Copyright © the author(s)

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Sumbu Filosofi Yogyakarta pada Peserta Didik SMA

Yuni Her Utami[1], Suwardi Endraswara[2], Doni Dwi Hartanto[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Yuni Her Utami
yuniher.2025@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli edukatif sebagai sarana meningkatkan pemahaman peserta didik SMA terhadap Sumbu Filosofi Yogyakarta. Rendahnya pemahaman generasi muda tentang warisan budaya lokal, khususnya Sumbu Filosofi sebagai warisan budaya tak benda UNESCO, mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas XE1 SMAN 1 Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket kepuasan, serta soal pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan uji N-Gain dan Paired Sample T-Test. Hasil validasi ahli materi dan ahli media masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,50 (kategori Sangat Layak). Rata-rata N-Gain sebesar 0,729 (72,9%) termasuk dalam kategori Tinggi, dengan 69,44% peserta didik mencapai N-Gain kategori tinggi. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan t-hitung = 9,979 > t-tabel = 2,030 ($p < 0,001$), yang menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli edukatif layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran Sumbu Filosofi Yogyakarta di tingkat SMA.

Kata Kunci: *media pembelajaran, monopoli edukatif, Sumbu Filosofi Yogyakarta, R&D, ADDIE*

Pendahuluan

Yogyakarta mempunyai sumbu imajiner. Sumbu tersebut bukan hanya sekadar jalan lurus dari Tugu menuju ke Panggung Krapyak, melainkan garis filosofis yang merangkum cara pandang masyarakat Jawa tentang hidup, alam, dan Tuhan. Sumbu Filosofi Yogyakarta adalah konsep penataan tata ruang Kraton Yogyakarta yang diciptakan oleh Sultan Hamengkubuwono I sebagai perwujudan Simbol Daur Hidup Manusia dengan landasan filosofi Hamemayu Hayuning Bawono (Keraton, 2022). Sumbu ini membentang sepanjang garis utara-selatan yang menghubungkan Tugu Golong Gilig, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, dan Panggung Krapyak yaitu tiga titik yang menyimbolkan perjalanan hidup manusia dari kelahiran hingga pengabdian kepada Sang Pencipta. Pada tahun 2023, UNESCO secara resmi mengakui Sumbu Filosofi Yogyakarta sebagai Warisan Budaya Tak Benda (UNESCO, 2023), menegaskan nilai universalnya bagi umat manusia.

Ironisnya, pengakuan itu datang di tengah kondisi yang justru sebaliknya di lapangan. Analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X SMAN 1 Yogyakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep Sumbu Filosofi secara memadai. Mereka tahu nama Tugu, tapi tidak tahu maknanya. (Siregar dkk., 2024)mencatat bahwa arus globalisasi mendorong generasi muda Indonesia semakin jauh dari identitas budaya lokal, sementara pengaruh budaya asing menguat melalui media digital yang dikonsumsi setiap hari. Masalahnya bukan hanya kurangnya paparan,

tapi juga cara penyampaian. Mata pelajaran yang memuat konten budaya lokal kerap dipersepsikan siswa sebagai pelajaran yang monoton dan membosankan (Sahara & Silalahi, 2022). Ketika materi disampaikan hanya lewat teks dan ceramah, keterlibatan kognitif siswa rendah dan materi tidak membekas lama.

