Sample Test" diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,010 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t maka hipotesis alternatif diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa monopoli berbasis budaya Indonesia layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar pada kurikulum 2013.

Kata Kunci: Monopoli, Media Pembelajaran,

¹Korespondensi : Dessy Setyowati FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

²Korespondensi : Muhammad Aqmal Nurcahyo FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

³Korespondensi : Suriyana FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman turut memengaruhi dunia pendidikan, satu di antaranya dalam penerapan kurikulum. Kurikulum yang mengalami perubahan dapat memberikan dampak baik maupun buruk. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan berpengaruh terhadap keberhasilan sebuah pendidikan untuk mencetak *output* yang bermutu. Penerapan kurikulum yang berubah menentukan perkembangan pendidikan di Indonesia.

Dampak buruk perubahan kurikulum menjadi temuan peneliti pada saat melakukan wawancara dengan Guru SD Negeri 14 Sungai Raya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa kurangnya pemahaman guru terhadap penerapan kurikulum 2013, sehingga guru masih menggunakan sistem mengajar kurikulum KTSP yang terpisah antar mata pelajaran. Selain itu, hal ini juga akan berdampak pada peserta didik yang baru saja mencoba beradaptasi dengan kurikulum

baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang belum diterapkan secara menyeluruh berdampak pada kesenjangan materi pembelajaran dikarenakan isi dari kurikulum 2013 dan KTSP memiliki perbedaan materi yang signifikan.

Kesempatan guru dalam mempelajari Kurikulum 2013 ternyata belum sepenuhnya optimal. Pemicu ketidakefektifan ini antara lain kurangnya agenda pengembangan diri yang melibatkan guru seperti sosialisasi, *workshop*, maupun seminar terkait penerapan Kurikulum 2013. Dampak lain yang muncul adalah guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Hal tersebut sesuai dengan temuan peneliti pada 31 Juli 2018 bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal, keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, dan minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, guru seharusnya perlu berinovasi pada penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak berjalan dengan cara yang konvensional. Guru harus dapat

meningkatkan ide dan kreativitasnya dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar terlibat langsung serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rivai (2010:2) yang menuliskan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Jadi, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan mengingat masih sedikitnya media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan pada pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar yang mengusung ragam budaya Indonesia. Kebudayaan merupakan aspek penting dalam kehidupan sebagai cerminan suatu daerah dan representasi ciri khas bangsa. Hal tersebut berdampak langsung bagi peserta didik. Seiring dengan maraknya pengaruh global yang membawa kebudayaan asing sehingga dapat mengikis eksistensi budaya lokal. Peserta didik cenderung tidak mengenal kebudayaannya lagi. Sehingga, perlu bagi peneliti untuk mengembalikan rasa memiliki dan cinta akan kebudayaan di kalangan peserta didik. Selain itu, media

pembelajaran yang akan dibuat turut berkontribusi dalam mengenalkan Indonesia yang kaya dengan budayanya.

Adapun tujuan khusus penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut.

(1) Menghasilkan media monopoli berbasis budaya Indonesia yang layak dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013, (2) Menghasilkan media monopoli berbasis budaya Indonesia yang praktis dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013, dan (3) Menghasilkan media monopoli berbasis budaya Indonesia yang efektif dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Mulyatiningsih (2012:183) menggambarkan tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai berikut.

a. Analysis

Pada kegiatan ini akan dilakukan tahapan menganalisis keperluan pengembangan media pembelajaran, kelayakan, dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran.

b. Design

Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan tujuan belajar, skenario mengajar, media pembelajaran yang dikembangkan, dan evaluasi hasil belajar. Perancangan yang dilakukan masih bersifat konseptual.

c. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan rancangan dan pembuatan produk yang berupa media monopoli berbasis budaya bangsa Indonesia. Pada tahapan ini akan dibuat kerangka konseptual yang telah dirancang pada tahap *design*.

