

Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnosains Pada Materi Gaya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Di SDN 12 Cakranegara

Putri Azila Wangi, Aisa Nikmah Rahmatih, Ibrahim

Universitas Mataram
putriazilaw@gmail.com

Article History

accepted 1/4/2026

approved 1/5/2026

published 18/5/2026

Abstract

This research is motivated by the low critical thinking skills of fourth-grade students at SDN 12 Cakranegara in IPAS learning due to conventional methods and limited learning media. This study aims to develop a valid, practical, and effective ethnoscience-based Engklek Monopoly learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the media was declared highly valid by material experts (84.3%) and media experts (96.2%). The practicality level based on teacher responses reached 98.3% and student responses 85.2% (very practical category). The effectiveness test through the N-gain score showed an increase of 0.62 (medium category). The conclusion of this study is that ethnoscience-based Engklek Monopoly media is feasible and effective for improving students' critical thinking skills on force material in elementary schools.

Keywords: Engklek Monopoly, Ethnoscience, Critical Thinking, Force, Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 12 Cakranegara dalam pembelajaran IPAS akibat penggunaan metode konvensional dan terbatasnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid oleh ahli materi (84,3%) dan ahli media (96,2%). Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 98,3% dan respon siswa sebesar 85,2% (kategori sangat praktis). Uji efektivitas melalui N-gain score menunjukkan peningkatan sebesar 0,62 (kategori sedang). Simpulan penelitian ini adalah media Engklek Monopoli berbasis etnosains layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya di sekolah dasar.

Kata kunci: Engklek Monopoli, Etnosains, Berpikir Kritis, Gaya, Media Pembelajaran.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan potensi peserta didik, mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, serta pola perilaku yang bermanfaat bagi kehidupan. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas, memegang peranan esensial (Rosfiani, 2022). Kurikulum Merdeka, sebagai kerangka pendidikan terkini, secara spesifik dirancang untuk mengasah keterampilan abad ke-21, dengan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu fokus utamanya. Kemampuan ini tidak hanya melibatkan analisis dan penyaringan informasi secara objektif, tetapi juga proses pengambilan keputusan yang tepat yang didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap suatu isu. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis konsep-konsep, mengevaluasi tantangan yang kompleks, dan menyusun kesimpulan berdasarkan bukti yang kuat (Nurhayati dan Widodo, 2023).

Namun, realitas pembelajaran IPAS di SDN 12 Cakranegara menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan, sebanyak 66,7% siswa kelas IV menyatakan bahwa pembelajaran IPAS terasa membosankan. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang mengindikasikan dominasi metode ceramah dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran, di mana guru cenderung hanya memanfaatkan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Keterbatasan ini secara langsung berkontribusi pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, terbukti dari 66,7% siswa yang tidak mampu mengajukan pertanyaan kritis selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa kurangnya elemen kontekstual dalam pembelajaran IPAS dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa (Pratiwi dan Susanto, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang belum mampu mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan kritis, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti, menggarisbawahi urgensi inovasi dalam proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual menjadi krusial. Siswa kelas IV, yang berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) menurut teori perkembangan kognitif Piaget, cenderung menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar yang lebih tinggi ketika dihadapkan pada media konkret dan aktivitas berbasis permainan (Imanulhaq & Ichsan, 2022; Utari et al., 2023). Pendekatan etnosains, yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan dengan kearifan lokal dan budaya setempat, menawarkan solusi yang efektif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan pengalaman serta lingkungan sosial di sekitar mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan (Suryani et al., 2020; Setiawan et al., 2019). Media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains diharapkan dapat memotivasi siswa melalui kegiatan yang menyenangkan, mendorong pemecahan masalah secara kolaboratif, serta menghubungkan konsep IPAS dengan pengalaman sosial melalui kartu soal dan kesempatan, sebagaimana diuraikan dalam kerangka berpikir penelitian ini.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains pada materi gaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Meskipun telah ada penelitian sebelumnya yang mengembangkan media Monopoli tematik (Marini, 2022) dan Engklek Monopoli berbasis etnopedagogi suku Sasak (Kusuma et al., 2024), serta permainan monopoli untuk pembelajaran IPA (Ardhani et al., 2021), penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan

pendekatan etnosains secara spesifik pada media Engklek Monopoli untuk materi gaya dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Fokus utama adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains pada materi gaya yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV? (2) Sejauh mana tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV?

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains pada materi gaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 12 Cakranegara. (2) Mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 12 Cakranegara.

