

Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar

Ismi Nurjanah¹ Patra Aghtiar Rakhman² Nana Hendra Cipta³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: 222710042@untirta.ac.id¹ parakhman@untirta.ac.id² nanahendracipta@untirta.ac.id³

Abstrak

Pada Usia Sekolah Dasar cenderung pada fase bermain, sehingga guru perlu menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Salah satu cara agar pembelajaran menyenangkan adalah dengan menggunakan media permainan Monopoli. Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana pemanfaatan media permainan Monopoli Super Pintar sebagai media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menggunakan data sekunder untuk memperoleh data penelitian. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan media permainan Monopoli Super Pintar dapat menjadi media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar dimana media ini menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat diimplementasikan pada beberapa mata Pelajaran seperti IPS, IPA, Bahasa Indonesia, dan PPkn. Pemanfaatan media permainan Monopoli juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep pada materi ajar, meningkatkan keterampilan berbicara dan literasi keuangan yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik dan tentunya meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Media Pembelajaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, faktor faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran antara lain aspek guru, aspek Peserta Didik, fasilitas serta prasarana, bahkan faktor area. Pemakaian media pembelajaran dinilai sanggup membuat peserta didik mudah menguasai materi. Salah satu pembahasan pada penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan sebuah permainan, diharapkan dapat membantu dan menerapkan proses pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). Pemanfaatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga prinsip pemanfaatan perlu dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik maupun materi, pada Usia Sekolah Dasar cenderung pada fase bermain, sehingga guru perlu menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah Dasar akan membantu mengurangi masalah yang terjadi.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan dan juga dapat melatih peserta didik untuk mengatur keuangan (Deviana & Prihatnani, 2018)&(GUMILANG, 2019). Media pembelajaran MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) merupakan sebuah media yang terbuat dari MMT ataupun menggunakan kertas lain yang berukuran 2,5m × 2,5 m. media ini dapat dikemas dalam sebuah tas sehingga memudahkan dalam hal penyimpanan serta dalam hal membawa atau memindahkan media jika akan digunakan ataupun sesudah digunakan. Kotak monopoli terdiri dari judul-judul buku atau judul

cerita yang tersedia di sekolah, atau menyangkut materi pembelajaran seperti IPA, IPS, Matematika dan lainnya.

