

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI SUHU DAN KALOR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMPN 8 MALANG

Amelia Rohali*, Ferryan Sandi, Herta Muflihatin Nisa, Puput Dwi Resdiana, Rikza Islahi Mubarak, Sofya Farah Ghina, Parno, Solihin Al Fatih

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: amelia.rohali.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v3.i10.2023.8

Kata kunci

Media pembelajaran
Motivasi belajar
Permainan monopoli

Abstrak

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkembang secara holistik. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPN 8 Malang, beberapa tantangan dihadapi, seperti ketidakinertan siswa terhadap mata pelajaran tersebut akibat metode dan media pembelajaran yang monoton, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung. Untuk mengatasi hal ini, strategi pembelajaran inovatif perlu diterapkan. Salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Monopoli. Monopoli dalam pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat lebih aktif, fokus, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi IPA, khususnya pada topik Suhu dan Kalor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D dimana penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang berfokus untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta pengujian tingkat efektifitas terhadap produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan pengembangan dengan design thinking meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terkait motivasi belajar siswa secara langsung serta umpan balik terkait media pembelajaran yang dibuat tabel. Data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala likert kemudian diolah sehingga berbentuk presentase dan kualitatif untuk mendeskripsikan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar siswa kelas VII SMPN 8 Malang memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi suhu dan kalor. Penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien.

1. Pendahuluan

Kualitas pendidikan yang baik akan menentukan kualitas anak bangsa yang baik pula. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan belajar dan proses pembelajaran pada siswa dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki nilai spiritual, moral, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, serta ketrampilan yang berguna untuk dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, banyak strategi yang dilakukan guru dalam membentuk siswa ataupun manusia yang bermutu serta bermoral. Menurut pendapat (Sumarsih et al., 2023) strategi yang dapat dilakukan guru yakni, melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan metode, media maupun bahan ajar yang menarik, menyisipi kegiatan pembelajaran dengan ice breaking atau permainan agar tidak

membosankan, penggunaan sarana prasarana yang baik dan memadai, serta mengajak siswa belajar di lingkungan yang baru.

Pembelajaran IPA oleh sebagian siswa kelas VII SMPN 8 Malang dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak disukai. Beberapa faktor yang membuat siswa tidak berminat dengan pembelajaran IPA yakni, metode maupun media pembelajaran yang monoton, terdapat materi perhitungan, bahan ajar tidak sesuai, dan lingkungan belajar yang tidak mendukung. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sendiri merupakan suatu disiplin ilmu yang digunakan untuk memahami serta mengajarkan tentang alam dan seisinya, dimana lingkungan sekitar sering dijadikan objek pembelajarannya secara langsung (Fahmi et al., 2021). Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran siswa perlu dilatih dalam proses pemecahan masalah agar pembelajaran IPA yang seharusnya diperoleh dari pembelajaran secara langsung dapat teraplikasikan.

Pemecahan masalah dalam penelitian ini diletakkan pada kegiatan latihan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli. Media ini bertujuan untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, mengajak siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, serta membantu peserta didik dalam menangkap pembelajaran IPA terutama pada materi Suhu dan Kalor, dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal tersebut didukung dengan penelitian (Aliyyah et al., 2021) yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media"** bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi serta mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Sehingga dengan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli ini diharapkan siswa mampu lebih fokus dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan tentunya mampu meningkatkan pengetahuan maupun nilai akademisnya.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D dimana penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang berfokus untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta pengujian tingkat efektifitas terhadap produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini fokus pengembangan produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran dengan menggunakan metode design thinking. Design thinking merupakan suatu proses yang berulang untuk memecahkan suatu permasalahan dengan berfokus pada penggunaannya (Khairunnisa, F. R & Setiawati, S, 2021). Pada penelitian ini design thinking dirasa cocok karena metode ini berfokus pada manusia dengan tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang akan dihasilkan. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan dimana Sekarwuni & Josephine dalam buku design thinking mata kuliah pilihan selektif 2022 dijelaskan bahwa tahap pengembangan dengan design thinking meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran monopoli dengan uraian kegiatan pada setiap tahap sebagai berikut:

Empathize: Tahap empathize dilakukan dengan melakukan observasi dan in depth interview pada siswa dengan. Pada tahap ini dilakukan wawancara secara mendalam kepada siswa untuk menggali dan berempati terkait kondisi dan kebutuhan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil interview tahap ini diketahui bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar dan merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton dengan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan aktifitas fisik didalamnya. Berdasarkan hasil tersebut disebarkan angket untuk mengukur motivasi belajar.