Permainan edukatif adalah salah satu jawaban yang sudah terbukti. (Adam, 2024) menunjukkan bahwa media berbasis permainan meningkatkan motivasi intrinsik dan mendorong interaksi sosial dalam belajar. Monopoli, sebagai format permainan yang sudah akrab, berpotensi besar diadaptasi menjadi media pembelajaran kontekstual. (Fadilah dkk., 2022) membuktikan bahwa media Monopoly Education pada pembelajaran tematik SD menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibanding metode konvensional. (Azighah dkk., 2023) mengembangkan monopoli berbasis model ADDIE untuk materi IPA Kurikulum Merdeka dan meraih skor validasi 4,61 dengan N-Gain kategori tinggi. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan muatan budaya lokal dalam format board game juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi dalam aspek motivasi dan keterlibatan peserta didik. (Habbillah dkk., 2025) melaporkan bahwa LOCUDI Board Game berbasis keragaman budaya Indonesia dinilai sangat layak oleh ahli dan terbukti efektif meningkatkan pemahaman budaya lokal. (Maulana dkk., 2025) mencatat bahwa format permainan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan daerah, sesuatu yang sulit dicapai lewat ceramah atau buku teks biasa.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan konsistensi metodologis: pengembangan media monopoli menggunakan model ADDIE secara konsisten menghasilkan media yang layak dan efektif. Namun satu celah tetap terbuka yaitu belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan monopoli edukatif untuk materi Sumbu Filosofi Yogyakarta sebagai warisan budaya UNESCO di jenjang SMA. Penelitian ini mengisi celah tersebut. Tujuan penelitian ini ada dua yaitu pertama, mengembangkan media monopoli edukatif tentang Sumbu Filosofi Yogyakarta yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian validator ahli; kedua, menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XE1 SMAN 1 Yogyakarta.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka pengembangan. Desain penelitian bersifat pre-experimental dengan pola *One Group Pre-Test Post-Test Design* untuk mengukur efektivitas media (Waruwu, 2024). Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Yogyakarta pada bulan Oktober hingga Desember 2025 dengan subjek penelitian 36 peserta didik kelas XE1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas XE1 didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut sedang mempelajari materi kebudayaan lokal Yogyakarta dalam kurikulum Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Penelitian ini mengajukan dua hipotesis: media dinyatakan layak apabila skor rata-rata validator ahli minimal 4,2 (Sangat Layak); dan terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan apabila t-hitung > t-tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Data penelitian dikumpulkan melalui empat instrumen. Pertama, wawancara mendalam dengan narasumber Keraton Yogyakarta untuk memverifikasi konten Sumbu Filosofi. Kedua, studi literatur dari sumber ilmiah yang kredibel. Ketiga, kuesioner yang terdiri atas angket analisis kebutuhan, angket kepuasan peserta didik, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* identik, terdiri atas 12 butir pilihan ganda yang mencakup indikator konsep dan sejarah Sumbu Filosofi (C2), elemen- elemen Sumbu Filosofi (C2–C3), nilai filosofis dan simbolisme (C3–C4), serta relevansi Sumbu Filosofi bagi kehidupan masa kini (C4). Keempat, lembar validasi ahli menggunakan skala Likert

1–5. Validasi melibatkan empat validator: dua ahli materi (dosen kajian Keraton Yogyakarta dan guru senior IPS/PPKn SMA) dan dua ahli media (dosen Teknologi Pendidikan dan praktisi desain grafis). Aspek etika penelitian dijaga dengan memperoleh izin resmi dari Kepala SMAN 1 Yogyakarta, menjelaskan tujuan penelitian kepada peserta didik, menjaga kerahasiaan data, dan tidak menimbulkan risiko bagi subjek penelitian.

Prosedur pengembangan mengikuti lima tahap model ADDIE. Tahap *Analysis* yaitu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik melalui angket dan observasi awal. Tahap *Design* yaitu merancang papan monopoli, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, kartu dana umum, dan buku aturan permainan. Tahap *Development* yaitu memproduksi media secara fisik dan melakukan validasi oleh empat validator ahli; revisi dilakukan berdasarkan masukan validator. Tahap *Implementation* yaitu media diujicobakan kepada 36 peserta didik kelas XE1 dalam satu sesi pembelajaran. Tahap *Evaluation* yaitu menganalisis data *pre-test, post-test*, validasi ahli, dan angket kepuasan.

Analisis data dilakukan melalui empat pendekatan. Kelayakan media dianalisis menggunakan rata-rata skor lembar validasi ahli dengan rubrik: 4,2–5,0 (Sangat Layak), 3,4–4,1 (Layak), 2,6–3,3 (Cukup Layak), 1,8–2,5 (Kurang Layak), 1,0–1,7 (Tidak Layak). Sebelum uji efektivitas, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk; data pre-test ($W = 0{,}961$; $p = 0{,}224$) dan post-test ($W = 0{,}954$; $p = 0{,}141$) berdistribusi normal sehingga asumsi parametrik terpenuhi. Efektivitas media dianalisis menggunakan N-Gain ternormalisasi: N-Gain = (Spost – Spre) / (Smaks – Spre), dengan kriteria tinggi (≥0,70), sedang (0,30–0,69), dan rendah (<0,30) (Hake, 1998). Signifikansi peningkatan diuji menggunakan Paired Sample T-Test pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0{,}05$).

