

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MONOPOLI
MELALUI *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI MI MIFTAHUL HUDA JENU-TUBAN**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister
Dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh
RODLIYATIN NI'AM
NIM. 02241023005

**PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rodliyatini Ni'am
NIM : 02241023005
Program : Magister (S-2)
Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Papan Monopoli Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MI Miftahul Huda Jenu-Tuban" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 22 Agustus 2025
Saya yang menyatakan,



Rodliyatini Ni'am

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Papan Monopoli Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MI Miftahul Huda Jenu-Tuban” yang ditulis oleh Rodliyatini Ni’am ini telah disetujui pada tanggal 27 Agustus 2025

Oleh:

Pembimbing 1



Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si
NIP. 197708122005012004

Pembimbing 2



Dr. H. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Papan Monopoli Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MI Miftahul Huda Jenu-Tuban” yang ditulis oleh Rodliyatini Ni'am ini telah diperbaiki sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji Tesis.

Tim Penguji:

1. Dr. Hj. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si (Ketua Penguji)
2. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I (Sekretaris Penguji)
3. Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M. Si (Penguji Utama)
4. Dr. H. Aliwafa, M. Ag (Penguji)

Surabaya, 22 September 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M.Pd.
NIP. 19740725198031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RODLIYATIN N'AM
NIM : 02241023005
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Magister Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : niamasyaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MONOPOLI MELALUI TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI MI MIFTAHUL HUDA JENU-
TUBAN

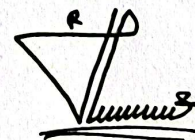
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 08 Januari 2026

Penulis



(RODLIYATIN N'AM)

ABSTRAK

Rodliyatin Ni'am, 2025. Pengembangan Media Papan Monopoli Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MI Miftahul Huda Jenu-Tuban. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si., Dr. H. Nadlir, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Papan Monopoli, *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan monopoli melalui *Team Games Tournament* (TGT) yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi menjaga keberagaman budaya dan agama di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yakni proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang telah dikembangkan, dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah pengembangan. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media, menggunakan instrument validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Sedangkan untuk mengukur keefektifan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil yaitu: (1) Pada tahap pengembangan desain media, media papan monopoli melalui *Team Games Tournament* (TGT) dinilai sangat layak oleh validator ahli materi dengan persentase nilai 100% dan ahli media 82,5%. Kepraktisan media instrumen angket guru memperoleh skor 91%, angket respons siswa pada uji lapangan kelompok kecil 80%, uji lapangan kelompok besar 90%, dan uji kelayakan produk 88,8%, (2) Pelaksanaan pembelajaran melalui lima fase yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, kompetisi atau turnamen, dan pengakuan kelompok, hasil observasi guru memperoleh rata-rata 94%, dan observasi siswa 83%, (3) Hasil uji efektivitas menyatakan bahwa media papan monopoli melalui *Team Games Tournament* (TGT) dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

Rodliyatin Ni'am, 2025. Development of Monopoly Board Media Through Team Games Tournament (TGT) in Improve Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects at MI Miftahul Huda Jenu-Tuban. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisors Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si., Dr. H. Nadlir, M.Pd.I.

Keywords: Monopoly Board Media, Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Pancasila Education

This study aims to develop a monopoly board media through Team Games Tournament (TGT) that is valid, practical and effective in improving the learning outcomes of sixth grade students in the Pancasila Education subject on the material of maintaining cultural and religious diversity in Indonesia. This research uses the Research and Development (R&D) method, namely the process used to develop or validate products that have been developed, using the Borg and Gall development model which consists of 10 development steps. To analyze the media's suitability, a validation instrument was used, given to material and media experts, and a practicality questionnaire was given to teachers and students to measure the media's practicality. To measure effectiveness, a pre-test and post-test were used.

