



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Lailiya Putri__Revisi Jurnal ELSE

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidahanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



4921

Length in words

37376

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		5
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		20

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://jurnal.unigha.ac.id/index.php/JSH/article/download/955/899	43 0.87 %
2	https://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/PJPM/article/view/1567	32 0.65 %
3	https://e-journal.unair.ac.id/JAKI/article/view/63027	32 0.65 %
4	https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/23593/8178	31 0.63 %
5	https://repository.upi.edu/126148/1/S_PGSD_2000992_Title.pdf	26 0.53 %

6	https://repository.uinsaizu.ac.id/26974/1/Vol.%20201%20No.%20201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20%28SMAILING%29.pdf	22 0.45 %
7	Pengaruh Game Based Learning Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA Gina Nuranti, Nurhasanah Siti Neneng, Rigawati Meyssa Dwi, Sistiana Windyariani;	22 0.45 %
8	Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Mira Azizah, Sarif Nirwana, Hartati Hartati;	19 0.39 %
9	https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/download/4104/pdf	16 0.33 %
10	https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/21331	15 0.30 %

from RefBooks database (2.70 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Pengaruh Game Based Learning Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA Gina Nuranti, Nurhasanah Siti Neneng, Rigawati Meyssa Dwi, Sistiana Windyariani;	22 (1) 0.45 %
2	Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Mira Azizah, Sarif Nirwana, Hartati Hartati;	19 (1) 0.39 %
3	IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MODEL IN IMPROVING COLLABORATION CAPABILITY CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS Jati Kesuma Puthot Bagus, Rigianti Henry Aditia;	17 (2) 0.35 %
4	IMPLEMENTASI MANAJEMEN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER Prihantini Prihantini, Hasna Syofiyah, Lisna Amelia, Nurfatimah Siti Aisyah;	16 (2) 0.33 %
5	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Bela Rusdiana, Arip Febrianto;	15 (2) 0.30 %
6	Pengembangan LKS Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Nawawi M. Kholid, Retno Triwoelandari, Fadila Adhiati;	11 (1) 0.22 %
7	UPAYA GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA SEKOLAH DASAR Arisanti Wa Ode Lidya, Uge Sarnely, Hikmawati Hikmawati;	11 (2) 0.22 %
8	PENGARUH MEDIA POWERPOINT VIDEO KELISTRIKAN OTOMOTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 5 SURABAYA Wahyu Dwi Kurniawan, Rizaldy Muhammad;	10 (1) 0.20 %
9	Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Nur Hasanah;	6 (1) 0.12 %
10	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS) UNTUK MENINGKATKAN LONG FOREHAND SERVICE PERMAINAN BULU TANGKIS Pajar Maulana, Ayi Suherman, Anin Rukmana;	6 (1) 0.12 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Internet (9.31 %)		
NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://repository.uinsaizu.ac.id/26974/1/Vol.%201%20No.%201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20%28SMAILING%29.pdf	49 (6) 1.00 %
2	https://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH/article/download/955/899	43 (1) 0.87 %
3	https://repository.uinsaizu.ac.id/25085/1/Vol%202%20No%201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Nasional%20Pendidikan%20Profesi%20Guru%20Universitas%20Sarjanawiyata%20Tamansiswa%20%281%29.pdf	38 (6) 0.77 %
4	https://repository.upi.edu/126148/1/S_PGSD_2000992_Title.pdf	35 (2) 0.71 %
5	https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/21331	33 (3) 0.67 %
6	https://e-journal.unair.ac.id/JAKI/article/view/63027	32 (1) 0.65 %
7	https://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/PJPM/article/view/1567	32 (1) 0.65 %
8	https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/23593/8178	31 (1) 0.63 %
9	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3611406&val=31339&title=PENGARUH%20PENGGUNAAN%20ALAT%20PERAGA%20DAKOTA%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR	23 (3) 0.47 %
10	http://www.karyailmiah.trisakti.ac.id/uploads/kilmiah/dosen/Efektifitas_Penyuluhan_dan_Pelatihan_Kesehatan_Gigi.pdf	23 (4) 0.47 %
11	https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/download/4104/pdf	16 (1) 0.33 %
12	https://eprints.walisongo.ac.id/24197/1/Skripsi_1903096081_Ananda_Arjuni_Khadijah.pdf	14 (1) 0.28 %
13	https://eprints.ums.ac.id/61377/11/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf	13 (1) 0.26 %
14	http://etheses.iainmadura.ac.id/4022/4/Adibah%20Nurul%20Izzah_18381092006_Abstrak_BKPL.pdf	13 (2) 0.26 %
15	https://cyberleninka.ru/article/n/effect-of-cocoa-husk-criollo-tea-on-hypercholesterolemia-in-animal-model	12 (2) 0.24 %
16	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17111225029/17__LAMPIRAN_.pdf	11 (1) 0.22 %
17	https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/download/6330/2376	11 (1) 0.22 %
18	http://repository.uin-alauddin.ac.id/19120/1/MUSDALIFAH-FTK.pdf	11 (1) 0.22 %
19	https://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdimasku/article/download/2348/628	10 (1) 0.20 %
20	https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/19022/7492	8 (1) 0.16 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
ELSE (Elementary School Education Journal)		

