

Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru

Mehmezzy Annissa Millennialoper¹ & Zaka Hadikusuma Ramadan^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Islam Riau, Indonesia

*Corresponding Author: zakahadi@edu.uir.ac.id

Article History

Received : April 09th, 2022

Revised : May 26th, 2022

Accepted : June 01th, 2022

Abstract: Penggunaan media pembelajaran harus disediakan sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang layak digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *formative research*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan; (1) tahap *preliminary*, (2) tahap *self evaluation* meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, siswa, dan kurikulum serta tahap desain dan pembuatan media permainan monopoli tematik digital yang menggunakan bantuan aplikasi Construct 2, (3) prototyping meliputi tahap validasi dan revisi produk. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru, 3 siswa serta 2 ahli desain, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi tematik. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli desain dengan 98% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa 93% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi tematik 97% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata hasil validasi sebesar 96% dengan kategori valid tanpa revisi. Validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh kategori **valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik.

Keywords: Construct 2, Media Pembelajaran, Permainan Monopoli.

PENDAHULUAN

Agar dapat merubah sikap, perilaku dan keilmuan yang dimiliki oleh seseorang agar menjadi manusia yang lebih baik, maka diperlukan usaha sadar yang disebut dengan pendidikan. Menurut Mahayuni (2018:35) tujuan pembelajaran yang efektif dapat tercapai dengan cara menggunakan media pembelajaran, agar kondisi belajar di dalam kelas dapat berjalan secara optimal.

Maka penggunaan media pembelajaran harus disediakan sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan (Kharizmi, 2015:11). Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu memberikan fasilitas yang baik bagi siswa. Proses dalam

kegiatan belajar mengajar akan sangat dirasakan manfaatnya jika guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar. Dampak positif yang dirasakan oleh siswa biasanya akan terlihat dari proses belajar yang kondusif, adanya respon dari siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat (Guslinda & Kurnia, 2018:19).

Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Media yang berperan sebagai alat bantu dalam belajar akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Sejalan dengan itu menurut Amir (2014:80) bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan yang digunakan oleh guru kepada siswa sedangkan menurut Daryanto (dalam Mustaqim, 2016:177) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan yaitu dari

pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan yaitu kegiatan bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang penting bagi siswa, melalui bermain siswa dapat belajar mematuhi peraturan, sistem nilai, dan moral (Karo-karo & Rohani, 2018:95). Karena memiliki banyak manfaat, maka konsep permainan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam kelas. Sejalan dengan itu menurut Siswanto & Putra (dalam Widyastuti & Puspita, 2020: 95) bahwa permainan edukasi bertujuan untuk mendidik. Permainan edukasi dapat disebut *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki kepentingan untuk membawa proses belajar sambil bermain. Beberapa siswa ketika diajak belajar mereka akan merasa cemas dan takut akan materi yang tidak mereka pahami. Menurut Naz dan Akbar (dalam Agustiyana, Sunarsono, & Haryani, 2017:114) guru dapat mentransfer ilmu kedalam bentuk pengalaman yang yang mengesankan kepada siswa dengan cara menggunakan media permainan monopoli.

Sejalan dengan pendapat diatas, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 02 September 2021 dengan wali kelas VI di SDN 193 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut terdapat perbedaan antara kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran untuk kelas rendah yang dilakukan adalah tematik terpadu, sedangkan untuk kelas tinggi masih menggunakan tematik tetapi beberapa mata pelajaran seperti Matematika, Penjaskes dan Agama telah terpisah.

Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti Globe untuk materi IPA kelas VI. Pada tema 9 subtema 2 khususnya pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP yang dirasa cukup sulit bagi siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan persentase pencapaian KKM siswa pada tema 9 subtema 2 hanya 70% yang tuntas dari 30 siswa di dalam kelas.

Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi hal ini dapat diperkuat dengan wawancara bersama siswa pada tanggal 04 September 2021 yang mana mereka mengatakan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika

adanya media pembelajaran digital berupa permainan seperti kuis yang memiliki nilai. Salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah permainan monopoli yang berisikan soal. Diharapkan dengan adanya media permainan monopoli tematik digital yang menyenangkan ini, siswa dapat menyadari bahwa belajar itu menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang valid.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, yaitu pengembangan media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI. Menurut Mumtaz (2017:31) untuk mengembangkan, mendapatkan, dan menentukan keabsahan suatu objek atau produk yang akan diteliti maka harus dilakukan penelitian pengembangan. Menurut Sohibun & Ade (2017:123) penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk sehingga produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Sugiyono (2019:28) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan tujuan dan kegunaan tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *formative reaserch* dalam mengembangkan media permainan monopoli tematik digital. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015:42) menyatakan bahwa penelitian pengembangan difokuskan pada dua tahap yaitu, tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*). Pada tahap *preliminary*, peneliti menentukan tempat dan subjek penelitian dengan cara menghubungi pihak sekolah dan guru

disekolah yang akan menjadi lokasi penelitian. Selanjutnya pada tahap *formative evaluation* meliputi tahap *self evaluation* yang terdiri dari tahap analisis, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan guru, siswa dan kurikulum. Setelah tahap analisis dilakukan, maka selanjutnya tahap desain, tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media permainan monopoli tematik digital. Pembuatan media permainan monopoli tematik digital menggunakan bantuan aplikasi Construct 2. Kemudian pada tahap akhir ialah tahap *prototyping* atau tahap validasi.

Jenis data yang akan diperoleh dari penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta data yang diperoleh akan dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif, dilakukan analisis untuk mengetahui kualitas media pada kualifikasi valid. Pada analisis kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi ahli. Data yang sudah divalidasi kemudian ditabulasi dan dihitung rata-rata skor tiap aspeknya. Selanjutnya, mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh ke dalam Tabel konversi skala 4 menjadi kualitatif (Hidayatullah, 2016).

Tabel 1. Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Skor	Keterangan
82% – 100%	Sangat Valid
63% – 81%	Valid
44% – 62%	Tidak Valid
20% – 43%	Sangat Tidak Valid

HASIL DAN PEMBEHASAN

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil validasi dari ahli desain, ahli bahasa,

dan ahli materi tematik. Berikut hasil validasi yang diperoleh. Validasi pertama yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli desain dengan dua validator. Hasil dari penilaian ahli desain dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	93%	95%
Validator 2	62%	100%
Nilai gabungan	78%	98%

Tabel 2 diatas merupakan hasil penilaian dari ahli desain yang dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama nilai gabungan dari validator 1 dan 2 diperoleh 78% yang termasuk kategori valid. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada validasi pertama yaitu: 1) penataan papan monopoli dan pion yang ada agar tampilan lebih kelihatan proporsional; 2) tambahkan karakter senang dan sedih ketika jawaban benar ataupun salah; 3) perbaiki warna kotak monopoli beserta pion nya dengan warna-warna yang lebih kontras; dan 4) perbaiki

background dengan gambar yang lebih menarik tanpa menghilangkan fokus siswa terhadap tampilan papan monopoli.

Setelah media direvisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada tahap validasi pertama, maka peneliti melakukan validasi kedua yang memperoleh skor 98% yang termasuk kategori sangat valid.

Validasi yang kedua yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dengan dua validator. Hasil dari penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	75%	96%
Validator 2	62%	90%
Nilai gabungan	68%	93%

Tabel 3 diatas merupakan hasil penilaian dari ahli bahasa yang dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama nilai gabungan dari validator 1 dan 2 diperoleh 68% yang termasuk kategori valid. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada validasi pertama yaitu: 1) sebaiknya pada setiap soal tidak perlu dicantumkan nomor; 2) perbaiki bahasa saat menu keluar; 3) berikan durasi waktu didalam siswa menjawab soal; dan 4) perbaiki bahasa yang digunakan dalam cara bermain.

Setelah media direvisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada tahap validasi pertama, maka peneliti melakukan validasi kedua yang memperoleh skor 93% yang termasuk kategori sangat valid.