Penggunaan Media MOONSTAR ini dapat menjadi salah satu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat dan aktif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media Permainan Monopoli diharapkan dapat, meningkatkan kemampuan literasi Peserta didik, dimana tidak hanya pemahaman literasi membaca, namun pada keterampilan berpikir kritis memanfaatkan sumber pengetahuan baik berbentuk visual, cetak, maupun digital. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Maysi, 2022) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelasasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli layak digunakan dengan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata 88%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, Al Fauziah, dkk. (2023) Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar, dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan monopoli berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama. Dari penelitian terdahulu tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Monopoli ini dapat meningkatkan kemampuan bicara peserta didik kelas V, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan media permainan Monopoli Super Pintar sebagai media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar. Maka diharapkan dengan adanya penelitian ini guru atau pembaca dapat menjadi ide referensi dalam memanfaatkan media Monopoli Super Pintar di Sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan jenis penelitian berupa Studi Literatur atau studi kepustakaan. Studi Literatur adalah cara menyelesaikan permasalahan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan seperti buku-buku karya akademisi, jurnal-jurnal terakreditasi, dan hasil penelitian mahasiswa yang pernah dibuat sebelumnya. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder berupa hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan lainnya yang relevan dengan Pemanfaatan media Monopoli Super Pintar dalam meningkatkan budaya literasi membaca. Output dari studi literatur ini adalah terkolerasinya referensi yang relevan dengan rumusan masalah pada penelitian yang akan dibahas. Hasil penelitian yang dikaji mengenai pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) sebagai media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar selama beberapa tahun terakhir. Hasil Studi Literatur akan disajikan dalam diagram untuk memudahkan pembaca dalam keefektifan pemanfaatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Monopoli dikenal sebagai sebuah permainan yang memakai papan, para pemain berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan(Umayah & Harmanto, 2019), permainan diawali dengan melempar dadu kemudian para pemain bergerak sesuai jumlah dadu ke petak yang terdapat di papan. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya sumber daya manusia, maka media permainan Monopoli dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik. Terdapat beberapa penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran menggunakan permainan Monopoli yang dilakukan pada empat tahun terakhir (2019-2023) sebagai media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Yoyo Zakaria Ansori, Dudu Suhandi Saputra, Sri Yunarti (2019)	Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS	Dengan menggunakan media monopoli yang memberikan suasana proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat melatih daya ingat dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian mengungkapkan pendapatnya memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan serta peka terhadap permasalahan yang ada disekitarnya.
2.	Kadek Desyawati, dkk (2021)	Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Hasil penelitian yaitu ahli isi muatan pembelajaran memperoleh skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji perorangan memperoleh skor 93,3 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 94,7 dengan kualifikasi sangat baik.
3.	Ni Kadek Dela Kartika, dan Made Putra (2021)	Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Ni Kadek Dela Kartika, dan Made Putra (2021) Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dari data hasil penelitian didapatkan persentase kelayakan media monopoli dari ahli materi pembelajaran yaitu 93%, persentase kelayakan media monopoli dari ahli desain pembelajaran sebesar 91,6%, persentase kelayakan media monopoli dari ahli media pembelajaran adalah sebesar 90%, dan dari uji coba perorangan persentase kelayakan media monopoli adalah sebesar 90,8%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwapengembangan media permainan monopoli pada muatan PPKn siswa kelas IV SD layak digunakan dalam prose pembelajaran.
4.	Wenitasari, Tri Juli Hajani, Dedy Firduansyah (2022)	Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau	Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Kualitas media dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori cukup tinggi dengan validasi bahasa 0,667, validasi media 0,72 dan validasi materi 0,76 ; 2) Kualitas Media Monopoli IPA dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 79% sedangkan untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 materi organ pernapasan hewan dan manusia memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran
5.	Riska Nurul Cahyani, Ade Nuria Finka Yuliana, Farida Styaningrum. (2022)	Implementasi Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kaseman	Hasil penelitian sebelum diberikan permainan monopoli menunjukkan dalam hal perencanaan dan pengelolaan keuangan secara keseluruhan siswa masih belum mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan. Setelah adanya implementasi permainan monopoli, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat mengatur dan membuat perencanaan keuangan dengan cara membuat catatan pengeluaran selama satu minggu dan membandingkan dengan minggu sebelumnya.
6.	Maysi (2022)	Pengembangan Media Permainan	Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 79% "Layak". Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 80% "Layak". Hasil penilaian dari praktisi pendidikan

		Monopoli untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara	memperoleh rata-rata 82% "Sangat Layak". Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 92% "sangat Layak". Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 88% "Sangat Layak". Media permainan monopoli layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Kemudian untuk perhitungan uji efektivitas peserta didik dengan media permainan monopoli dari perhitungan N-gain memperoleh penilaian 0,73 dengan kriteria sedang. Kata kunci: Media Permainan Monopoli, Pembelajaran tematik.
7.	Benedicta Dwi Adventyana, Dina Amaria Sembiring, Tin Rustini, Yona Wahyuningsih (2023)	Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar	Maka dari itu monopoli adalah salah satu media yang ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tingkat Tinggi.
8.	Helena May Sela, Maharani Oktavia, Puji Ayurachamati (2023)	Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD	Hasil analisis data pengembangan media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan valid dari lembar angket validasi dengan nilai rata-rata 91,2%, media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan praktis dari lembar angket respon siswa dalam uji coba dengan nilai rata-rata sebesar 92,4%,serta media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan efektif dengan hasil tes dengan nilai rata-rata 92,24%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, disimpulkan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.
9.	Alfauziah Ramadani, Andy Ariyanto, Naflah Nur Shofla Rohmah, Yulia Maftuhah, Hidayati, Anatri Desstyia (2023)	Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar	Hasil dari riset ini yaitu Hasil refleksi selama proses pembelajaran banyak siswa yang menerima manfaat positif dan ada juga yang negatif. Sebagian besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman. Permainan monopoli berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama. Maka dari itu monopoli adalah salah satu media yang ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tingkat Tinggi
10.	Syifaul Fajriyah (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (MOSA Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V MIN 1 Jombang	Hasil validasi media pembelajaran oleh tiga validator dengan rata-rata persentase sebesar 87% Dengan validasi desain 90,26%, validasi isi/materi 85,56%, validasi bahasa 83,33%. Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, hal ini berdasarkan pada hasil pretest-posttest siswa yang diuji N-Gain nilai rata-rata 0,65 dengan kategori "sedang". Validasi soal pretest-posttest menunjukkan persentase sebesar 86,11% dengan kategori "sangat valid". Hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88% "Positif"