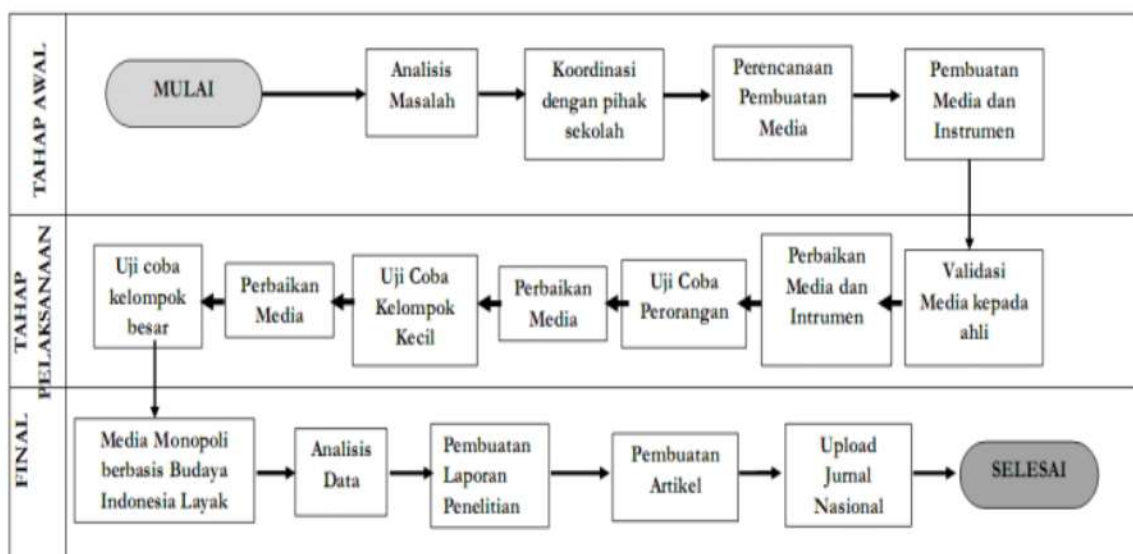
d. Implementation

Pada tahap ini, monopoli berbasis budaya Indonesia yang telah divalidasi kepada pakar ahli akan diimplementasikan dengan uji coba perorangan, kelompok

kecil, dan kelompok besar. Rancangan dan media yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas dengan sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV..

e. Evaluation

Evaluation dalam model ADDIE ini yaitu mengevaluasi hasil media yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan pada uji coba. Pada tahap ini, peneliti harus melakukan revisi berdasarkan lembar observasi, angket, ataupun masukan-masukan dari siswa. Evaluasi ini dilakukan bertujuan monopoli berbasis budaya Indonesia yang dikembangkan dapat digunakan oleh sekolah atau pihak lain yang berkepentingan. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada diagram alir sebagai berikut



Gambar 1 Tahap-tahap penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi, pedoman observasi, kuisioner, dan lembar penilaian hasil belajar. Analisis data hasil penelitian dikategorikan berdasarkan analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan

Kelayakan media monopoli dapat dilihat dari hasil validasi oleh pakar ahli. Selain hasil validasi, kelayakan media monopoli dapat dilihat dari hasil kuisioner peserta didik.

b. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media monopoli dapat dilihat dari pedoman observasi guru dan peserta didik.

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan media monopoli berbasis budaya Indonesia dapat dilihat dari hasil soal tes. Tes hasil belajar akan dianalisis dengan bantuan SPSS untuk mengetahui keefektifan penggunaan media monopoli berbasis budaya Indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan data mengenai pengembangan monopoli berbasis budaya Indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, Evaluation) akan dijelaskan sebagai berikut.

a. *Analysis*

Pada kegiatan ini, peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan, khususnya di SD Negeri 14 Sungai Raya, Kab. Kubu Raya. Permasalahan yang ditemukan antara lain masih terdapat peserta didik yang tidak mengenal budaya-budaya di Indonesia khususnya budaya lokal yang ada di Kalimantan Barat. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, serta masih menerapkan pembelajaran yang terpisah-pisah antara mata pelajaran, sedangkan sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Penerapan kurikulum 2013 mewajibkan pembelajaran tematik. Penerapan pembelajaran tematik sebenarnya sudah diterapkan pada kurikulum KTSP. Adanya permasalahan tersebut, menginisiasi peneliti untuk mengembangkan monopoli berbasis budaya Indonesia untuk pembelajaran tematik.

b. *Design*

Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran seperti merancang tujuan belajar, skenario mengajar, media pembelajaran yang

dikembangkan, dan evaluasi hasil belajar. Kegiatan perancangan tujuan belajar meliputi penentuan tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, dan desain monopoli berbasis Budaya Indonesia. Desain perangkat pembelajaran meliputi penentuan rencana pelaksanaan pembelajaran, kisi-kisi soal, dan soal. Desain monopoli berbasis budaya meliputi perancangan kartu-kartu pada monopoli, papan monopoli, serta ketentuan cara permainan.

c. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan perancangan dan pembuatan produk yang berupa media monopoli berbasis budaya bangsa

Indonesia. Pada tahap ini, peneliti membuat monopoli berbasis budaya Indonesia yang akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Papan monopoli terbuat dari triplek dan kayu selanjutnya di cat dengan warna-warna yang menarik.