From the research that has been conducted, the following results were obtained: (1) At the media design development stage, the monopoly board media through the Team Games Tournament (TGT) was assessed as very feasible by the material expert validator with a score of 100% and the media expert 82.5%. The practicality of the teacher questionnaire instrument media obtained a score of 91%, the student response questionnaire in the small group field test was 80%, the large group field test was 90%, and the product feasibility test was 88.8%, (2) The implementation of learning through five phases, namely class presentation, groups, games, competitions or tournaments, and group recognition, the results of teacher observations obtained an average of 94%, and student observations 83%, (3) The results of the effectiveness test stated that the monopoly board media through the Team Games Tournament (TGT) was declared effective in improving student learning outcomes in the Pancasila Education subject based on a significance value of $0.000 < 0.05$ through the Wilcoxon Signed Rank Test, which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Kerangka Teoretik.....	7
G. Penelitian Terdahulu.....	11
H. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Media Pembelajaran Papan Monopoli	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran.....	16
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
4. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	19
5. Landasan Konseptual Penggunaan Media Pembelajaran	20
6. Media Pembelajaran Papan Monopoli.....	21
7. Karakteristik Media Pembelajaran Papan Monopoli	22
8. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Papan Monopoli	22
9. Implementasi Media Pembelajaran Papan Monopoli	22
B. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	26
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	26
2. Komponen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	27
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	27
4. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	28
5. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	29
6. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	29
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	30

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	30
2. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	31
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI.....	32
D. Hasil Belajar	32
1. Pengertian Hasil Belajar.....	32
2. Aspek Hasil Belajar	33
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	34
4. Indikator Hasil Belajar	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Desain Penelitian	44
E. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	51
C. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
REFERENSI.....	93
LAMPIRAN.....	100

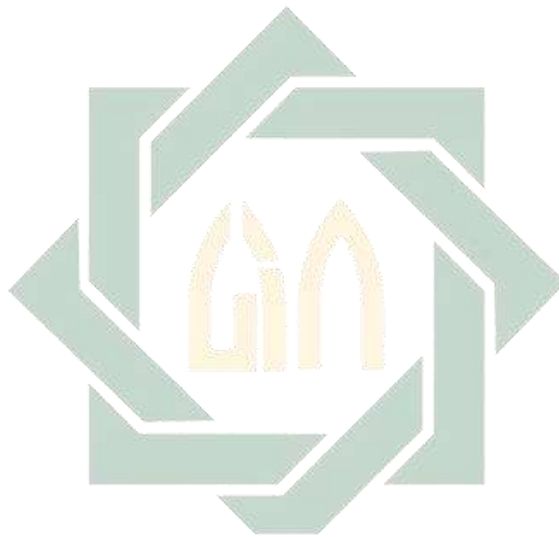
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1. Tabel Penelitian Yang Relevan dengan Pengembangan Media Papan Monopoli	11
3.1. Tabel Skala Likert	40
3.2. Tabel Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi	40
3.3. Tabel Kisi-kisi Angket Respon Siswa dan Guru	41
3.4. Tabel Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase	42
3.5. Tabel Kategori Kelayakan	44
3.6. Tabel Persentase Penilaian Kepraktisan	45
3.7. Tabel Kisi-kisi Lembar Observasi Guru dan Siswa	45
4.1. Tabel Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase	58
4.2. Tabel Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	59
4.3. Tabel Hasil penilaian Validator Ahli Media	61
4.4. Tabel Hasil Angket Respon Guru	62
4.5. Tabel Persentase Penilaian Kepraktisan	64
4.6. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil	64
4.7. Tabel Revisi Produk Pengembangan	65
4.8. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Besar	67
4.9. Tabel Hasil Uji Kelayakan Produk	67
4.10. Tabel Nilai Pre-Test dan Post-Tes Penerapan Media Papan Monopoli	76
4.11. Tabel Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	78
4.12. Tabel Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Pada Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	79
4.13. Tabel Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	79
4.14. Tabel Uji Normalitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	81
4.15. Tabel Uji Homogenitas Data	82
4.16. Tabel Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Pada Data Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Gambar Langkah-langkah Pengembangan	38
4.1 Gambar Desain Papan Monopoli	56
4.2 Gambar Pembuatan Desain Buku Panduan	56
4.3 Gambar Pembuatan Desain Kartu Materi Dan Kartu Soal	57
4.4 Gambar Pembuatan Dadu	57
4.5 Gambar Diagram Batang	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	101
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	102
Lampiran 3. Instrument Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 4. Instrument Validasi Ahli Media	105
Lampiran 5. Angket Kepraktisan Guru	107
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	109
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Siswa	112
Lampiran 8. Instrument Pengumpulan Data Awal	114
Lampiran 9. Instrumen Pre-test dan Post-test	116
Lampiran 10. Hasil Pengumpulan Data Awal	121
Lampiran 11. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	125
Lampiran 12. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	126
Lampiran 13. Hasil Uji Statistik Kelas Eksperimen	127
Lampiran 14. Hasil Perbandingan Uji Statistik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	128
Lampiran 15. Lembar Pre-Test Siswa	130
Lampiran 16. Lembar Post-Test Siswa	131
Lampiran 17. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran	132
Lampiran 18. Angket Respon Siswa	134
Lampiran 19. Hasil Produk Pengembangan Media Papan Monopoli	140
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	143