***Correspondence:**

Lailiya Putri Ramadhani

lailiyaputri20@gmail.com

Received: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

Published: xx-xx-xxxx

EFEKTIVITAS MEDIA MONOPOLI JELAJAH NUSANTARA TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR

Lailiya Putri Ramadhani^{1*}, Kemil Wachidah²

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo¹

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Experimental dengan desain penelitian pre-experimental design dengan bentuk one group pre-test post-test. Penelitian dilakukan di SDN Karangbong dengan total sampel 26 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Teknik pengambilan data menggunakan teknik sampling jenuh dan teknik analisis data menggunakan uji Paired Sample T-test. Hasil **pre-test menunjukkan rata-rata sebesar 66,42 dan hasil post-test** menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada **hasil pre-test dan post-test. Dari hasil pre-test dan post-test** dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Implikasi dari penelitian ini adalah perlu adanya kerjasama antara sekolah dan guru untuk mengembangkan media pembelajaran kolaboratif guna menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi sesuai dengan panduan Sustainable Development Goals (SDGs) yakni menciptakan pendidikan berkualitas. Comment by reviewer rev: implikasi dari penelitian ini perlu ditampilkan selain IMRAD

Kata Kunci: Monopoli Jelajah Nusantara; Keterampilan Kolaborasi; SDGs 4 : Pendidikan Berkualitas

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Monopoli Jelajah Nusantara learning media in improving the collaboration skills of elementary school students. The research method used is a quasi-experimental method with a pre-experimental design in the form of a one-group pre-test post-test. The study was conducted at SDN Karangbong with a total sample of 26 students, consisting of 12 male students and 14 female students. Data collection techniques used saturated sampling, and data analysis techniques employed the Paired Sample T-test. The pre-test results showed an average score of 66.42, while the post-test results indicated an average score of 85.62. There was an increase of 28.92% in the pre-test and post-test results. From the **pre-test and post-test** results, **it can be concluded that the** Monopoli Jelajah Nusantara learning media can be used effectively to improve the collaboration skills of fourth-grade students at SDN Karangbong. The implication of this study is that there needs to be cooperation between schools and teachers to develop collaborative learning media to foster communication, cooperation, exchange of ideas, and tolerance in accordance with the Sustainable Development Goals (SDGs) guidelines, namely creating quality education.

Keywords: Monopoli Jelajah Nusantara; Collaboration Skills; SDGs 4 : Quality Education

PENDAHULUAN Comment by reviewer rev: pendahuluan terlalu panjang dan tidak to the point, komposisi pendahuluan pada artikel ilmiah sebaiknya 15% dari keseluruhan artikel, kurleb cukup 1,5 halaman saja maksimal

disusun berdasarkan:

1. masalah yang melatarbelakangi penelitian
2. kondisi ideal
3. penelitian terdahulu yang relevan,
4. gap research
5. novelty pd penelitian ini

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat memudahkan manusia melakukan segala sesuatu tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut dapat memunculkan sikap individualisme pada diri manusia, termasuk anak-anak. Perilaku individualisme membawa banyak dampak negatif pada anak, yakni anak tidak mampu mengendalikan emosinya, suka berkata kasar, tidak dapat bekerja sama dengan orang lain dan tidak berempati kepada orang lain dan lebih tertarik menatap layar gawai daripada berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya (Agustina et al., 2022). Anak-anak perlu diajarkan cara berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain sedini mungkin. Kolaborasi merupakan salah satu dari empat keterampilan 4C (Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication) yang harus dimiliki manusia untuk menghadapi era modern (Oktaviani, 2022).

