

PENGEMBANGAN MEDIA MOONSTAR (MONOPOLI SUPER PINTAR) PADA TEMA 2 KELAS IV MI AL-FIRDAUS BANDUNG

Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi
FITK, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Ghaidasiti@gmail.com

Abstrak

Riset ini dicoba di kelas IV MI Al- Firdaus Kota Bandung bertujuan buat meningkatkan pendidikan memakai fasilitas media Domino pintar pada mata pelajaran Tematik“Senantiasa Berhemat Tenaga”. Riset ini tercantum tipe pengembangan R&D lewat tahapan riset memakai model cakupan ADDIE. Pengumpulan informasi mencakup sesi *Analysis, Design, Development, Implementation, and, Evaluation*. Dari wujud riset ini menciptakan informasi data dengan Hasil oleh pakar media mendapatkan nilai 92% dengan kriteria baik sekali setelah itu, Hasil dari pakar modul mendapatkan nilai 83% dengan nilai kriteria baik sekali pula. Ada pula angket reaksi guru terhadap media pembelajaran yang telah periset sebar mendapatkan nilai rata- rata 91% yang berarti kriteria baik sekali. Tahapan berikutnya penilaian hasil peserta didik dengan pemakaian media dominasi luar biasa pintar mendapatkan skor gain sebesar 0,51. Hingga bisa diambil kesimpulan lewat pengembangan media pendidikan dominasi luar biasa pintar sanggup tingkatan hasil belajar serta bisa digunakan bagaikan media pendidikan.

Kata kunci: Monopoli Super Pintar (MOONSTAR), R&D.

Abstract

This research was tried in grade IV MI Al-Firdaus Bandung aims to improve education using media facilities Domino smart in thematic subjects "Always Save Energy". This research listed the type of R&D development through the research stage using the ADDIE coverage model. Information collection includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation sessions. From the form of this research creates data information with results by media experts get a value of 92% with very good criteria after that, the results of the module expert get a value of 83% with a good criteria value once. There is also a poll of teachers' reactions to the defense media that researchers have spread to get an average score of 91% which means the criteria are very good. The next stage of student results assessment with the use of extraordinary smart domination media gets a gain score of 0.51. Until it can be taken as a conclusion through the development of educational media domination is amazingly smart able to improve learning outcomes and can be used like an educational media

Keywords: Monopoly Super Smart (MOONSTAR), R&D.

PENDAHULUAN

Karakter yang sangat beragam pada peserta didik membuat guru kesulitan untuk mengatur peserta didik dalam menyampaikan materi-materi yang akan diberikan, di sebagian tempat masih banyak guru yang kurang dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran, proses belajar yang biasanya dilakukan hanya ceramah dan penugasan yang dilakukan guru sehingga minat belajar peserta didik berkurang, maka diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik agar semangat belajar.

Media adalah alat yang sangat berguna pada kehidupan manusia. (Bayne 2015) Tak termasuk juga pendidikan sangat membutuhkan penunjang keberhasilan dari support pada sarana tersebut, dikarenakan pendidikan mempunyai peran yang penting dalam mengembangkan potensi dan keterampilan dalam diri manusia. Salah satu wadah untuk memperoleh pendidikan adalah sekolah.

Sekolah memiliki kedudukan yang berarti dalam melakukan aktivitas ialah pendidikan proses pembelajaran. Proses pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila terjalin komunikasi positif antara guru dengan peserta didik. Proses pembelajaran sangat tergantung dari motivasi peserta didik serta kreatifitas guru. (Fareka, HIMA, dan SAMIJO 2020)

Peserta didik yang mempunyai motivasi besar dalam belajar serta didukung dengan guru yang sanggup memfasilitasi motivasi peserta didik, akan membawa pada keberhasilan pencapaian belajar. (Darmajid 2015) Kemudian faktor penentu yang dominan dalam pendidikan adalah guru, karena guru berperan dalam proses pembelajaran, baik dari bimbingan, sarana, media, serta merupakan pembantu evaluasi dalam proses pembelajaran. (Suparjo, Supandi, dan Purnamasari 2019) Bermain ialah metode yang dapat digunakan oleh guru dalam suasana pembelajaran sehingga murid tidak merasa bosan. Hal ini bertujuan agar murid senantiasa berkonsentrasi saat belajar. (Tisna Abdulah 2019, 5).

Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 pada tema Selalu Berhemat Energi berjalan dengan baik. Namun masih terdapat beberapa kendala, yaitu kemandirian dan keaktifan yang masih kurang serta rendahnya hasil belajar pada beberapa peserta didik. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut, karena tidak tersedianya media pembelajaran pendukung dan penggunaan model mengajar yang kurang inovatif. Sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. (Butler 2017).

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media *Moonstar*. Melalui media *Moonstar* (Monopoli Super Pintar) peserta didik dapat belajar sekaligus bermain secara mandiri dan aktif berpikir dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang ada didalam permainan tersebut yang, guna mengembangkan aspek kognitif dan aspek afektif pada peserta didik. (Agustiya, Sunarso, dan Haryani 2017).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ita Yuliana Suparjo, Supandi, dan Iin Purnamasari yang berjudul "Keefektifan Media Moonstar pada Pembelajaran Tema 2 Kelas IV" hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa nilai pretest diperoleh nilai rata-rata 52 dan rata-rata nilai posttest adalah 77. Peningkatan nilai pretest dan posttest dihitung menggunakan uji gain yaitu 0,5 termasuk kategori sedang. Berdasarkan analisis uji-t diketahui bahwa thitung lebih dari ttabel ($36,255 > 0,681$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai afektif pembelajaran 1 diperoleh rata-rata 79,7, sedangkan pertemuan 2 meningkat menjadi 84,6. Dapat disimpulkan bahwa media Moonstar efektif pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi di kelas IV Sekolah Dasar berhasil. (Suparjo, Supandi, dan Purnamasari 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis dalam model penelitian ini berbentuk Research and Development, kemudian proses hasil yang digunakan dalam R&D untuk tujuan pengembangan, penyempurnaan, atau memperbaiki produk dan praktik dalam bidang tertentu termasuk pendidikan. (Sugiyono 2018).

Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari model Borg and Gall yang memiliki 10 langkah tahapan penelitian: (A. Muri Yusuf 2016)



Gambar 2.1 Langkah Penelitian

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dimana salah satu merupakan desain penelitian pembelajaran terorganizer karena terbatasnya waktu. (Endang Mulyatiningsih 2014) berpendapat model ini terdiri dari beberapa tahapan yakni berupa menganalisis, rancangan, realisasi rancangan produk, penerapan, dan evaluasi. Prosedur ini dapat dijelaskan melalui beberapa tahap, antara lain: (1) Analisis (Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru). (2) Rancangan (Dalam perancangan model atau metode pembelajaran, tahap ini memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar). (3) Realisasi rancangan produk (Dalam tahapan ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan). (4) Penerapan (Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas). (5) Evaluasi (Pada tahap ini, diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi di kelas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis

Riset serta pengumpulan data melalui wawancara kepada guru di MI AL- Firdaus Kota Bandung agar memperoleh data mengenai hambatan saat dilaksanakannya belajar. Wawancara dilaksanakan pertama kepada guru kelas mengenai proses belajar mengajar didalam kelas, media belajar yang digunakan, hambatan dalam belajar di dalam kelas, serta karakter subjek penelitian. Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilaksanakan di MI AL- Firdaus Kota Bandung ditemui sebagian hambatan, yakni:

- 1) Berbagai macam karakter peserta didik mulai dari yang aktif, beberapa peserta didik ada yang pasif, dan bahkan ada peserta didik yang kurang fokus dalam proses belajar sehingga Guru mendapat kesulitan dalam membangkitkan motivasi para peserta didik.
- 2) Peserta didik merasa kurang berminat serta merasa adanya keberatan dengan penugasan dari model pembelajaran tersebut.
- 3) Kurang pengembangannya media pembelajaran dalam belajar untuk digunakan yang dan kurang berorientasi pada permainan sambil belajar.
- 4) Kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan untuk mereka.