Hasil

Produk Media Pembelajaran Monopoli Edukatif

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan monopoli edukatif berukuran 60 x 60 cm dengan tema visual Sumbu Filosofi Yogyakarta. Papan monopoli menampilkan tiga elemen utama Sumbu Filosofi yaitu Tugu Golong Gilig, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, dan Panggung Krapyak sebagai kotak properti utama, dilengkapi elemen budaya keraton lainnya. Komponen media meliputi: (1) papan monopoli, (2) kartu dana umum berisi penjelasan budaya dan jawaban, (3) kartu kesempatan berisi pertanyaan tentang Sumbu Filosofi, (4) kartu hak milik, (5) uang permainan, (6) bidak pemain, dan (7) buku aturan permainan.

[Gambar 1. Desain Monopoli Edukatif]



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Kartu Dana Umum



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 3. Kartu Dana Umum dan Jawaban



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 4. Kartu Kesempatan



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 5. Kartu Kesempatan dan Pertanyaan



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Mekanisme permainan dirancang agar edukatif yaitu pemain yang berhenti di kotak Tugu, Keraton, atau Panggung Krapyak mengambil kartu dana umum dan wajib menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin uang. Kartu kesempatan memuat pertanyaan terbuka tentang unsur budaya Yogyakarta. Durasi permainan ditetapkan 20 menit agar sesuai dengan sesi pembelajaran di kelas.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Ahli Materi	Ahli Media	Kategori
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Sumbu Filosofi	5,00	—	Sangat Layak
2	Kelayakan Isi	Kedalaman dan keluasan materi	5,00	—	Sangat Layak
3	Kelayakan Isi	Keakuratan fakta dan konsep budaya	5,00	—	Sangat Layak
4	Kebahasaan	Ketepatan dan kemudahan bahasa	4,00	—	Layak
5	Relevansi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4,50	—	Sangat Layak
6	Tampilan Visual	Kemenarikan desain & keterbacaan teks	—	4,50	Sangat Layak
7	Kemudahan	Pemahaman aturan & pengelolaan kelas	—	4,50	Sangat Layak
8	Kualitas Media	Ketahanan fisik & kesesuaian format	—	4,50	Sangat Layak
Rata-rata			**4,50**	**4,50**	**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata validasi ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 4,50, yang berada pada kategori Sangat Layak. Aspek kelayakan isi mendapatkan skor tertinggi (5,00) dari validator ahli materi, menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan akurat secara faktual dan relevan dengan Sumbu Filosofi Yogyakarta. Skor aspek kebahasaan sebesar 4,00 mengindikasikan bahwa bahasa dalam kartu permainan perlu sedikit penyederhanaan agar lebih mudah dipahami siswa SMA. Hasil ini sejalan dengan temuan (Azighah dkk., 2023) dan (Hermawati & Lestari, 2024) yang melaporkan skor validasi monopoli edukatif berada pada kategori sangat layak.

Hasil Uji Efektivitas

1. **Analisis N-Gain**
   Rata-rata skor pre-test sebesar 52,47 meningkat menjadi 89,92 pada post-test. Distribusi kategori N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Distribusi Kategori N-Gain Peserta Didik

Kategori N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tinggi (≥0,70)	25	69,44
Sedang (0,30–0,69)	11	30,56
Rendah (<0,30)	0	0,00
Rata-rata N-Gain	**0,729 (72,9%)**	**Tinggi**

Rata-rata skor N-Gain sebesar 0,729 (72,9%) termasuk dalam kategori Tinggi (Hake, 1998). Sebanyak 25 dari 36 peserta didik (69,44%) mencapai kategori N-Gain tinggi, sementara 11 peserta didik (30,56%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada peserta didik pada kategori rendah. Hasil ini konsisten dengan temuan (Sela dkk., 2023)yang melaporkan peningkatan pemahaman signifikan pada pembelajaran IPS berbasis monopoli bermuatan budaya.

2. **Uji Signifikansi (Paired Sample T-Test)**
   Hasil uji Paired Sample T-Test disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil Uji Paired Sample T-Test

Parameter	Nilai
Rata-rata Pre-Test	52,47
Rata-rata Post-Test	89,92
Rata-rata Selisih ($\bar{d}$)	37,44
Std. Deviasi Selisih (Sd)	22,51
t-hitung	9,979
t-tabel (α=0,05; df=35)	2,030
p-value	< 0,001
Kesimpulan	**Signifikan (t-hitung > t-tabel; p < 0,05)**

Nilai t-hitung (9,979) jauh lebih besar dari t-tabel (2,030) dengan p-value < 0,001, sehingga hipotesis penelitian diterima: terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Analisis Kepuasan Peserta Didik

Analisis Kepuasan Peserta Didik disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4.
Analisis Kepuasan Peserta Didik