Menurut Johnson & Johnson (Johnson & Johnson, 1994) dalam bukunya yang berjudul Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning, keterampilan kolaborasi memiliki berbagai elemen, antara lain; (1) Komunikasi yang efektif, meliputi kemampuan mendengarkan perkataan orang lain, berbicara secara terstruktur dan menyampaikan ide dengan jelas dan sistematis; (2) Bekerjasama, kolaborasi yang efektif adalah dimana semua anggotanya berkomitmen bekerja untuk kepentingan kelompok; (3) Bertukar pikiran secara terbuka, kolaborasi yang efektif terbuka atas semua gagasan; dan (4) Toleransi terhadap perbedaan, kolaborasi yang efektif melibatkan empati dan toleransi terhadap perbedaan dari setiap anggota kelompok, meliputi keragaman suku, budaya, agama maupun perbedaan pendapat.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan kolaborasi sangat diperlukan anak untuk memahami berbagai sudut pandang yang berbeda, berempati kepada

orang lain, memahami pendapat orang lain, menyelesaikan masalah secara kolektif dan beradaptasi dengan situasi yang terus berkembang (Hakim et al., 2023). Pembelajaran kolaborasi mengajarkan siswa untuk saling membantu dan berinteraksi sosial dengan siswa lain (Amelia1 et al., 2022). Dengan adanya kolaborasi, siswa akan memiliki pengetahuan yang lebih kompleks karena belajar dari berbagai sudut pandang (Fitriadi & Fahmy, 2022). Dengan keterampilan kolaborasi yang mumpuni, siswa dapat mengembangkan kemampuan sosialnya secara maksimal.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat banyak tantangan dalam menerapkan keterampilan kolaborasi di Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Risma & Mawardi., 2023) di SDN Gedongan 01, ditemukan beberapa permasalahan dalam penerapan kolaborasi di sekolah, antara lain (1) Siswa belum terlihat aktif dalam diskusi kelompok; (2) Kurangnya komunikasi antar sesama anggota kelompok; dan (3) Kurangnya empati antar sesama kelompok. Penelitian lain dilakukan oleh (Sipahutar, 2022) di salah satu SD di Jakarta yang memiliki permasalahan yakni kurangnya keterampilan kolaborasi antar kelompok yang dit; (1) Siswa tidak saling bertukar pendapat antara sesama anggota kelompok; (2) Siswa belum berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelompok; (3) Siswa enggan menganalisis masalah yang telah diberikan guru.

Tantangan serupa juga dialami oleh siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada wali kelas IV-A SDN Karangbong, diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan kolaborasi siswa tergolong rendah. Wali kelas IV-A menyebutkan bahwa terdapat beberapa hambatan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, antara lain; (1) Terdapat siswa yang kurang aktif dan ragu menyampaikan pendapatnya; (2) Kurangnya kerjasama antar anggota kelompok; (3) Siswa kurang memahami permasalahan yang diberikan; dan (4) Kurangnya diskusi antar siswa. Tantangan-tantangan tersebut melunturkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong.

Untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, solusi yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kreatif dan inovatif dapat membentuk kemampuan kolaborasi (Adhiati et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni Monopoli Jelajah Nusantara. Media Monopoli Jelajah Nusantara diimplementasikan dengan cara memberikan pertanyaan terbuka dengan tema budaya Indonesia kepada setiap kelompok. Media Monopoli Jelajah Nusantara didasari teori pembelajaran sosial yang dicetuskan oleh Albert Bandura. Albert Bandura menekankan bahwa seorang individu belajar melalui kegiatan mengamati (observe), meniru (modelling) dan efikasi diri (self efficacy) dan penguatan sosial (social reinforcement). Media Monopoli Jelajah Nusantara diharapkan dapat melatih keterampilan komunikasi, diskusi dan kerjasama antar tiap kelompok

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Risma & Mawardi., 2023) menggunakan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) kartu QR-CODE dan memperoleh hasil 91,6% dari ahli media pembelajaran, 90% dari ahli desain pembelajaran serta 90,6% dari ahli materi. Penelitian serupa dilakukan oleh (Pratama et al., 2021) di kelas IV SDN Sumberejo 1 menggunakan media Monopoli Edukatif dan didapatkan hasil uji kepraktisan skala kecil pada media Monopoli Edukatif mendapatkan persentase sebesar 93,3% dan uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 92%. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Ifriani & Rahmiati, 2024) di kelas V SDS Ukuhluwatul Islamiyah menggunakan media MOBECODE (Monopoli Pembelajaran Berbasis Barcode) didapatkan hasil persentase 94,56% pada skala besar dan 95,75% pada skala kecil. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, media monopoli dinilai efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi, menumbuhkan cinta tanah air dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia.