Dari penjelasan tersebut maka perlunya suatu media yang baik dalam pembelajaran agar meningkatkan mutu belajar menjadi baik pula.

b. Hasil Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti mencoba untuk merancang Media Monopoli permainan yang dimana diambil dari analisis masalah diatas yang kemudian peneliti mencoba membuat dengan langkahnya sebagai berikut:

Tahapan *pertama*, perancangan desain awal melalui media Monopoli pintar, Tahap *kedua*, model isi dari pengembangan media Monopoli cerdas pada mata pelajaran Tematik dengan tema “Selalu Berhemat Energi” dengan standar Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pada tema. Tahap *ketiga*, mencari gambar-gambar yang sesuai dan berkaitan dengan tema “Selalu Berhemat Energi” yang diambil dari source internet. Tahap ke *empat*, Perancangan/instruksi petunjuk penggunaan dalam melaksanakan permainan serta berupa aturan yang akan digunakan pada media tersebut.

c. Hasil produk Pengembangan

Tahapan awal dari pengembangan produk berbentuk media Monopoli Super Pintar pada buku Tematik ini dilakukan melalui tahap – tahapan sebagai berikut:

- 1) Merancang materi-materi pembelajaran tematik yang terintegratif dan efektif serta berkonsultasi dengan guru kelas yang terkait dengan tema “Selalu Berhemat Energi”.
- 2) Mengumpulkan bahan yang digunakan, yaitu : Kayu/Triplek, Kertas Ivory, Cat Kayu, Kertas Karton, Dadu, Pion, dan Rumah-rumahan, Kertas Stiker, dan Lem Kertas.
- 3) Pelaksanaan dalam Pengembangan Produk dengan cara Membuat Papan Monopoli Super Pintar Tematik, Produksi Kartu Bank Soal dengan ukuran kertas A7, Kartu materi berukuran A7, Produksi kartu berupa sertifikat rumah dengan ukuran A8, Produksi buku petunjuk guru berukuran A5, produksi berbentuk puzzle berukuran 12x9cm , Produksi rumah-rumahan, Produksi Pin smile.

Pembahasan

Menurut Dimiyati dan Mujiono dalam (Nurmala, Dra. Lulup Endah Tripalupi, dan Prof. Dr. Naswan Suharsono 2014) belajar adalah suatu kegiatan yang didorong oleh kekuatan mental dari diri siswa sendiri. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita, kekuatan mental tersebut dapat tergolong kekuatan rendah atau tinggi.

Belajar memerlukan situasi yang menggembirakan dan tenang. Ketenangan dalam arti luas meliputi ketenangan lahir maupun batin. Kondisi lingkungan yang mendukung menyenangkan dan terbebas dari rasa bosan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik untuk mengekspresikan segala kemampuannya. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi kebosanan, kesulitan dan kondisi tertekan peserta didik terhadap mata pelajaran dengan cara mengemas pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. (Vikagustanti, Sudarmin, dan Pamelasari 2014)

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai anak. (Zaini 2019)

Bermain juga merupakan kegiatan yang penuh daya khayal, penuh aktivitas dan anak-anak melakukan dengan cara sendiri. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilaksanakan karena kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan karena kesenangan yang ditimbulkannya, bermain dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan atau tekanan dari luar. (Anis 2015)

Permainan pada pembelajaran alangkah baiknya yang bisa dikaitkan antara materi dengan permasalahan sehari-hari, sehingga siswa memahami manfaat belajar dan mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah di sekitarnya. (Rahaju dan Hartono 2017) Salah satu permainan nya dapat menggunakan monopoli, produk ini merupakan Perlengkapan Game Edukatif Monopoli Super Pintar Tematik sebagai media pembelajaran tematik integratif yang bersumber pada hasil informasi awal dan pengembangan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Kemudian Melalui perlengkapan game edukasi ini yang dikembangkan diharapkan dapat memaksimalkan hasil pembelajaran serta dapat menciptakan suasana yang aktif dalam belajar di kelas.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di Indonesia bahkan di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. (Suprpto 2013)

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya, media ini juga dapat melatih daya ingat peserta didik dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi. (Vikagustanti, Sudarmin, dan Pamelasari 2014)

Harris dalam (Purwanto, Sari, dan Husna 2012) menyatakan bahwa terdapat kesamaan antara permainan seperti monopoli dan catur dengan berpikir kritis. Karena seperti halnya permainan, pemikiran kritis bergantung juga pada pemahaman, strategi, perhatian, serta kreativitas dan pemain pun harus berlatih untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritisnya. Dari penjelasan di atas jelas bahwa permainan monopoli memiliki keterikatan dengan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis.