Validasi yang ketiga yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli materi tematik dengan dua validator. Hasil dari penilaian ahli materi tematik dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tematik

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	84%	88%
Validator 2	95%	100%
Nilai gabungan	86%	98%

Tabel 4 diatas merupakan hasil penilaian dari ahli materi tematik yang dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama nilai gabungan dari validator 1 dan 2 diperoleh 86% yang termasuk kategori sangat valid. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada validasi pertama yaitu: 1) media permainan monopoli yang dikembangkan sudah ada keterbaharuan/*update*, namun perlu diperbaiki pada bagian *game*. Sebaiknya ada tombol *home* atau panah keluar, agar siswa bisa beralih ketampilan utama; 2) urutan pada tampilan awal sebaiknya diperbaiki menjadi biodata, tentang permainan, cara bermain, mulai dan keluar; 3) indikator IPA tidak sejalan dengan KD; dan 4) indikator pada Bahasa Indonesia kurang jelas, sebaiknya siswa mampu menjelaskan unsur-unsur yang ada.

Setelah media direvisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada tahap validasi pertama, maka peneliti melakukan validasi kedua yang memperoleh skor 98% yang termasuk kategori sangat valid.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan uji validasi terhadap ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik. Media pembelajaran berupa media permainan monopoli tematik digital ini layak digunakan berdasarkan data yang diperoleh dari 6 validator.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli desain media permainan monopoli dikatakan sangat valid. Media permainan monopoli ini dikatakan sangat valid setelah melewati dua kali validasi. Dengan hasil validasi pertama memperoleh skor 78% dengan kategori valid., kemudian divalidasi kedua memperoleh skor 98% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli tematik digital sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli bahasa, media permainan monopoli ini dikatakan sangat valid. Dengan hasil validasi pertama memperoleh skor 68% dengan kategori valid, kemudian divalidasi kedua memperoleh skor 93% dengan kategori sangat

valid. Dapat dikatakan bahwa materi yang terdapat pada media permainan monopoli tematik digital telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Setelah didapatkan hasil keseluruhan validasi terhadap media permainan monopoli tematik digital direkap, maka peneliti memperoleh hasil rata-rata keseluruhan untuk 6 validator. Pada

validasi pertama memperoleh hasil 77% dengan kategori sangat valid, sedangkan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan 6 validator adalah 96% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini:

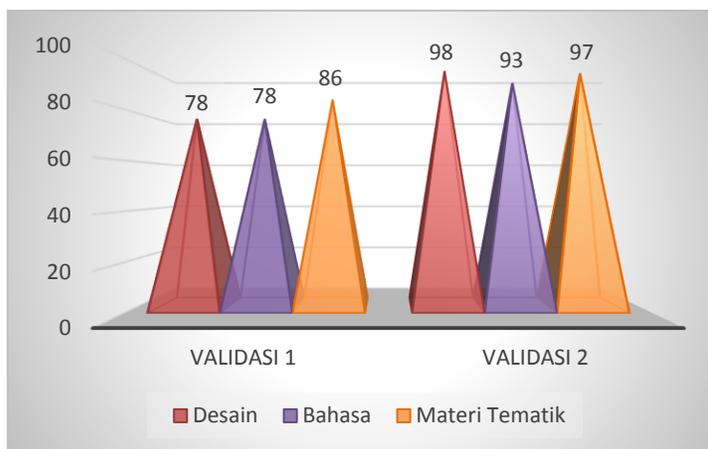
Tabel 5. Hasil Validitas Aspek Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Aspek yang dinilai	Validitas 1	Validitas 2
	Persentase (%)	
Desain	77%	98%
Bahasa	68%	93%
Materi Tematik	86%	97%
Rata-rata	77%	96%

Tabel 5 diatas merupakan hasil validasi dari keseluruhan aspek media permainan monopoli tematik digital yaitu aspek desain, materi tematik, dan aspek bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validasi 2 yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek materi tematik dengan persentase 86% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 68% berkategori valid. Sedangkan pada validitas 2

yang memperoleh nilai rata-raa tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 98% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 93% berkategori sangat valid.