Modifikasi dari penelitian sebelumnya adalah penelitian ini berfokus pada keefektifan media Monopoli Jelajah Nusantara dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya, terutama dari aspek afektif. Media ini memiliki 5 level permainan yang akan mengembangkan empat indikator keterampilan kolaborasi yakni; berkomunikasi, bertukar pikiran, kerjasama dan toleransi terhadap perbedaan. Media Monopoli Jelajah Nusantara ini diharapkan dapat membuka pengetahuan baru bagi siswa mengenai kebudayaan 38 provinsi di Indonesia. Siswa diharapkan mampu menghargai perbedaan kebudayaan di setiap provinsi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental. Metode Quasi Experimental adalah rancangan eksperimen yang bertujuan menguji hubungan sebab akibat antara variabel dependen dan variabel dependen (Creswell & Creswell, 2018). Metode Quasi Experimental memberikan data yang lebih valid daripada studi observasional. Metode Quasi Experimental digunakan agar mendapatkan gambaran mengenai fenomena yang terjadi sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian yang digunakan yakni pre-experimental design dengan bentuk one group pre-test post-test. **One group pre-test post-test** adalah desain penelitian pre-experimental yang menggunakan **pre-test sebagai tes awal dan post-test sebagai tes akhir** bertujuan untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan (treatment) pada satu kelompok subjek (Creswell & Creswell, 2018). **One group pre-test post-test** digunakan agar dapat membandingkan efektivitas penggunaan media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri Karangbong, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo. Populasi **dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV-A yang berjumlah 26 siswa terdiri dari** 12 siswa dan 14 siswi. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel di mana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2021). **Teknik analisis data yang digunakan yakni Paired Sample T-test** dengan bantuan SPSS versi 25. Paired sample T-test adalah uji yang membandingkan perbedaan data sebelum diberi perlakuan (treatment) dan setelah diberi perlakuan (treatment) (Lingkungan et al., 2024). Perbandingan data tersebut dijadikan tolok ukur efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner berupa instrumen tes dengan skala likert 5 poin. Selain itu, dilakukan beberapa uji lainnya antara lain, uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Uji validitas berfungsi mengukur kevalidan tiap item pernyataan dalam instrumen penelitian yang digunakan (Khotimah, 2022). Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan reliabel (Syofian Siregar, 2013). Uji normalitas digunakan untuk mengukur data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A.

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 1. Rincian Instrumen Penelitian Comment by reviewer rev: setiap tabel, gambar, perlu ada kalimat pengantaranya dulu/perujukan

.... sbgmn tersaji pada tabel 1. dll

Indikator Jumlah Soal Bobot Soal

Berkomunikasi 5 25%

Bekerjasama 5 25%

Bertukar Pikiran 5 25%

Toleransi 5 25%

Total 20 100%

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa akan belajar mengenal budaya dari 38 provinsi di Indonesia melalui media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara. Terdapat empat indikator yakni; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi. Setiap indikator memiliki permainan masing-masing dengan tujuan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 2. Rincian Kegiatan Pembelajaran

Indikator	Tujuan	Kegiatan	
Berkomunikasi	Siswa mampu menyampaikan ide dengan jelas, aktif bertanya dan mendengarkan pendapat orang lain dengan baik	Menjawab soal tebak kata dan tebak ibukota	
Bekerjasama	Siswa mampu membagi tugas, bertanggung jawab dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama	Menyelesaikan puzzle dan permainan menjodohkan	
Bertukar Pikiran	Siswa mampu mengungkapkan ide inovatif dan mengembangkan ide dari diskusi kelompok	Menjawab teka-teki apakah aku dan pertanyaan seputar kebudayaan nusantara	
Toleransi terhadap perbedaan	Siswa memiliki sikap menghargai perbedaan pendapat, budaya dan fisik serta memiliki empati terhadap orang lain.	Menjawab soal mengenai pertanyaan toleransi	

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan analisis deskriptif dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dan hasil post-test setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara. **Hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan.** **Rata-rata nilai pre-test** adalah 66,42 dengan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 85. Sedangkan, rata-rata nilai post-test adalah 85,62 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 91. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil pre-test dan post-test siswa kelas IV-A SDN Karangbong.

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 3. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	26	47	85	66.42	10.207
Post-test	26	75	91	85.62	4.031

Keterampilan kolaborasi memiliki 4 indikator yakni; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Dalam instrumen penelitian, keempat indikator tersebut memiliki 5 pertanyaan masing-masing. Berdasarkan data, rata-rata nilai pre-test adalah 66,42 dan rata-rata nilai post-test 85,62.

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 4. Hasil Pre-test Post-test tiap Indikator

Indikator	Pre-test	Post-test
Berkomunikasi	67.38	87.07
Bekerjasama	64.61	85.53
Bertukar pikiran	67.23	85.22
Toleransi terhadap perbedaan	66.46	84.61
Rata-rata	66.42	85.62

Penelitian ini menggunakan kuesioner skala likert 5 poin sebagai instrumen penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melakukan uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Setelah itu dilakukan uji Paired Sample T-test.

