

Modifikasi Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Siswa Kelas VI SD

Ardi Kurniawan^{1*}, Feri Kusuma Wardhana², Muhammad Setiyawan³

¹S1 Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika dan Komputer
Amikom Surakarta

^{1*}kurniawanardi091@gmail.com

²S1 Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika dan Komputer
Amikom Surakarta

²feriwardhana41@gmail.com

³S1 Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer Amikom Surakarta

³muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis permainan dengan memodifikasi permainan Monopoli sebagai sarana meningkatkan pengetahuan umum siswa kelas VI SD. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, penentuan materi, pengembangan prototipe permainan, serta uji coba lapangan terhadap siswa dan teman sejawat. Permainan dirancang dengan mengintegrasikan materi pengetahuan umum ke dalam elemen permainan seperti kartu soal, tantangan, dan sistem poin. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan untuk dimainkan. Rata-rata skor angket sebesar 93% menempatkan permainan dalam kategori sangat baik. Respons positif dari siswa menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi. Berdasarkan teori konstruktivisme dan social constructivism, permainan ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi dan kerja sama, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih bermakna. Selain itu, berdasarkan pendekatan Cultural-Historical Activity Theory (CHAT), permainan ini berfungsi sebagai alat mediasi budaya yang efektif dalam pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, modifikasi permainan Monopoli terbukti layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pengetahuan umum yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci— Modifikasi permainan, Monopoli, Siswa SD, Pengetahuan umum, Media pembelajaran

Abstract— This study aims to develop and test game-based learning media by modifying the Monopoly game as a means of improving general knowledge of grade VI elementary school students. The methods used include literature studies, material determination, game prototype development, and field trials on students and peers. The game is designed by integrating general knowledge material into game elements such as question cards, challenges, and point systems. The results of the trial show that the game is easy to understand, interesting, and fun to play. The average questionnaire score of 93% places the game in the very good category. Positive responses from students indicate that this game has succeeded in creating an interactive and motivating learning experience. Based on the theory of constructivism and social constructivism, this game encourages active student involvement through discussion and collaboration, and facilitates more meaningful understanding. In addition, based on the Cultural-Historical Activity Theory (CHAT) approach, this game functions as an effective cultural mediation tool in contextual learning. Thus, the modification of the Monopoly game is proven to be worthy of being used as an alternative general knowledge learning media that can improve students' interest and understanding at the elementary school level.

Keywords— Game modification, Monopoly, Elementary school students, General knowledge, Learning media

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar idealnya hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga harus mampu membangkitkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara kontekstual[1].

Permainan edukatif ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa melalui metode yang menarik[2]. Permainan edukatif merupakan salah satu pendekatan yang efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran[3].

Media permainan papan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan efektif untuk meningkatkan pengetahuan umum siswa dalam proses pembelajaran[4]. Permainan Monopoli telah banyak dikembangkan menjadi media

pembelajaran yang sesuai dengan tema kurikulum dan karakteristik anak SD.

Permainan Monopoli merupakan salah satu permainan papan populer yang banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ini merupakan permainan menggunakan papan klasik yang mensimulasikan aktivitas ekonomi seperti jual beli properti, pengelolaan uang, serta investasi[5]. Dalam versi aslinya cenderung rumit dan kurang sesuai untuk siswa sekolah dasar karena memuat konsep ekonomi yang cukup kompleks dan memerlukan waktu bermain yang lama [6]. Oleh karena itu, perlu dilakukan modifikasi permainan agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD, khususnya kelas VI.

Dalam konteks pendidikan, Monopoli dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, dengan mengganti nama properti menjadi nama-nama materi pelajaran atau soal, permainan ini dapat digunakan untuk menanamkan konsep ekonomi dasar, keterampilan berhitung, pemecahan masalah, serta pengetahuan umum siswa[7]. Dengan mengadaptasi permainan Monopoli dan memasukkan materi pengetahuan umum yang sesuai dengan kurikulum kelas VI, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, modifikasi ini dapat melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta meningkatkan kerja sama dalam kelompok [8].

Beberapa studi menunjukkan keberhasilan modifikasi permainan Monopoli dalam konteks pembelajaran SD. Contohnya, media Monopoli tematik digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV menunjukkan validitas media sebesar 88 % dan kepraktisan 94 %[9]. Selain itu, pengembangan "Monopoli Games Smart" untuk tema kelas VI menunjukkan validitas media 96 %, kepraktisan 94,7 %, serta kategori efektivitas tinggi dengan n-gain rata-rata 0,7299[7].