Berdasarkan Tabel diatas, dari sepuluh jurnal dan artikel penelitian yang dilakukan mulai pada tahun 2019 sampai tahun 2023, dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar dapat dijadikan Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar, Media permainan Monopoli juga memiliki dampak positif dan layak dijadikan media pembelajaran. Pemanfaatan permainan Monopoli sebagai Media pembelajaran dapat diimplementasikan di berbagai macam mata Pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), PPkn. Media permainan Monopoli memberikan suasana yang menyenangkan karena “pembelajaran dengan permainan mendorong peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran”(Ansori et al., 2019), sehingga Pemanfaatan Media Permainan Monopoli juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep materi dan hasilnya pemahaman peserta didik dapat meningkat. Kelayakan penggunaan media permainan Monopoli juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan keterampilan lain yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari seperti keterampilan berbicara, hingga literasi keuangan peserta didik.(Cahyani et al., 2022)

Penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran juga di kembangkan tidak hanya berbentuk Monopoli asli namun di inovasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi ajar seperti penyesuaian isi kotak papan “terdiri dari soal-soal yang menyangkut materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi”(Ikha Listyarini, 2018). Tidak hanya isi kotak yang dapat dikreasikan oleh guru, pada permainan Monopoli yang dikreasikan oleh guru dengan menyesuaikan nama media yang dirancang seperti “Logo MOSA Game dengan ikon yang berciri khaskan tokoh dalam logo yaitu laki-laki bertopi dan berkumis” tidak hanya itu penggunaan dadu juga diganti dengan, kartu poin sebagai pengganti dadu berisikan poin 1 sampai 5 dan terdapat pertanyaan didalam kartu “(Fajriyah, 2023). Pemanfaatan media permainan Monopoli ini tentunya telah melalui uji validasi produk dan uji efektifitas dengan tujuan menguji dan mengukur tingkat kelayakan produk dalam pemanfaatan media permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar. Hasil penelitian dari jurnal dan artikel-artikel ilmiah yang terdahulu adalah monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan pada berbagai mata Pelajaran, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, kemampuan berbicara dan literasi keuangan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran permainan Monopoli juga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan digemari peserta didik. Hal ini terlihat dari banyaknya respon positif dari peserta didik dengan adanya penggunaan media permainan Monopoli sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi ajar. Pada penggunaan media perlu memperhatikan karakter dan kebutuhan peserta didik, dimana pada usia Sekolah Dasar peserta didik senang bermain, sehingga perlu sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Pemanfaatan media permainan Monopoli Super Pintar dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar dimana media ini menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat diimplementasikan pada beberapa mata Pelajaran seperti IPS, IPA, Bahasa Indonesia, dan PPkn. Pemanfaatan media permainan Monopoli juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep pada materi ajar, meningkatkan keterampilan berbicara dan literasi keuangan yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik dan tentunya meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., & others. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Ansori, Y. Z., Saputra, D. S., & Yunarti, S. (2019). Media Monopoli Menciptakan Suasana yang Menyenangkan pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Majalengka*, 764–770.
- Benedicta Dwi Adventyana¹, Dina Amaria Sembiring, Tin Rustini³, Y. W. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1349–1358.
- Cahyani, R. N., Yulianan, A. N. F., & Setyaningrum, F. (2022). Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD negeri tawun 2 Kasreman. *Senassdra*, 1, 786–792.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Deviana, D. R., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(2), 114–131.
- Fajriyah, S. (2023). *Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (Mosa Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V Min 1 Jombang*. 2(1), 63–81.
- Gumilang, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2).
- Ikha Listyarini, D. O. S. A. S. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 46–51.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 79–75.
- May Sela, H., 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.
- Maysi. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*.
- Ramadhani, Alfauziah, Ariyanto, A, dkk. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 10(1),
- Syahrudin Mahmud. M. Ed., P. D. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.
- Wenitasari, Hajani, T, J, & Firduansyah, D. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. *LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Silampari Sains and Education*. 1(1), 58-70.