Aspek	Pernyataan	Jumlah SS	Jumlah S	Jumlah TS	Jumlah STS
Tampilan/Desain Media	Tampilan papan monopoli menarik dan rapi	28	8	0	0
	Warna dan gambar pada media sesuai dengan tema Sumbu Filosofi	28	8	0	0
	Tulisan pada kartu dan papan mudah dibaca	28	8	0	0
	Ukuran media sesuai dan nyaman digunakan	29	7	0	0
Kemudahan Penggunaan	Aturan permainan mudah dipahami	28	8	0	0
	Media mudah digunakan tanpa bantuan guru terus-menerus	28	8	0	0
	Komponen permainan lengkap dan tidak membingungkan	28	8	0	0
Kejelasan Materi	Pertanyaan pada kartu sesuai dengan materi Sumbu Filosofi	29	7	0	0
	Penjelasan pada kartu dana umum mudah dipahami	28	8	0	0
	Konten media membantu memahami konsep Sumbu Filosofi	28	8	0	0
	Materi yang disajikan akurat dan dapat dipercaya	28	8	0	0
Kesenangan/ Motivasi Belajar	Saya merasa senang belajar menggunakan media ini	28	8	0	0
	Media ini membuat saya lebih termotivasi	29	7	0	0
	Belajar dengan monopoli lebih menyenangkan daripada cara biasa	28	8	0	0
	Saya ingin menggunakan media ini lagi	29	7	0	0
Rata-rata Persentase		**28,27**	**7,73**	**0,00**	**0,00**

Tabel 5.
Prosentase Kepuasan Peserta Didik

Aspek	Pernyataan	% SS	% S	% TS	% STS	% Positif (SS+S)	Kategori
Tampilan/ Desain Media	Tampilan papan monopoli menarik dan rapi	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Warna dan gambar pada media sesuai dengan tema Sumbu Filosofi	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Tulisan pada kartu dan papan mudah dibaca	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Ukuran media sesuai dan nyaman digunakan	80,56	19,44	0	0	100,00	Sangat Positif
Kemudahan Penggunaan	Aturan permainan mudah dipahami	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Media mudah digunakan tanpa bantuan guru terus-menerus	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Komponen permainan lengkap dan tidak membingungkan	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
Kejelasan Materi	Pertanyaan pada kartu sesuai dengan materi Sumbu Filosofi	80,56	19,44	0	0	100,00	Sangat Positif
	Penjelasan pada kartu dana umum mudah dipahami	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Konten media membantu memahami konsep Sumbu Filosofi	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Materi yang disajikan akurat dan dapat dipercaya	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
Kesenangan/Motivasi Belajar	Saya merasa senang belajar menggunakan media ini	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Media ini membuat saya lebih termotivasi	80,56	19,44	0	0	100,00	Sangat Positif
	Belajar dengan monopoli lebih menyenangkan daripada cara biasa	77,78	22,22	0	0	100,00	Sangat Positif
	Saya ingin menggunakan media ini lagi	80,56	19,44	0	0	100,00	Sangat Positif
Rata-rata Persentase		**78,52%**	**21,48**	**0,00**	**0,00**	**100,00**	**—**

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata persentase respons sangat setuju sebesar 78,6% dan seluruh aspek memperoleh persentase positif 100%. Tingkat kepuasan yang tinggi ini sejalan dengan temuan (Fadilah dkk., 2022) dan (Hermawati & Lestari, 2024) bahwa

media monopoli secara konsisten menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mendapat respons positif dari peserta didik.

Pembahasan

Media pembelajaran monopoli edukatif Sumbu Filosofi Yogyakarta terbukti memenuhi dua kriteria utama penelitian: layak dan efektif. Skor validasi ahli materi dan ahli media masing-masing 4,50 menempatkan media pada kategori Sangat Layak. Rata-rata N-Gain 0,729 masuk kategori Tinggi, dan uji t menghasilkan t-hitung 9,979 jauh di atas t-tabel 2,030 ($p < 0,001$).

Angka-angka itu perlu dibaca dalam konteks. Rata-rata pre-test 52,47 menunjukkan bahwa sebelum intervensi, pemahaman siswa terhadap Sumbu Filosofi memang rendah. Ini bukan kegagalan siswa, tetapi ini konfirmasi bahwa materi ini memang belum pernah diajarkan dengan media yang memadai. Setelah satu sesi bermain monopoli, rata-rata post-test naik ke 89,92. Kenaikan 37 poin dalam satu sesi adalah hasil yang substansial.