Desain gambar monopoli memuat gambar wilayah Indonesia yang dilukis oleh pelukis dan selanjutnya di *scan* dan di desain dalam gambar papan monopoli. Kartu monopoli dan kelengkapan permainan monopoli lainnya di desain dengan warna dan tampilan yang menarik sehingga peserta didik akan tertarik untuk menggunakannya. Berikut desain papan monopoli yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Papan Monopoli

d. Implementation

Pada tahapan ini akan diimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 14 Sungai Raya.

Sebelumnya, media monopoli telah divalidasi oleh 3 pakar ahli sesuai bidang kajiannya yaitu Drs. Hery Kresnadi, M.Pd. dari FKIP Universitas Tanjungpura (ahli media), Dr. Siti Halidjah, M.Pd. dari FKIP Universitas Tanjungpura (ahli materi), Daniarti, M.Pd dari SD Negeri 40 Sungai Kakap (praktisi pendidikan).

Adapun hasil validasi media monopoli sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Monopoli

No.	Indikator	Skor
1	Fisik	19
2	Pemakaian	14
3	Gambar	8
4	Warna	12
5	Tulisan	8
Jumlah		61
Rata-rata		3.2
Persentase		80 %

Pada hasil validasi media monopoli oleh pakar ahli media menunjukkan hasil rata-rata 3,2 dengan persentase 80% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media monopoli berbasis budaya Indonesia layak digunakan.

Selanjutnya, hasil validasi materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1	Materi	35
2	Media	12
Jumlah		47
Rata-rata		3.9
Persentase		97.5%

Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan hasil rata-rata 3,9 dengan persentase 97,5% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi ini layak digunakan.

Selanjutnya hasil validasi RPP adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi RPP

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian format RPP	38
2	Isi	19
3	Bahasa	15
Jumlah		72
Rata-rata		3.8
Persentase		95%

Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata 3,8 dengan persentase 95% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa RPP layak digunakan.

Selanjutnya, hasil validasi soal tes adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi Soal Tes

No.	Indikator	Skor
1	Validasi isi	7
2	Bahasa	11
Jumlah		18
Rata-rata		3.6
Persentase		90%

Hasil validasi soal tes menunjukkan bahwa rata-rata penilaian soal yaitu 3,6 dengan persentase 90% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal tes layak digunakan.

Setelah selesai melakukan validasi kepada pakar ahli, tahap selanjutnya adalah memperbaiki media dan instrumen lainnya sesuai saran pakar ahli. Kemudian peneliti melakukan uji coba perorangan padapeserta didik kelas IV SD Negeri 14 Sungai Raya. Uji coba perorangan dilakukan pada 3 peserta didik dengan kategori kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Adapun hasil uji coba perorangan akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Perorangan

No.	Indikator	Skor
1	Efektifitas	2,3
2	Efisiensi	3
3	Daya Tarik	3
Jumlah		8,2
Persentase		91,1%

Berdasarkan angket respon peserta didik pada uji coba perorangan dengan presentase 91,1% kategori sangat tinggi.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Skor
1	Efektifitas	3
2	Efisiensi	2,7

3	Daya Tarik	3
Jumlah		8,7
Persentase		96%

Berdasarkan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dengan presentase 98,9%. kategori sangat tinggi.

Tabel 7 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No.	Indikator	Skor
1	Efektifitas	3
2	Efisiensi	2,9
3	Daya Tarik	3
Jumlah		8,9
Persentase		98,9%

Berdasarkan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar presentase 98,9%. kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar ahli materi, media, praktisi pendidikan, serta angket respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa monopoli berbasis budaya Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran tematik.

Selain itu, untuk mengetahui kepraktisan monopoli berbasis budaya Indonesia maka dilakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik dalam kelas. Adapun hasil pengamatan tersebut sebagai berikut

Tabel 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No.	Aktivitas	Skor
1	Guru melakukan apersepsi	1
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1
3	Guru menyampaikan tahapan kegiatan permainan monopoli.	1
4	Guru membentuk kelompok.	1
5	Guru memberikan perlengkapan permainan monopoli pada masing-masing kelompok.	1
6	Guru melakukan <i>ice breaking</i>	0
7	Guru memberikan waktu selama 100 menit untuk memainkan permainan monopoli berbasis budaya Indonesia.	1
8	Guru mengonfirmasi jawaban pertanyaan tersebut.	1
9	Guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik mengenai materi.	1
10	Guru memberikan waktu untuk bertanya jawab.	1
11	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan.	1
Jumlah		10
Persentase		90,9

Berdasarkan hasil observasi guru pada uji coba kelompok besar presentase kegiatan yaitu 90,9% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru telah melakukan aktivitas pembelajaran dengan media monopoli berbasis budaya Indonesia dengan baik.