Define: Setelah menemukan kebutuhan yang spesifik dari pengguna berupa media pembelajaran yang baru dan menarik serta melibatkan aktivitas fisik didalamnya, maka fase selanjutnya adalah merumuskan tujuan perancangan produk yang akan dikembangkan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah membuat suatu produk media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta berisi permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang menarik.

Ideate: Pada fase ideate dilakukan perumusan ide-ide berdasarkan tujuan yang telah didapatkan pada fase define. Pada tahap ini peneliti menentukan jenis media pembelajaran yang

akan dibuat. Dari berbagai ide yang ada peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Permainan monopoli yang akan dikembangkan merupakan permainan berkelompok papan dan kartu pertanyaan yang harus dijawab dan diselesaikan oleh peserta didik untuk memenangkan permainan.

Prototype: Setelah ideate dilakukan dan didapatkan ide untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis monopoli maka dilakukan tahap prototype dengan merealisasikan ide yang didapat. Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran monopoli dengan membuat papan monopoli dan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan serta merumuskan aturan permainan dan bagaimana pemain dapat dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.

Test: Setelah menyelesaikan tahap prototype dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli pada tahap ini dilakukan tahap uji coba dengan menerapkan media yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan uji efektivitas media dan pada tahap ini diperoleh umpan balik terhadap media yang telah dibuat. Umpan balik yang didapat berupa kekuatan dan kelemahan terhadap media yang telah dikembangkan.

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk dapat mengukur dan mengetahui tingkat motivasi siswa diperlukan data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen angket dengan menggunakan skala likert yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran. Skala likert digunakan bertujuan untuk dan skala 4 poin digunakan untuk menghasilkan hasil yang tegas dan tidak bias dengan menghilangkan opsi netral pada pilihan jawaban responden. Selain data kuantitatif motivasi belajar siswa data lain kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terkait motivasi belajar siswa secara langsung serta umpan balik terkait media pembelajaran yang dibuat.

Tabel 1 . Kriteria Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sugiyono, 2016)

Data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala likert kemudian diolah sehingga berbentuk presentase dan kualitatif untuk mendeskripsikan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Pengolahan data dilakukan menggunakan persamaan (1) dan hasilnya dikonversi menggunakan tabel berikut.

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1).$$

(Sugiyono, 2016)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Motivasi

S	Skor	Keterangan
	20% - 36%	Sangat Rendah
	37% - 52%	Rendah
	53% - 68%	Sedang
	69% - 84%	Tinggi
	85% - 100%	Sangat Tinggi

(Hendrayana, 2014)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Setelah melakukan tahap pengujian produk media pembelajaran yang dibuat diperoleh hasil tingkat motivasi belajar pada tabel berikut:

Tabel 3. Perolehan Pengukuran Motivasi Siswa

Aspek Motivasi	Persentase Sebelum Implementasi	Kategori	Persentase Sesudah Implementasi	Kategori
Tekun menghadapi tugas	62,50%	Sedang	89,58%	Sangat tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	69,44%	Tinggi	86,81%	Sangat tinggi
Menunjukkan minat terhadap permasalahan	58,33%	Sedang	93,75%	Sangat tinggi
Cepat bosan pada tugas rutin	62,50%	Sedang	97,92%	Sangat tinggi
Dapat mempertahankan jawaban	57,29%	Sedang	93,75%	Sangat tinggi
Senang mencari dan memecahkan persoalan	55,56%	Sedang	97,92%	Sangat tinggi
Rata-rata	60,94%	Sedang	89,35%	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berupa monopoli pada materi suhu menunjukkan persentase sebesar 60,94% yang mana berada pada kategori sedang. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi suhu rata-rata persentase motivasi belajar siswa menunjukkan angka 89,35% yang mana berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan pemaparan hasil tersebut didapatkan bahwa selisih antara persentase motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli adalah sebesar 28,41%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi sangat tinggi.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode survey, karena penelitian ini mengumpulkan informasi tentang motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli.