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar[10]. Oleh karena itu, modifikasi permainan

Monopoli menjadi media pembelajaran pengetahuan umum menjadi solusi potensial untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa kelas VI SD. Penelitian ini akan mengkaji modifikasi permainan Monopoli sebagai media pembelajaran pengetahuan umum pada siswa kelas VI SD.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan meliputi studi literatur, penentuan materi pengetahuan umum, pengembangan prototipe permainan, dan uji coba lapangan.

A. Studi literatur

Tahap pertama dari penelitian ini melibatkan studi literatur guna memahami permainan Monopoli klasik dan berbagai modifikasi yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti mengumpulkan berbagai sumber-sumber yang berkaitan mengenai materi pengetahuan umum yang sesuai dengan kurikulum kelas VI SD.

Pemilihan target pemain dalam modifikasi permainan ini adalah siswa kelas VI SD. Siswa kelas 6 SD memiliki rentang usia sekitar 11-12 tahun dan merupakan kelompok yang dituju untuk menggunakan permainan ini sebagai alat pembelajaran. Siswa kelas VI SD merupakan target pemain utama karena permainan ini dikhususkan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pengetahuan umum dan keterampilan matematika dasar. Modifikasi Monopoli ini disesuaikan dengan minat dan tingkat pemahaman siswa kelas VI SD, sehingga diharapkan menjadi alat yang efektif dan menarik bagi mereka dalam pembelajaran.

B. Penentuan materi pengetahuan umum

Berdasarkan hasil studi literatur dan kurikulum kelas VI SD yang berlaku, peneliti menentukan materi pengetahuan umum yang akan disisipkan dalam permainan. Materi ini harus berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa kelas VI SD dan dapat diadaptasi menjadi pertanyaan, tantangan, atau kegiatan komunikatif dalam permainan.

C. Pengembangan prototipe permainan

Prototipe permainan Monopoli yang dimodifikasi dengan menggunakan materi pengetahuan umum yang telah ditentukan. Pada

tahap ini, pembuatan papan permainan, kartu pertanyaan, serta aturan dan cara kerja permainan akan dibuat secara detail. Prototipe ini akan menjadi dasar untuk pengujian dan evaluasi lebih lanjut.

1. Desain Papan Permainan



Gambar 1. Desain papan permainan



Gambar 2. Desain kartu bantuan, soal, dan tantangan

2. Peralatan yang Digunakan

Adapun peralatan yang digunakan dalam modifikasi permainan ini sebagai berikut.

a. Dadu

Digunakan untuk memulai Langkah pemain, dadu yang digunakan hanya 1 buah.

b. Bidak

Merupakan sebuah pembeda dari kelompok 1 dengan yang lain

c. Kartu Bantuan.

Kartu ini digunakan untuk memberikan kesempatan kelompok 1 bertanya dengan kelompok lainnya. Dan kedua kelompok akan mendapatkan 5 poin.

d. Kartu Soal & Tantangan

Kartu Soal dan Kartu Tantangan yang urutannya diacak sehingga pemain tidak bisa melakukan kecurangan.

e. Papan Monopoli Yang Telah Dimodifikasi

Papan monopoli ini telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dari boardgame kami.

3. Aturan Permainan

Adapun aturan modifikasi permainan ini sebagai berikut.

a. Boardgame ini dimainkan secara berkelompok.

b. Terdapat 3 Kelompok dalam permainan, dan setiap kelompok terdiri dari 3 orang.

c. Terdapat 1 orang yang bertugas sebagai moderator untuk membacakan soal sekaligus mengawasi jalannya permainan.

d. Setiap berhasil menjawab dari kartu pertanyaan akan mendapat 10 poin.

e. Apabila jika tidak bisa menjawab, maka ketua kelompok bisa memilih:

- Pengurangan 5 poin.
- Mengambil kartu tantangan.
- Mengambil kartu bantuan.

f. Tantangan bisa dilaksanakan setelah permainan berakhir. Contoh tantangan pada permainan ini antara lain seperti: menyanyikan lagu kebangsaan, menyapu kelas, dll.

g. Kartu bantuan hanya dapat diambil 2 kali untuk setiap kelompok. Di dalam kartu bantuan terdapat nomor kelompok yang dapat membantu menjawab. Poin akan dibagi 2 kepada kelompok yang membantu menjawab.

h. Terdapat beberapa bilik yang dapat menjebak setiap kelompok

Contoh:

- Pengurangan 15 poin.
- Berhenti 1 Putaran dl.,

i. Pemenang permainan akan ditentukan dari kelompok yang mencapai 100 poin paling cepat.

- j. Kelompok yang kalah harus mengambil 3 kartu tantangan dan melaksanakan tantangan.
- k. Jika pemain menggunakan kartu bantuan dan pemain yang diminta bantuan tidak bisa menjawab maka akan dikenakan denda -5 poin dari dua kelompok.

D. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas 6 SD. Uji coba ini akan mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap permainan, pemahaman mereka tentang materi pengetahuan umum, serta pengalaman bermain permainan ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Modifikasi permainan pada penelitian ini mencakup perubahan pada konten permainan, yaitu dengan menambahkan materi pengetahuan umum ke dalam setiap petak dan kartu permainan, sesuai dengan capaian pembelajaran siswa kelas VI SD. Selain itu, desain visual permainan disesuaikan agar lebih menarik bagi siswa, serta aturan permainan disederhanakan tanpa menghilangkan aspek edukatifnya. Kelebihan dari modifikasi ini terletak pada integrasi antara permainan yang menyenangkan dan materi pembelajaran yang kontekstual, sehingga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pengetahuan umum.

Hasil pengujian ditunjukkan melalui respon angket "testing boardgame", di mana para responden diminta mengisi beberapa pernyataan terkait aspek visual, aturan permainan, pemahaman materi, dan kesan keseluruhan terhadap boardgame. Hasil menunjukkan bahwa modifikasi permainan Monopoli ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna.

Hasil pengujian ditunjukkan dengan adanya respon pada angket "testing boardgame". Angket ini disebar pada kelas VI SD Negeri Singopuran I yang berjumlah 20 siswa. Para responden diminta untuk mengisi beberapa pernyataan terkait dengan aspek visual, aturan permainan, pemahaman materi, dan kesan keseluruhan terhadap boardgame.

Hasil menunjukkan bahwa modifikasi permainan Monopoli ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Berdasarkan delapan angket yang diberikan kepada siswa kelas VI SD dan teman sejawat, mayoritas responden menyatakan bahwa mereka dapat memahami aturan permainan dengan mudah. Selain itu, mereka menyukai bentuk permainan ini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Ini menunjukkan bahwa tujuan utama dari modifikasi yakni membuat pembelajaran terasa ringan, menarik, dan bermakna dapat tercapai dengan baik.

Pada uji coba perorangan, diperoleh persentase kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ini efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan belajar yang disisipi unsur bermain (edugame) memberikan stimulus positif terhadap minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami dan mengingat materi pengetahuan umum dengan lebih baik.

B. Pembahasan

Untuk mengetahui efektivitas modifikasi permainan Monopoli sebagai media pembelajaran, dilakukan uji coba kepada sejumlah responden dengan menggunakan angket "Testing Boardgame". Angket ini diberikan kepada 20 responden yang terdiri dari siswa kelas VI yang berperan sebagai pengguna permainan. Responden diminta memberikan penilaian terhadap berbagai aspek, seperti visual permainan, aturan main, pemahaman materi, dan kesan keseluruhan terhadap boardgame. Hasil dari angket tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut, yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna terhadap permainan dan menghasilkan rata-rata skor sebesar 93%.

Tabel 1. Hasil angket responden

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase (100%)
		Ya	Tidak	
1.	Tampilan menarik dan sesuai	19	1	95
2.	Desain papan dan kartu mudah dibaca	18	2	90
3.	Warna dan ilustrasi menarik	19	1	95
4.	Aturan mudah dipahami	19	1	95
5.	Cara bermain mudah	18	2	90

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase (100%)
		Ya	Tidak	
6.	Pertanyaan sesuai materi	18	2	90
8.	Permainan menyenangkan	20	0	100
9.	Ingin memainkan ulang	18	2	90
10.	Permainan membuat semangat belajar	19	1	95
Rata-rata persentase				93

Perhitungan persentase butir pernyataan dapat dilihat pada persamaan (1) sedangkan untuk perhitungan rata-rata persentase pada persamaan (2).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah "ya"}}{\text{Jumlah seluruh responden}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah persentase}}{\text{Jumlah butir pertanyaan}} \quad (2)$$

Keterangan:

Jumlah seluruh responden = 20

Jumlah seluruh butir = 10

Berdasarkan hasil angket responden, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan Monopoli ini berhasil mencapai tujuan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan rata-rata skor 93%, permainan dikategorikan “sangat baik” menurut tanggapan siswa dalam uji coba. Rata-rata skor angket sebesar 93% menunjukkan bahwa modifikasi permainan Monopoli berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Elemen permainan seperti tantangan interaktif, umpan balik langsung, dan desain menarik terbukti efektif mendorong motivasi intrinsik siswa.