1. Uji Validitas

Sebuah instrumen penelitian dinyatakan valid apabila r hitung $\geq r$ tabel. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah 26 siswa sehingga didapatkan nilai r product moment adalah 0,388. Dari uji validitas yang telah dilakukan, kuesioner keterampilan kolaborasi siswa yang berisi 20 pernyataan dinyatakan valid karena r hitung $\geq 0,388$.

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk membuktikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan konsisten. Hasil uji reliabilitas menunjukkan angka 0,858. Berdasarkan tabel reliabilitas koefisien Alpha Cronbach, hasil tersebut berada di rentang 0,800-0,1000 masuk pada kategori sangat tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kuesioner skala likert keterampilan kolaborasi siswa dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	20

3. Uji Normalitas

Pada uji normalitas, sebuah instrumen penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi $\geq 0,05$. **Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi 0,833 $\geq 0,05$.**

Tabel SEQ Tabel 1* ARABIC 6. Uji Normalitas Comment by reviewer rev: cek komentar sebelumnya, semua tabel/gambar harus dimention sebelumnya sebelum disajikan tabel

<u>Test</u>	Pre-test	.099	26	.200	.978	26	.833
	Post-test	.115	26	.200	.933	26	.093

4. Uji Paired Sample T-test

Pada uji Paired Sample T-test, sebuah data dinyatakan signifikan apabila memiliki nilai signifikansi $<0,05$. Dari hasil **Paired Sample T-test** pada tabel dibawah ini didapatkan nilai signifikansi (**2 tailed**) sebesar **0,000 < 0,05** sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dan nilai post-test setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara.

Tabel SEQ Tabel * ARABIC 7. Paired Sample T-test

Pair 1	Pretest - Posttest	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)		95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation			Std. Error Mean	Lower	
							Upper	
		-19.38462	6.97468	1.36785	-22.20175	-16.56748	-14.172	26 .000

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Secara umum, kolaborasi adalah melakukan pertukaran informasi, berbagi tanggung jawab dan mengembangkan berbagai pilihan secara bersama-sama (Hapudin, 2021). Kolaborasi yang efektif membuat anggota kelompok saling mengandalkan satu sama lain, namun juga belajar untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri (Hakim et al., 2023). Siswa belajar untuk menerima sudut pandang baru, namun harus berpegang teguh dengan komitmen guna mencapai hasil yang maksimal. Bagi siswa SD, kolaborasi membawa banyak manfaat yakni, melibatkan partisipasi aktif, melatih komunikasi dan berbagi ide dengan orang lain agar dapat mencapai tujuan dengan lebih efektif. Keterampilan kolaborasi yang baik akan menjadi bekal yang sangat berguna bagi pengembangan diri siswa di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Salah satu cara meningkatkan keterampilan kolaborasi adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mendukung adanya kerjasama antar anggota kelompok. Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki aspek yang mendukung hal tersebut. Monopoli Jelajah Nusantara adalah media pembelajaran berbasis permainan kelompok yang bertujuan memperkenalkan budaya 38 provinsi di Indonesia. Pada penelitian ini, Monopoli Jelajah Nusantara digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A pada materi IPAS "Indonesiaku Kaya Budaya".

Monopoli Jelajah Nusantara memiliki 5 level pertanyaan yang membantu meningkatkan kolaborasi siswa. Pada level pertama, setiap kelompok diminta untuk menyelesaikan permainan berkelompok seperti puzzle, permainan menjodohkan dan tebak kata. Permainan level pertama bertujuan untuk membentuk kekompakkan kelompok. Pada permainan level 2, siswa diminta untuk menebak ibukota provinsi yang mendorong siswa untuk bertukar pikiran dengan anggota kelompok. Pada permainan level 3, siswa diminta untuk menebak sebuah kebudayaan berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan. Pada permainan level 4, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tentang sebuah kebudayaan. Pada permainan level 5, siswa diberikan pertanyaan penalaran seputar toleransi berbudaya dan diminta untuk menjelaskan secara rinci mengenai pendapatnya mengenai toleransi berbudaya. Permainan dari level 1 hingga level 5 memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan patokan 4 indikator yaitu berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong secara signifikan. Hasil pre-test menunjukkan tingkat keterampilan kolaborasi siswa sebesar 66,42%. Sedangkan, rata-rata nilai post-test adalah 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil pre-test dan post-test. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan anggota kelompok sebanyak 6-7. Terdapat 4 kelompok yakni; kelompok Minang, kelompok Madura, kelompok Dayak dan kelompok Bugis. Pada awal pembelajaran, terdapat dua kelompok yang terlihat canggung dan kurang berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, yakni kelompok Madura dan kelompok Bugis. Terdapat siswa yang menguasai diskusi kelompok dan tidak memberi kesempatan siswa lain untuk mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang pemalu dan pasif ketika awal pembelajaran. Namun, setelah pembelajaran dimulai suasana mulai menyenangkan. Siswa kelas IV-A terlihat senang dan menikmati pembelajaran menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara.