3.3. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai proses komunikasi (Husna and Supriyadi 2023). Fakta dilapangan ketika proses pembelajaran masih terjadi miskomunikasi antara guru dan siswa. Artinya materi yang telah disampaikan oleh guru tidak seluruhnya dipahami oleh siswa, terlebih ketika ada sebagian siswa mengalami miskonsepsi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan karena siswa merasa bosan, siswa mengalami kelelahan dan penjelasan guru yang sulit dipahami oleh siswa (Husna and Supriyadi 2023). Oleh sebab itu guru harus membuat strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses pembelajaran. atau penyalur pesan atau informasi belajar untuk menciptakan suatu keadaan agar siswa belajar (Sadiman 2000).

Manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu: (1) memperinci penyajian materi; (2) menarik perhatian siswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar; (3) mengatasi keterbatasan indrea, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan pengalaman belajar yang sama kepada siswa (Sumanto 2010). Oleh karena itu, dapat disimpulkan manfaat menggunakan media pembelajaran adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa merasa tidak bosan, menumbuhkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan monopoli pada materi suhu dan kalor. Kami mengambil media tersebut berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa yang memiliki nilai tinggi dan siswa yang memiliki nilai terendah dan survey dari beberapa kelas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut mereka menginginkan pembelajaran yang memiliki aktivitas fisik, pembelajaran yang seru dan berbasis game. Sehingga kami mengambil media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi suhu dan kalor.

3.4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar setiap siswa sangat berbeda-beda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dan ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pembelajaran akan berhasil jika siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, motivasi siswa dalam belajar merupakan salah satu hal penting yang perlu dibangkitkan dalam pembelajaran. Menurut Sardiman (2001:81) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas (2) ulet dalam menghadapi kesulitan (3) menunjukkan minat terhadap permasalahan (4) cepat bosan pada tugas rutin (5) dapat mempertahankan jawaban (6) senang mencari dan memecahkan masalah.

Tekun menghadapi tugas salah satu faktor munculnya motivasi belajar siswa. ketika siswa tekun mengerjakan tugas berarti mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pada saat sebelum penerapan media pembelajaran monopoli, siswa terlihat kurang semangat ketika mengerjakan tugas, namun ketika media pembelajaran monopoli tersebut diterapkan saat pembelajaran, motivasi siswa dalam mengerjakan tugas lebih tinggi dan lebih semangat, karena dalam penerapan media tersebut terdapat aktivitas fisik yang disukai sebagian besar siswa, sehingga mereka lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil survey sebelum media pembelajaran monopoli diterapkan, persentase siswa tekun dalam menghadapi tugas sebesar 62,50%, sedangkan setelah media pembelajaran monopoli sudah diterapkan ketekunan siswa dalam menghadapi tugas menjadi 89,58%.

Ulet dalam menghadapi kesulitan menjadi indikator peningkatan motivasi belajar siswa. Apabila siswa tidak mudah menyerah dalam menjawab atau mencari jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan guru, artinya siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Ketika media pembelajaran monopoli diterapkan didalam kelas, siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal dengan kategori susah, sedang dan mudah secara berkelompok. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil sebelum media pembelajaran monopoli diterapkan persentase siswa ulet dalam menyelesaikan permasalahan sebesar 69,44%, sedangkan setelah media pembelajaran monopoli diterapkan menjadi 86,81%.

Menunjukkan minat terhadap permasalahan menjadi salah satu peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang lebih tinggi daripada siswa yang lain, maka hasil yang didapatkan akan lebih bagus daripada siswa yang tidak memiliki minat rendah. Pada saat menerapkan media pembelajaran monopoli, minat siswa dalam mengatasi masalah dalam bentuk soal lebih semangat daripada tidak menggunakan media monopoli. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil survey minat siswa terhadap permasalahan sebelum penerapan monopoli sebesar 58,33% menjadi 93,75%.