Respons yang sangat positif terhadap kemudahan memahami aturan, desain menarik, serta kemampuan permainan dalam menyampaikan materi pengetahuan umum, menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif dan disukai siswa. Permainan ini tidak hanya dapat membantu belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan membantu meningkatkan hasil belajar

melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sesuai dengan dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa modifikasi permainan Monopoli berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Sehingga penggunaan modifikasi Monopoli dapat meningkatkan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara signifikan [11]. Elemen permainan seperti tantangan interaktif, umpan balik langsung, dan desain menarik terbukti efektif mendorong motivasi intrinsik siswa [12].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada permainan Monopoli siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama, sesuai dengan teori social *constructivism Vygotsky*. Penelitian Monopoli berbasis Augmented Reality juga menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa selepas penggunaan media interaktif tersebut. Temuan ini mendukung bahwa interaksi kolaboratif dalam permainan meningkatkan pemahaman melalui negosiasi makna dan diskusi *peer-to-peer*[13].

Hasil angket dalam penelitian ini juga menunjukkan keberhasilan modifikasi permainan monopoli sesuai dengan teori *Cultural-Historical Activity Theory (CHAT)*. Papan permainan, kartu, dan aturan berfungsi sebagai artefak budaya yang dimediasi secara historis, memungkinkan siswa menggunakan alat tersebut untuk memahami materi secara kontekstual[14]. Dengan demikian, modifikasi permainan Monopoli yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pengetahuan umum di tingkat sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan Monopoli sebagai media pembelajaran pengetahuan umum untuk siswa kelas VI SD terbukti efektif dan disukai oleh pengguna. Dengan rata-rata hasil angket sebesar 93%, permainan ini berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Permainan ini tidak hanya

memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pengetahuan umum, tetapi juga meningkatkan minat belajar melalui pendekatan bermain yang tidak membosankan. Selain itu, hasil ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian, yaitu menciptakan media pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, telah tercapai dengan baik. Temuan ini membuka peluang untuk penerapan lebih luas di sekolah-sekolah dasar lainnya serta menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut pada topik atau mata pelajaran lain dengan pendekatan serupa. Dengan demikian, modifikasi permainan edukatif seperti ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan dasar secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri Singopuran 1 yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas VI. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Tak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh rekan penulis yang telah bekerja sama, berdiskusi, dan berkontribusi secara aktif dalam setiap tahapan penelitian hingga tersusunnya karya ini dengan baik. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan yang bermanfaat.

REFERENSI

- [1] N. Mustika and S. Suyadi, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2052–2060, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1889.
- [2] Y. Li, D. Chen, and X. Deng, "The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment," *PLoS One*, vol. 19, no. 1 January, pp. 1–21, 2024, doi: 10.1371/journal.pone.0294350.
- [3] S. Y. Cheung and K. Y. Ng, "Application of the Educational Game to Enhance Student Learning," *Front. Educ.*, vol. 6, no. March, pp. 1–10, 2021, doi: 10.3389/educ.2021.623793.
- [4] A. Ajat, L. Zakiyah, S. Sutrismi, L. Sugirasih, and F. H. Radie, "Stimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui

- Program Rencana Kegiatan Harian Bermain Buku Edukatif Papan Peraga Berseri," *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 1360–1366, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i2.3428.
- [5] H. May Sela, M. Oktavia, and P. Ayurachmawati, "Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD," *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 4, no. 2, pp. 507–519, 2023, doi: 10.51494/jpdf.v4i2.1026.
- [6] D. Wahyuningsih and D. Setyadi, "Pengembangan Board Game 'Zathura Mathematics' Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar," *Kreano, J. Mat. Kreat.*, vol. 11, no. 1, pp. 46–55, 2020, doi: 10.15294/kreano.v11i1.22493.
- [7] A. N. Waruwu, M. M. Sembiring, S. M. Aulia, and Y. Nasution, "Inovasi Monopoli Games Smart dalam Pembelajaran Tematik," *Paedagog. J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 10, no. 1, p. 32, 2024, doi: 10.24114/paedagogi.v10i1.58675.
- [8] R. E. Sabono, J. Nirahua, and H. Sapulete, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Alat-Alat Optik," *Phys. J. Phys. Phys. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–19, 2023, doi: 10.30598/physikos.2.1.9308.
- [9] W. Syafitri and Hendratno, "Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. PGSD*, vol. 9, no. 9, pp. 3335–3344, 2021.
- [10] N. Ridha Utami and S. Sabila Nur Alifah, "Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini: Literature Review," *J. Manaj. Mutu Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 38–51, 2022, doi: 10.23960/jmmp.v10.i23.2022.04.
- [11] S. Pamuji and N. A. Wiyani, "Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Information and Communication Technology," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, p. 173, 2022, doi: 10.23887/jipp.v6i1.42726.
- [12] J. Al-abshor, J. Pendidikan, and A. Islam, "1 2 12," vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2025.
- [13] M. Belajar, "PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³," vol. 14, no. 2, 2024.
- [14] I. Ledang and S. M. Asshagab, "Diterminasi Sosial Dan Lingkungan Budaya Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini," *CAHAYA J. Res. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 90–97, 2024, doi: 10.70115/cahaya.v2i2.183.