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Yuninda Dewi, Nury Yuniasih, and Dyah Tri Wahyuningtyas. "Pengaruh TGT Berbantuan Media Monopoli Elektronik Terhadap Hasil Belajar Daring Kelas IV SDN 1 Patokpici Malang." *Indonesian Journal of Elementary Education* 1, no. 2 (2021).
- Amalia, Dini, Zahra Shopia, Noorkhalisah, Asniwati, and Aldy Ferdiyansyah. "Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)" 3 (2025).
- Arends, Richard I. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur. Laksita Indonesia*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Dalimunthe, Shella Irmeliani, Ely Syafitri, and Syahlan. "KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)." *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)* 10, no. 1 (2024).
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023).
- Dasmo, Ade Puji Lestari, and Mashudi Alamsyah. "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9." *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2020.
- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky." *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021).
- Ekayani, Ni Luh Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2017).
- Fadilah, Ninik Uswatun. "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran," 2019.
[https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel Pembelajaran.pdf](https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf)

- Fadly, Wirawan. *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka, 2022.
- Faridah, E. "Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah Asem Parangpanjang Bogor." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2012.
- Firmansyah, Mochamad Cepi, and Dinie Anggraeni Dewi. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa Sesuai Nilai Pancasila Di Era Globalisasi." *Jurnal Pesona Dasar* 9, no. 1 (2021).
- Fitria, Ayu. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014).
- Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12, no. 1 (2018).
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020).
- Irviana, Ira. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SD." *Journal of EST* 2, no. 1 (2016).
- Jamil, Ibrahim M. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2017).
- Jannah, Nadia Latifatul, Rahma Ashari Hamzah, Al Husnah Mutmainah, and Siti Syahraeni. "Komponen Media Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Elementary Journal* 7, no. 2 (2024).
- Kemdikbud. "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024." JDih Kemdikbud, 2024. <https://jdih.kemdikbud.go.id>.
- Kholisoh, Umi. "Pengembangan Media Pembelajaran Parawa (Papan Aksara Jawa) Untuk Mengenalkan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas III Di MI Salafiyah Mandirejo Merakurak Tuban." Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, 2022.
- Lail, Titis Hidayatul, Kunti Dian Ayu Afiani, and Holy Ichda Wahyuni.