Siswa akan cepat bosan ketika mengerjakan tugas rutin dan berulang, sehingga menjadikan siswa kurang kreatif dalam mengerjakan soal. Ketika model pembelajaran monopoli diterapkan, siswa sangat antusias, karena mereka tidak pernah melakukan pembelajaran menggunakan media tersebut, sehingga guru harus membuat suatu media yang menarik dan terbaru. Hal ini sesuai dengan hasil survey sebelum dilakukan penerapan media pembelajaran monopoli persentase siswa cepat bosan ketika mengerjakan tugas rutin dan berulang sebesar 62,50%, setelah media pembelajaran monopoli diterapkan persentase siswa cepat bosan ketika mengerjakan tugas rutin sebesar 97,92%.

Siswa yang teguh pendirian dalam mempertahankan jawaban ketika mengerjakan soal, merupakan indikator meningkatnya motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa merasa yakin dengan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan serta mampu mempertahankan jawaban mereka dengan argumen yang jelas dan logis. Hal ini sesuai dengan hasil survey yang didapatkan sebelum media pembelajaran monopoli diterapkan, persentase siswa teguh pendirian dalam mempertahankan jawaban sekitar 57,29%. Ketika media pembelajaran

monopoli sudah diterapkan persentase siswa teguh dalam mempertahankan jawaban ketika mengerjakan soal sebesar 93,75%.

Senang mencari dan memecahkan masalah yang diberikan merupakan salah satu indikator meningkatnya motivasi siswa dalam pembelajaran. siswa yang memiliki antusias dan motivasi belajar yang tinggi senang dalam mencari dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pada saat media pembelajaran monopoli diterapkan siswa sangat antusias saat pembelajaran, mereka lebih semangat dalam belajar dan mereka tidak mudah menyerah ketika mencari jawaban terhadap permasalahan atau soal yang diberikan. Hal ini sesuai dengan hasil survey yang telah dilakukan, yaitu sebelum media pembelajaran monopoli diterapkan saat pembelajaran persentase siswa senang dalam mencari dan memecahkan masalah yang diberikan sekitar 55,56%. Namun, ketika media pembelajaran monopoli diterapkan didalam kelas persentase siswa senang dalam mencari dan memecahkan masalah yang diberikan sekitar 97,92%.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar siswa kelas VII SMPN 8 Malang memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi suhu dan kalor. Dengan menerapkan media ini, terjadi peningkatan pada berbagai indikator motivasi belajar, termasuk ketekunan menghadapi tugas, keulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap permasalahan, kebosanan pada tugas rutin, mempertahankan jawaban dan kesenangan dalam mencari dan memecahkan persoalan.

Media pembelajaran modern seperti monopoli ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga membantu mengatasi kebosanan, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, media pembelajaran monopoli juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dan memungkinkan mereka untuk mengatasi keterbatasan tradisional dalam pengajaran.

Penelitian ini juga menekankan peran penting guru dalam memilih dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien.

Daftar Rujukan

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71
- Fahmi, F., Fajeriadi, H., & Irhasyuarna, Y. (2021). Feasibility of the Prototype of Teaching Materials on the Topic of Classification of Living Things Based on the Advantage of Local Wetland. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.20527/bino.v3i2.10322>
- Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa Bidikmisi di UPBJJ UT Bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 15(2), 81–87. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v15i2.591.2014>
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. 2023. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4(1):981–90. doi: 10.37680/almikraj.v4i1.4273.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sadiman, Arief. 2000. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sekarwulan. K & Josephin. D. 2022. *Design Thinking Mata Kuliah Pilihan Selektif Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Tahun 2022*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Setiawati, S & Ramadhania, S. R. (2021). Penerapan Teori Design Thinking Pada Kegiatan Upgrading Organisasi Remja Masjid Di Jatiasih Bekasi. *Jurnal of Computer Science Contribution (JUSCO)*, 21), 127–134. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.690>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sumarsih, S., Andari, A. A., Frimayanti, A. I., & Latifah, A. (2023). Upaya Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Mutu Kegiatan Belajar Mengajar di MTs Pelita Pesarawan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 02(05), 986-992.

Sumanto. 2010. *Modul Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.