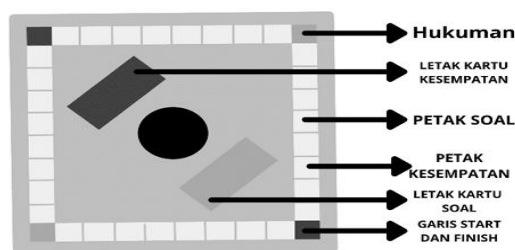
METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D), Sugiyono (2019) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains. Penelitian dilaksanakan di SDN 12 Cakranegara pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian melibatkan 17 peserta didik kelas IV untuk uji lapangan dan 17 peserta didik kelas IV untuk uji terbatas. Objek penelitian adalah media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains pada materi gaya.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan meliputi lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes pretest-posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Data dianalisis secara kualitatif (umpan balik dan saran) dan kuantitatif (skor rata-rata, persentase, dan N-gain score). Analisis validitas menggunakan kriteria Sugiyono (2016), kepraktisan berdasarkan respons guru dan siswa (Widiastuti, 2020), dan efektivitas diukur dengan N-gain score (Hake, 1998) untuk menentukan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal perancangan media pembelajaran dilakukan dengan mendesain prototype produk menggunakan aplikasi Canva. Perancangan awal produk dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat desain utama, yang dikombinasikan dengan fitur *AI Canva* dan *ChatGPT Images* untuk menghasilkan ilustrasi. Konsep inti produk ini mengadopsi permainan monopoli konvensional, tetapi dilengkapi modifikasi pada peralatan dan aturan permainan agar selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis etnosains. Adapun *prototype* awal produk sebagai berikut:



Tahap selanjutnya adalah mengubah *prototype* media engklek monopoli menjadi desain visual yang lebih rinci dan menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran agar lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil desainnya Sebagai berikut:



Papan permainan berperan sebagai media utama yang memadukan elemen pembelajaran dan permainan dalam satu aktivitas belajar. Desainnya dibuat melalui aplikasi Canva dengan dukungan fitur Magic Media untuk menciptakan ilustrasi yang selaras dengan materi gaya. Papan tersebut terdiri dari 20 petak yang mencakup *Start*, Petak soal, Petak kesempatan dan Petak Hukuman.

1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains memiliki tingkat validitas yang tinggi. Berikut adalah ringkasan hasil validasi:

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Materi	84,3%	Sangat Valid
Ahli Media	96,2%	Sangat Valid

Validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 84,3%, yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Sementara itu, validator ahli media memberikan penilaian yang lebih tinggi, yaitu 96,2%, juga dengan kategori Sangat Valid. Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan dari ahli materi terkait penyempurnaan penyajian materi agar lebih komunikatif dan berpusat pada siswa, serta perbaikan aspek kebahasaan dan keterbacaan. Ahli media menyarankan penyempurnaan aspek tampilan, meliputi desain, tata letak, dan visualisasi, untuk meningkatkan daya tarik dan kejelasan tanpa mengurangi kualitas materi.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan siswa setelah implementasi media. Berikut adalah ringkasan hasil uji kepraktisan:

Responden	Persentase	Kategori
Guru	98,3%	Sangat Praktis
Siswa	85,2%	Sangat Praktis

Hasil respons guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 98,3%, yang dikategorikan Sangat Praktis. Guru memberikan umpan balik positif namun menyarankan peningkatan jumlah dan variasi kartu soal untuk efektivitas pembelajaran yang lebih optimal. Respons siswa juga sangat positif, dengan tingkat kepraktisan sebesar 85,2%, yang juga termasuk kategori Sangat Praktis. Siswa menilai media ini menarik dan menyenangkan, terutama pada bagian kartu kesempatan. Namun, beberapa siswa menganggap sebagian soal cukup sulit, sehingga diperlukan penyesuaian tingkat kesulitan dan penambahan variasi soal.

3. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa diukur menggunakan *N-gain score* dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah ringkasan hasil uji efektivitas:

Indikator Efektivitas	Nilai	Kategori
N-gain Score	0,62	Sedang

Hasil analisis menunjukkan *N-gain score* sebesar 0,62, yang berada dalam kategori Sedang. Angka ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya. Meskipun demikian, hasil ini juga menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk penyempurnaan, khususnya dalam variasi dan tingkat kesulitan soal, agar efektivitasnya dapat lebih maksimal.

Pengembangan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 12 Cakranegara dalam pembelajaran IPAS. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi (Nurhayati dan Widodo, 2023; Pratiwi dan Susanto, 2021). Media yang dikembangkan ini dirancang untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media konkret dan aktivitas berbasis permainan (Imanulhaq & Ichsan, 2022; Utari et al., 2023).

Hasil validasi yang menunjukkan kategori Sangat Valid dari ahli materi dan ahli media mengkonfirmasi bahwa media Engklek Monopoli berbasis etnosains telah memenuhi standar kelayakan secara substansi dan tampilan. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan media yang baik, di mana validitas merupakan prasyarat penting sebelum media diimplementasikan (Sugiyono, 2019). Masukan dari para ahli telah

diakomodasi untuk menyempurnakan media, memastikan bahwa materi disajikan secara komunikatif, relevan, dan menarik, serta desain visual mendukung proses pembelajaran.