- “Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Snake and Ladders Carpet Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025).
- Lisiswanti, Rika, Oktadoni Saputra, and Indri Windarti. “Peranan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Kesehatan* VI, no. 1 (2015).
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.” *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020).
- Mahdhalena, Eksanti Yolla, Afifah Febriyanti, and Machrus Abadi. “Implementasi Metode Tutor Sebaya Model Behavioristik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 7 SMAN 3 Taruna Angkasa.” *PEDAGOGIKA: JURNAL ILMU-ILMU KEPENDIDIKAN* 3, no. 2 (2023).
- Makki, Ismail, and Aflahah. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019.
- Marlina, Leni, and Sholehun. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong.” *Frasa: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 21 (2021).
- Mubaidilla, Irfa'i Alfian. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SD/MI.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Muhammad Yaumi. “Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhan Ke Penggunaan Multi Media,” 2017. https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Yaumi-2/publication/329355077_Ragam_Media_Pembelajaran_Dari_Pemanfaatan_Media_Sederhana_ke_Penggunaan_Multi_Media/links/5c034ef992851c63cab33e77/Ragam-Media-Pembelajaran-Dari-Pemanfaatan-Media-Sederhana-ke-Pen.
- Muslimah. “Pengembangan Modul Matematika Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) Menggunakan Metode Pembelajaran Scaffolding Pada Materi SPLTV Kelas X SMAN 10 Banjarmasin.” UIN Antasari Banjarmasin, 2021.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nawali, Jazilatun, Helda Ivitari Savika, Intan Kharismatul Mufidah, and

- SamsulSusilawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Di MI Dan SD." *Cahaya: Journal of Research on Science Education* 2, no. 1 (2024).
- Ngainin, Nurul. "Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Assalam Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Nurhayati, Uci. "Pengembangan Pocket Book Tentang English Daily Expression Berbantu Qr Code Terintegrasi Dengan Audio Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di Mi Bilingual Roudlotul Jannah Prambon." PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA, 2023.
- Nurjamilah, Intan Permatasari, Ukit, and Muhammad Muttaqin. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan Team Game Tournamen (TGT) Berbantu Monopoli." *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2020).
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *Jurnal Misykat* 03, no. 01 (2018).
- Nurrohman, Irfan. "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Moral Pelajar Di Era Globalisasi," 2015, 1–4.
- Nurtanto, Muhammad, and Herminarto Sofyan. "IMPLEMENTASI PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF, PSIKOMOTOR, DAN AFEKTIF SISWA DI SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015).
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- "Observasi Di MI Miftahul Huda Jenu Tuban Pada Tanggal 09 November 2024," n.d.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Prawesti, Larasati Nur Indah, Adi Nugroho Susanto Putro, Mulyani Pratiwi, Erna Wardani, Siti Maisaroh Ibrahim, Kiki Frinando Saragih, Ija Srirahmawati, Mohammad Ali Mahmudi, Novelina Andriani Zega, and Fatmawati. *Media*

- Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.
- Qiptiyah, Titin Mariatul. “Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky).” *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024).
- Rachma Dwiningrum, Desta Aulia, and Titin Sunaryati. “Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN Mekarmukti 03 Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 283–88. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.255>.
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
- Rifai, Ahmad. *Pengembangan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar (Teori Dan Praktik)*. Cirebon: CV. AKSARASATU, 2018.
- S, Isran Rasyid Karo-Karo, and Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal AXIOM VII*, no. 1 (2018).
- Saleh, Syafira Sahara, Azizah Febryani Nasution, and Dayang Lidya Fitriah. “PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA (MOKA) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF.” *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 2 (2023).
- Salsabila, Azza, and Puspitasari. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 2 (2020).
- Sandjaja, B., and Albertus Heriyanto. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2006.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. “MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN.” *Jurnal Ecodunamika* 1, no. 3 (2018).
- Santoso, Singgih. *Menggunakan SPSS Untuk Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2005.
- Saputra, Angga, and Lalu Suryandi. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal*

- Pelangi Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2016).
- Sari, Della, and Neta Dian Lestari. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa." *Jurnal Neraca* 2, no. 2 (2018).
- Setiawan, M. Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Siregar, Torang. *Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*. Edited by Khusnul Khatima. Jawa Barat: Goresan Pena, 2016.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, 1995.
- Suciati, Sri, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari. "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015).
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumiharsono, M. Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susilowati, Fajar. *Pengujian Statistik Dengan SPSS*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2022.
- Sutisna, Icam, and Sri Wahyuningsi Laiya. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press, 2020.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tirtoni, Feri, and Zuyyina Fihayati. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Monopoli Pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018).

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.

Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Jurnal Istiqra'* V, no. 2 (2018).

Wardani, Ivo Retna Wardani, Putri Zuani, Mirza Immama, and Nur Kholis. "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 332–46.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A