Ada tiga faktor yang saling menopang sehingga menyebabkan hasilnya menjadi sangat besar. Pertama, situasi bermain menurunkan kecemasan belajar. Siswa tidak merasa sedang diuji, sehingga lebih berani menjawab kartu pertanyaan meski belum yakin benar. Kegagalan dalam permainan tidak terasa mengancam, berbeda dari kegagalan dalam ujian. Kedua, mekanisme kartu memaksa pemrosesan aktif dimana setiap pemain yang berhenti di kotak Tugu, Keraton, atau Panggung Krapyak harus membaca, memahami, dan menjawab. Ini bukan paparan pasif terhadap informasi, tapi pengolahan informasi yang berulang. Ketiga, unsur kompetisi mendorong siswa memperhatikan jawaban pemain lain, sehingga satu sesi permainan mengekspos setiap siswa pada jauh lebih banyak informasi daripada yang mereka hadapi sendiri.

Temuan ini selaras dengan (Adam 2024; Sahara and Silalahi 2022; Habbillah dkk. 2025) yang menegaskan bahwa media berbasis permainan efektif justru karena mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi pelaku aktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada spesifikasi konten: Sumbu Filosofi Yogyakarta sebagai warisan UNESCO yang dikemas dalam format monopoli adalah celah yang belum diisi oleh penelitian sebelumnya.

Satu keterbatasan perlu dicatat secara jujur yaitu penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Tanpa kelompok pembanding, klaim kausalitas tidak bisa sepenuhnya ditegakkan karena ada kemungkinan peningkatan dipengaruhi faktor lain di luar media. Penelitian lanjutan dengan desain *quasi-experimental* diperlukan untuk memperkuat bukti ini.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran monopoli edukatif tentang Sumbu Filosofi Yogyakarta yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Media ini terbukti layak dan efektif digunakan di jenjang SMA. Dari sisi kelayakan, validator ahli materi dan ahli media masing-masing memberikan skor rata-rata 4,50 yang masuk kategori Sangat Layak. Dari sisi efektivitas, rata-rata N-Gain sebesar 0,729 menunjukkan peningkatan pemahaman kategori Tinggi, dengan 69,44% siswa mencapai N-Gain tinggi secara individual. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan t-hitung 9,979 yang jauh melampaui t-tabel 2,030 ($p < 0,001$), menegaskan bahwa peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media bukan terjadi secara kebetulan.

Temuan ini membuka beberapa arah pengembangan ke depan. Media perlu diperluas cakupan materinya agar tidak hanya memuat tiga elemen utama Sumbu Filosofi, tetapi juga unsur budaya keraton yang lebih luas. Versi digital berbasis aplikasi mobile layak dikembangkan agar media dapat diakses di luar jam pelajaran. Yang paling penting secara

metodologis: penelitian lanjutan dengan desain quasi-experimental dan kelompok kontrol diperlukan untuk membangun bukti kausalitas yang lebih kuat dari sekadar pre-experimental.

Referensi

Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, (SE-), 205–218. https://e-jurnal.staibabussalamsula.ac.id/index.php/JUANGA/article/view/186

Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli materi perkembangbiakan tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 2636–2649. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879

Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5827–5833. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319

Habbillah, A. S., Puspita, A. M. I., Paksi, H. P., & Wicaksono, V. D. (2025). Pengembangan LOCUDI board game untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *9*(1), 1–15.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, *3*(2), 67–71. https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47

Keraton, K. (2022). *Sumbu Filosofi Yogyakarta*. Pemerintah Kota Yogyakarta.

Maulana, A., Istiningsih, S., Handika, I., & Sobri, M. (2025). Pengembangan media children board game berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi IPS siswa kelas IV SDN 37 Cakranegara. In *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (Vol. 9, Number 2024). https://eprints.unram.ac.id/id/eprint/49246

Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan media pop up book sebagai media pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di Sumatera Utara siswa kelas IV SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, *3*(1), 30–36. https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.385

Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 507–519.

Siregar, A., Yanti, D. D., Sipayung, D. V, Adani, M. I., Rianti, N. P., & Purnamasari, I. (2024). Pengaruh globalisasi terhadap identitas budaya lokal. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(8), 4142–4151.

UNESCO. (2023). Cosmological axis of Yogyakarta and its historic landmarks. In *Intangible Cultural Heritage*. https://ich.unesco.org/en/RL/cosmological-axis-of-yogyakarta-01733

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141