Hubungan antar sesama anggota kelompok mulai terjalin dengan baik. Kelompok Madura dan kelompok Bugis yang kurang kompak mulai antusias dan bekerjasama dalam memenangkan permainan. Di akhir permainan, kelompok Madura berhasil memenangkan permainan karena menggunakan strategi dan kerjasama yang baik. Hal ini cukup mengejutkan melihat hubungan kelompok Madura yang kurang kompak di awal pembelajaran serta poin yang sangat kecil dibandingkan kelompok lain. Ketua kelompok Madura bekerja keras memotivasi teman-temannya untuk terus bersemangat agar dapat memenangkan permainan. Mereka mendiskusikan strategi agar dapat menyusul poin kelompok lain. Kelompok Madura berhasil mengalahkan kelompok lain berkali-kali dalam kuis kebudayaan. Hal tersebut membuat kelompok lain harus rela memberikan poin kepada kelompok Madura. Kegigihan kelompok Madura membuktikan bahwa kolaborasi yang baik akan menghasilkan hasil yang jauh lebih baik daripada ketika bekerja sendirian.

Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan cara berikut; (1) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memberikan pertanyaan yang memancing siswa untuk berdiskusi dan berpikir kritis; (2) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki permainan yang melatih kerjasama siswa seperti, puzzle dan permainan menjodohkan; (3) Sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara, tiap kelompok diminta untuk membuat yel-yel. Hal tersebut melatih kekompakkan setiap kelompok; (4) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menampilkan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Siswa mendapat banyak pengetahuan bahwa kebudayaan di Indonesia unik dan berbeda-beda. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa toleransi dalam diri siswa; (5) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara melatih siswa untuk saling menghargai teman, menghormati perbedaan pendapat dan belajar memahami sudut pandang yang berbeda dari orang lain; (6) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara membuka banyak sudut pandang baru melalui diskusi-diskusi yang dilakukan siswa secara berkelompok. Siswa mendapat banyak ide baru yang inovatif dari diskusi kelompok.

Johnson & Johnson menjelaskan terdapat 4 indikator utama dalam keterampilan kolaborasi yakni, berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Indikator pertama yakni berkomunikasi. Tujuan kemampuan berkomunikasi adalah agar siswa mampu menyampaikan ide dengan jelas, aktif bertanya dan mendengarkan pendapat orang lain dengan benar. Nilai pre-test indikator berkomunikasi adalah 67,34 dan nilai post-test sebesar 87,07. Terdapat peningkatan sebesar 29,38% dalam indikator berkomunikasi. Untuk melatih kemampuan komunikasi siswa, media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menyediakan permainan tebak kata dan tebak ibukota. Dalam permainan tebak kata, siswa harus menebak

kebudayaan dari Pulau Sumatra dengan petunjuk yang diberikan guru. Dalam permainan tebak ibukota, siswa harus menebak ibukota provinsi di Pulau Jawa. Kedua permainan tersebut melatih kemampuan memproses informasi yang telah diberikan sebelumnya, kemampuan mendengarkan secara aktif dan kemampuan memahami pertanyaan dengan jelas. Dalam permainan tebak kata dan tebak ibukota, siswa diharuskan untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Saat menyelesaikan permainan ini, banyak siswa yang awalnya pasif berubah menjadi aktif dalam diskusi. Dalam permainan ini, siswa belajar untuk menyampaikan pendapatnya dengan jelas, mendengarkan pendapat dari teman sekelompok dan melakukan komunikasi dua arah dengan anggota kelompok yang lain.