Adapun satu kegiatan yang tidak dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan ini adalah memberikan *Ice Breaking* kepada peserta didik. Selain itu aktivitas peserta didik juga dapat dilihat pada hasil observasi peserta didik sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

No.	Aktivitas	Skor
1	Peserta didik mengamati perlengkapan permainan monopoli berbasis budaya Indonesia.	18
2	Peserta didik membaca buku panduan permainan monopoli berbasis budaya Indonesia	20
3	Peserta didik berdiskusi untuk memahami permainan monopoli	19
4	Peserta didik melakukan Tanya jawab mengenai permainan monopoli. (Menanya)	17
5	Peserta didik mengkomunikasikan sesuai kartu :Jawab Aku!”, “bank Pengetahuan”, dan hukuman lainnya. (Mengkomunikasikan)	17
6	Peserta didik dapat menjawab pertanyaan kembali mengenai bacaan teks yang terdapat pada kartu “Jawab Aku!” (Mengasosiasikan)	14
7	Peserta didik mendiskusikan mengenai jalannya permainan monopoli berbasis budaya Indonesia	20
Jumlah		125
Persentase		89,2

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada uji coba kelompok besar presentase kegiatan yaitu 89,2% dengan kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa telah melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan media monopoli berbasis budaya Indonesia dengan baik. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan monopoli berbasis

budaya Indonesia dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis pada hasil belajar, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas pada Hasil Belajar. Data dikatakan normal jika signifikansi lebih besar 0,05. Hasil Uji normalitas melalui SPSS sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil_Belajar	.167	20	.145	.949	20	.357

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro –Wilk pada hasil belajar Sig 0,357 lebih besar dari 0,005, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Tahapan selanjutnya, hasil belajar peserta didik dilakukan penghitungan uji t melalui bantuan SPSS. Hipotesis sebelum pengujian antara lain: H0 = Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dengan

menggunakan monopoli berbasis budaya Indonesia tidak mencapai 75 dan Ha = Nilai rata-rata hasil belajar peserta dengan menggunakan monopoli berbasis budaya Indonesia mencapai 75.

Hasil pengujian t-test berbantuan SPSS dengan *One-Sample Test* sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Uji T-Test One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil_Belajar	2.877	19	.010	6.406	1.75	11.07

Berdasarkan *output* tabel “*One-Sample Test*” diketahui nilai t hitung 2,877, $df= 19$, $\text{sig (2-tailed)} = 0,10$. Jika df diketahui 19, maka t tabel = 2,093. Berdasarkan kaidah keputusan, maka t hitung ($2,877$) $>$ t tabel ($2,093$) dan Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,010 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi nilai rata-rata hasil belajar peserta dengan menggunakan monopoli berbasis budaya Indonesia mencapai 75.

e. *Evaluation*

Tahapan *evaluation* ini yaitu mengevaluasi monopoli berbasis budaya Indonesia yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan pada uji coba pada tahapan *Implementation*. Pada tahapan ini, monopoli berbasis budaya Indonesia mendapat masukan mengenai tanda hak milik tanah yang sudah dibeli oleh pemain. Hasil dari evaluasi tersebut, peneliti menambahkan kancing sebagai tanda bahwa tanah pada monopoli tersebut sudah dimiliki oleh pemain. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memperbaiki monopoli berbasis budaya Indonesia, sehingga dapat digunakan untuk selanjutnya bagi sekolah maupun pihak luar lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan antara lain: (1) Monopoli berbasis budaya Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi pakar ahli dan angket respon peserta didik, (2) Monopoli berbasis budaya Indonesia praktis digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan hasil lembar observasi guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada kategori sangat tinggi, (3) Monopoli berbasis budaya Indonesia efektif digunakan. Hal tersebut berdasarkan hasil tes tertulis peserta didik yang diujikan menggunakan uji berbantuan SPSS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa t hitung ($2,877$) $>$ t tabel ($2,093$) dan Sig. (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran dalam pengembangan monopoli berbasis budaya Indonesia yaitu monopoli berbasis budaya Indonesia yang layak diharapkan dapat disebarluaskan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tematik, khususnya di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamiyah, Nur, Mohamad Jauhari. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Punlisher
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sholekah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema "Tempat Tinggalku" untuk Peserta didik Kelas IV di SD N Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Tedja Saputra Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Diri TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Widodo, Slamet. 2016. *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta didik (LKS) Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis Magister Pendidikan : Unesa