Aspek kepraktisan media yang mencapai kategori Sangat Praktis berdasarkan respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan diterima dengan baik di lingkungan pembelajaran. Tingginya respons positif dari guru (98,3%) dan siswa (85,2%) mengindikasikan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan harapan siswa yang menyukai pembelajaran berbasis permainan (Kusuma et al., 2024). Hal ini juga mendukung temuan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan antusiasme, interaksi, dan semangat belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Manurung et al., 2025).

Efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan oleh *N-gain score* 0,62 (kategori sedang), membuktikan bahwa media Engklek Monopoli berbasis etnosains memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Meskipun berada dalam kategori sedang, hasil ini menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dan memiliki potensi untuk lebih ditingkatkan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ini relevan dengan tujuan kurikulum merdeka yang menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Rosfiani, 2022). Pendekatan etnosains yang terintegrasi dalam media ini memungkinkan siswa mengaitkan konsep gaya dengan kearifan lokal, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, yang pada gilirannya dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka (Suryani et al., 2020; Setiawan et al., 2019).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli atau etnosains, seperti Marini (2022) yang mengembangkan media Monopoli tematik, Kusuma et al. (2024) dengan Engklek Monopoli berbasis etnopedagogi, dan Ardhani et al. (2021) dengan permainan monopoli untuk IPA. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi spesifik media Engklek Monopoli dengan pendekatan etnosains pada materi gaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Integrasi ini memberikan pengalaman belajar yang unik dan relevan, yang diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Saran perbaikan yang muncul dari evaluasi, seperti penyesuaian tingkat kesulitan dan variasi soal, akan menjadi fokus untuk pengembangan media lebih lanjut guna mencapai efektivitas yang lebih tinggi.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains pada materi gaya untuk siswa kelas IV SDN 12 Cakranegara telah berhasil dilaksanakan. Media ini dikembangkan melalui model ADDIE dan menunjukkan hasil yang positif pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil validasi dari ahli materi (84,3%) dan ahli media (96,2%) menunjukkan bahwa media ini Sangat Valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek kepraktisan juga sangat tinggi, dengan respons guru mencapai 98,3% dan respons siswa 85,2%, keduanya dalam kategori Sangat Praktis, mengindikasikan kemudahan penggunaan dan penerimaan yang baik di lapangan. Lebih lanjut, uji efektivitas melalui *N-gain score* sebesar 0,62 menempatkan media ini dalam kategori Sedang, yang berarti media Engklek Monopoli berbasis etnosains cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran Engklek Monopoli berbasis etnosains terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya di sekolah dasar. Meskipun demikian, disarankan untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut, khususnya dalam variasi dan tingkat kesulitan soal, guna

mengoptimalkan efektivitas pembelajaran dan mencapai peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)*, 5(3), 534-542. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.428>
- Manurung, D. G., Butar-Butar, Z., Siregar, S., Butar-Butar, J., & Simanjuntak, N. (2025). Efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan untuk mengatasi kemalasan siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4877–4879. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25191>
- Marini, K. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD*. (Doctoral dissertation, UMN AL-WASHLIYAH 104 PGSD 2021).
- Nurhayati, E., & Widodo, A. (2023). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek Pada Kurikulum Merdeka: Pengalaman Siswa Dalam Mengkonstruksi Pengetahuan Tentang Isu Lingkungan Dan Sosial. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(1), 45-58.
- Oktora, A. C., Marlia, M., & Sadeli, L. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Bab Dua Kelas X dalam Pembelajaran Teks Anekdote Berdasarkan Indeks Kepadatan Leksikal. *METAFORA: JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA Ученые: Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 11(2), 289. Doi: <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i2.22963>
- Pramesthi, F., & Perdana, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Topik Pengukuran Berbantuan 3D Application Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 5(1), 118-133. Doi: <https://doi.org/10.23971/jpsp.v5i1.9630>
- Pratiwi, R., & Susanto, H. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS: Peran Kurangnya Elemen Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 17(2), 201-215.
- Romi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019-3026. Doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1335>
- Rosfiani, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Materi Gaya Untuk Siswa*

- Kelas IV Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Mandalika).
- Sa'adah, N., & Malichatin, H. (2025). Monopoli Cerdas: Media Edukatif Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 11(2).
- Sary, K., & Dina, D.-. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Kognitif Siswa melalui Penerapan Media Permainan Monopoli pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri Surulangun. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 11 (2), 10–19. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i2.67348>
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215
- Simatupang, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran Ipa Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas Iv Sd Negeri No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Tp 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Setiawan, R., Fitriani, N., & Julia, M. A. (2019). Pembelajaran Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suryani, A. I., Nasrul, S., & Apfani, S. (2020). Analisis Validitas Pengembangan Bahan Ajar Membaca Dalam Hati Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Strategi OK5R Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 227-236. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2665>
- Utari, R., Chamdani, M., & Wahyudi, W. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD Negeri Kawedusan Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76420>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435-445. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>