Indikator kedua adalah bekerjasama. Tujuan bekerjasama adalah siswa mampu membagi tugas, bertanggung jawab dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama Nilai pre-test indikator bekerjasama adalah 64,61 dan nilai post-test meraih nilai 85,53. Terdapat peningkatan sebesar 32,37% dalam indikator bekerjasama. Kemampuan bekerjasama distimulasi melalui permainan puzzle dan permainan menjodohkan. Untuk menyelesaikan permainan puzzle, setiap kelompok harus pandai membagi tugas. Ada siswa yang menyusun puzzle, ada siswa yang merekatkan lem dan ada siswa yang menempelkan puzzle yang sudah jadi ke lembar jawaban. Sama halnya dengan permainan menjodohkan, siswa harus membagi tugas antara siswa yang menarik garis, mencari jawaban dan mengecek ulang jawaban. Dalam permainan ini, siswa yang pasif akan menjadi aktif karena diberi tanggung jawab dan peran yang setara dalam menyelesaikan permainan kelompok.

Indikator ketiga adalah bertukar pikiran. Tolok ukur bertukar pikiran adalah ketika siswa mampu mengungkapkan ide inovatif dan mengembangkan ide dari diskusi kelompok. Nilai pre-test indikator bertukar pikiran adalah 67,23 dan nilai post-test sebesar 85,22. Terdapat peningkatan sebesar 26,75% dalam indikator bertukar pikiran. Kemampuan bertukar pikiran dilatih melalui kuis apakah aku dan kuis kebudayaan. Dalam kuis apakah aku, siswa harus menebak budaya dari pulau Kalimantan yang sesuai dengan ciri-ciri yang telah disebutkan. Dalam permainan kuis kebudayaan, siswa harus mendiskusikan jawaban dari soal kebudayaan pulau Sulawesi. Kedua permainan tersebut mengharuskan setiap kelompok untuk berdiskusi agar dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Setiap siswa diminta untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai kebudayaan yang sedang dibahas. Siswa diajarkan untuk memahami ide teman sekelompok dan diharapkan dapat mengembangkan ide tersebut menjadi penyelesaian permasalahan yang efektif. Diskusi yang dilakukan siswa akan membuka sudut pandang baru dan mendatangkan ide-ide baru.

Indikator keempat adalah toleransi terhadap perbedaan. Tolok ukur toleransi adalah ketika siswa memiliki sikap menghargai perbedaan pendapat, budaya dan fisik serta memiliki empati terhadap orang lain. Nilai pre-test indikator toleransi terhadap perbedaan adalah 66,46 dan nilai post-test adalah 84,61. Terdapat peningkatan sebesar 27,3% dalam indikator toleransi dalam perbedaan. Sikap toleransi distimulasi melalui pertanyaan mengenai perbedaan budaya di pulau Papua, alasan pelestarian budaya dan bagaimana sudut pandang siswa mengenai budaya yang berbeda dengan budaya tempat tinggalnya. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut diharapkan dapat memunculkan rasa bangga dan tenggang rasa terhadap perbedaan budaya di Nusantara. Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menekankan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Meskipun berbeda kebudayaan, kita tetap satu bangsa Indonesia. Selama menyelesaikan pertanyaan ini, banyak siswa yang menyadari bahwa terdapat banyak sekali budaya yang berbeda dengan budaya tempat tinggalnya. Siswa belajar untuk menghargai perbedaan budaya itu dan bersama-sama melestarikan kebudayaan Nusantara agar tidak punah.

Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki beberapa kelebihan yakni, (1) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki banyak pertanyaan terbuka yang memancing siswa untuk berdiskusi, berbicara dan mengemukakan pendapat.; (2) Monopoli Jelajah Nusantara memerlukan peran aktif semua anggota kelompok. Hal ini mendorong sikap tanggung jawab dan kepedulian siswa terhadap keberhasilan kelompok. Semua anggota kelompok harus bekerjasama jika ingin memenangkan permainan ini; (3) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara membuka ruang diskusi yang memunculkan banyak ide-ide baru. Siswa belajar untuk memahami sudut pandang orang lain dan menemukan pengetahuan baru dari pendapat orang lain. Dalam kegiatan diskusi kelompok, banyak siswa yang mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya di 38 provinsi di Indonesia. Siswa menjadi lebih memahami budaya lain selain dari provinsi tempat tinggalnya; (4) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menampilkan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Selama kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang mengaku baru mengetahui budaya dari luar provinsi tempat tinggalnya. Siswa belajar bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak sekali perbedaan dan hal tersebut merupakan anugerah yang harus dilestarikan. Ketika siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah masalah, maka akan muncul rasa toleransi terhadap perbedaan. Namun, media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara juga memiliki beberapa kekurangan yakni; (1) Keberagaman permainan membuat guru kewalahan mengelolanya; (2) Terdapat siswa yang ingin mendominasi permainan; (3) Terdapat siswa yang tidak tertarik mengikuti permainan; dan (4) Siswa sering kali bermain sendiri dan membuat kelas menjadi gaduh. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara peran guru sangat penting sebagai fasilitator, motivator dan mentor selama pembelajaran berlangsung. Beberapa tugas penting guru ketika menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara yakni; guru harus pandai mengelola keberagaman permainan dalam media Monopoli Jelajah Nusantara, guru harus selalu memotivasi siswa agar mau berperan aktif dalam permainan dan guru harus memastikan setiap siswa memiliki peran yang setara dan dapat menuntaskan tanggung jawabnya masing-masing. Comment by reviewer rev: perhatikan penulisan yang sesuai dengan PUEBI dan kata baku berdasarkan KBBI

KESIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki di abad ke-21. Secara umum, kolaborasi adalah melakukan pertukaran informasi, berbagi tanggung jawab dan mengembangkan berbagai pilihan secara bersama-sama. Keterampilan kolaborasi dapat menjadi bekal untuk siswa SD dalam memahami orang lain, membangun koneksi dengan orang lain bekerjasama dengan orang lain. Salah satu solusi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi pada siswa SD adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memantik siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama secara aktif selama proses pembelajaran. Monopoli Jelajah Nusantara adalah media pembelajaran yang tepat. Monopoli Jelajah Nusantara bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan patokan 4 indikator yaitu berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV-A SDN Karangbong yang terdiri dari 26 siswa. **Hasil pre-test menunjukkan rata-rata** 66,42 dan hasil **post-test menunjukkan rata-rata** 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% **pada hasil pre-test dan post-test**. Hasil uji Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara pada mata Pelajaran IPAS materi “Indonesiaku Kaya Budaya”.

Saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung aspek-aspek kolaborasi meliputi; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat di materi lain selain materi kebudayaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada siswa kelas IV-A SDN Karangbong sebagai subjek penelitian. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada dosen

pembimbing, pihak SDN Karangbong, keluarga dan teman-teman atas motivasi dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA Comment by reviewer rev: lengkapi semua rujukan dengan DOI, sangat dianjurkan utk merujuk pd artikel nasional/internasional bereputasi min 5th terakhir, ganti rujukan dr prosiding/buku
usahakan merujuk minimal 3 penelitian relevan dari jurnal ELSE

- Adhiati, F., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2023). **Pengembangan LKS Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi** Siswa Kelas 5 **Sekolah Dasar. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar**, 7(1), 146-154. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13784>
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak.** Jurnal Basicedu, 6(2), 2547-2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Amelia1, L., Nurfatimah2, S. A., & Hasna3, S. (2022). **ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar IMPLEMENTASI MANAJEMEN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER.** Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6, 277-299. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/else.v6.i2.11095>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). **Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches** (5th ed.). SAGE Publications.
- Fitriadi, Y., & Fahmy, R. (2022). Kolaborasi Model Quadpel Helix Dalam Pengembangan Smart City; Sebuah Tinjauan Teoritis. Jesya, 5(2), 2568-2582. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i2.825>
- Hakim, A. L., Puspitasari, R., Sianturi, M. K., Tuasikal, H., Busnawir, & Sumiyati, S. (2023). Keterampilan Pembelajaran Abad 21: Menuju SDM Unggul dan Tangguh. Penerbit Adab.
- Hapudin, M. S. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif. Prenada Media.
- Ifriani, D., & Rahmiati. (2024). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Barcodepada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13 Nomor 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.998>
- Ir. Syofian Siregar, M. M. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif (P. Group (ed.)).
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Khotimah, N. (2022). **Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Layanan, dan Kualitas Informasi Pada Aplikasi Mobile JKN Terhadap Kepuasan Peserta BPJS Kesehatan Di Wilayah JABODETABEK.** Jurnal Akuntansi Dan Manajemen Bisnis, 2(2), 69-76. <https://doi.org/https://doi.org/10.56127/jaman.v2i2.182>
- Lingkungan, D., Cileungsi, D., & Cileungsi, K. (2024). Efektivitas Pembukuan Terhadap Kinerja Keuangan Pada Toko Ritel. 4(X), 7029-7038.
- Oktaviani, R. N. (2022). **Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Di Sd.** ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(2), 257. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.11095>
- Pratama, A. A. P., Zainuddin, M., & Sutansi, S. (2021). **Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar.** Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 30(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p097>
- Risma & Mawardi., (2023). (2023). **Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu QR-Code Pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.** Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 4714-4717. <https://repository.uksw.edu//handle/123456789/30924>
- Sipahutar, C. (2022). **Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam blended learning untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan penguasaan konsep matematika kelas IV sekolah dasar xyz Jakarta.** Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 07 nomor 0. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6322>
- Sugiyono. (2021). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.** Alfabeta.