Hasil penelitian dari seluruh aspek media permainan monopoli tematik digital oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi tematik pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:

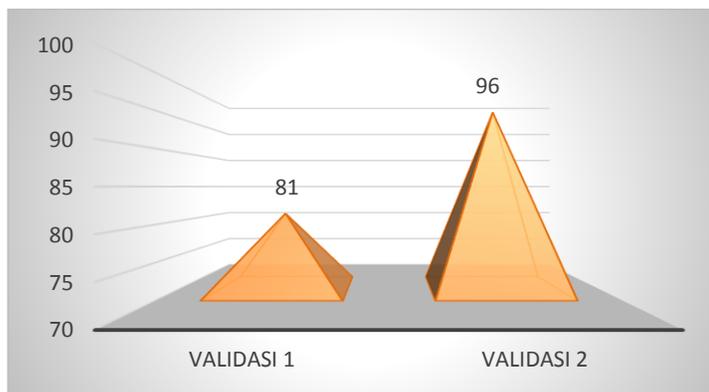


Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Seluruh Aspek Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Berdasarkan Tabel hasil penilaian keseluruhan aspek media permainan monopoli tematik yaitu aspek desain, bahasa, dan materi tematik terhadap media permainan monopoli tematik digital memperoleh rata-rata skor penilaian pada validasi pertama sebesar 77% dan pada validasi kedua memperoleh rata-rata skor

penilaian 96%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua yaitu 19%.

Adapun perbandingan hasil penilaian media permainan monopoli tematik digital dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 terjadi peningkatan dengan hasil akhir rata-rata validitas yaitu 96% yang termasuk kategori sangat valid. Adapun terjadinya peningkatan hasil validasi tersebut dikarenakan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria valid, baik dari aspek desain, bahasa maupun materi.

Sejalan dengan pendapat Nieveen (dalam Purboningsih, 2015:468) menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan harusnya memenuhi kelayakan dan harus berdasarkan pada materi dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain. Jika media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi semua pernyataan diatas, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid.

Adapun kelebihan yang dimiliki media permainan monopoli tematik digital pada pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut: *Pertama*, media permainan monopoli tematik digital dapat menarik minat siswa agar tidak mudah jenuh dan bosan dalam pembelajaran. *Kedua*, dalam permainan monopoli tematik digital siswa dapat melatih ketelitian dan kesabaran dalam memainkan permainan monopoli. *Ketiga*, dapat dimainkan dengan teman sebangku dan saling bertanding untuk mendapatkan poin terbanyak. *Keempat*, meningkatkan rasa ingin tahu dan senang yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran.

Kelima, mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. *Keenam*, melatih daya serap pemahaman dari lawan main. *Ketujuh*, interaksi antar pemain lebih mudah. *Kedelapan*, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Disamping memiliki kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki kekurangan seperti dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas, media permainan monopoli tematik digital yang dikembangkan ini membutuhkan *smartphone* android.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media permainan monopoli tematik digital khususnya pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Untuk membuat media pembelajaran monopoli tematik digital ini membutuhkan bantuan aplikasi Construct 2. Media permainan monopoli yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli desain, ahli dua orang ahli bahasa, dan dua orang ahli materi tematik. Kualitas media permainan monopoli tematik digital ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik. Validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh kategori **valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik. Pada aspek desain memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 93% dengan kategori sangat valid dan aspek materi tematik

98% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh nilai rata-rata 96% sehingga menjadi media permainan monopoli berkategori valid tanpa revisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Bapak Ibu validator atas segala bantuan dan kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media permainan monopoli tematik digital.

REFERENSI

- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Pedagogik* (Vol. 6, No. 01).
- Agustiya, F., Sunarso, A., & Haryani, S. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to the Student Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 114-119.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hadikusuma, Z. (2015). Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru. *Jurnal Tematik*, 5(01).
- Hidayatullah, M.S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Mahayuni, N. K. V. (2018). STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 35.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mumtaz, F. (2017). *Kupas Tuntas Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Diantara.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan guided discovery pada materi barisan dan deret untuk siswa SMK kelas X. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* (pp.467-474).
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100
- Yulaini, E. (2017). PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH NMENENGAH ATAS. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.