Selama proses pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media permainan monopoli, media permainan monopoli yang dikembangkan memiliki kekurangan dan kelebihan. Berikut Tabel kekurangan dan kelebihan dari media permainan monopoli yang telah dikembangkan: (Susanto 2012)

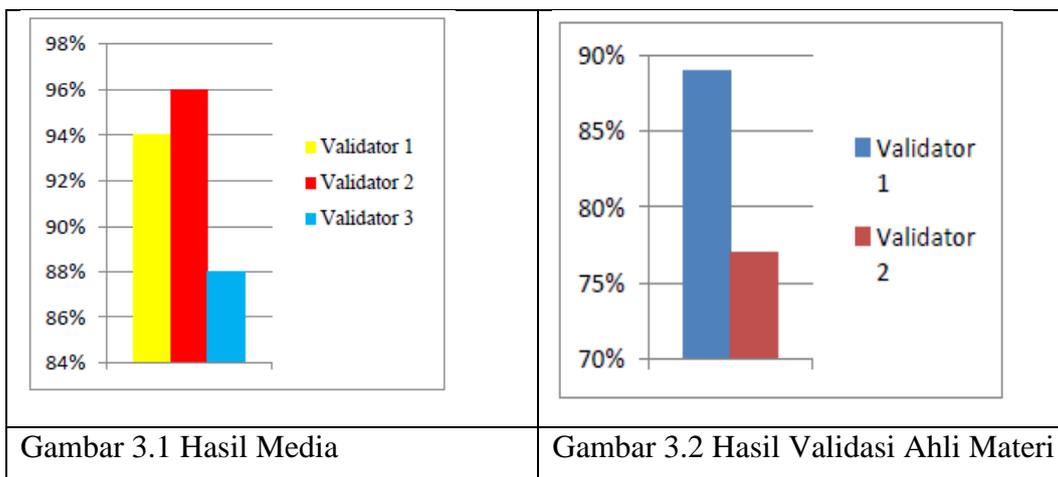
Tabel 3.1. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Proses pembuatannya sederhana	Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
2	Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya	Hanya dapat digunakan untuk melatih pemahan konsep tentang tema ini saja
3	Perawatan dan pemeliharannya relatif mudah	Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang
4	Mudah dibawa dan dipindahkan	Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar
5	Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan	Untuk menentukan pemanang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu
6	Dibuat dengan dengan penuh warna sehingga tidak membosankan	
7	Dapat dimainkan lebih dari 5 orang	
8	Pemain dapat merasakan rasa senang, dan rasa ingin tahu	

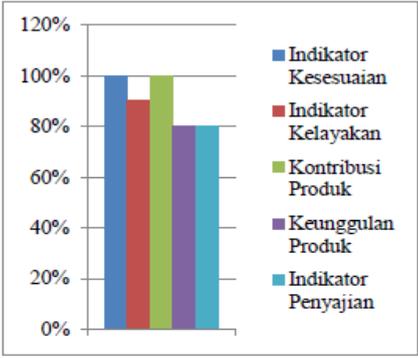
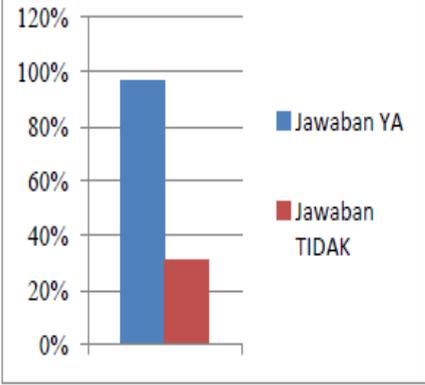
9	Mudah dioperasikan	
---	--------------------	--

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan media bermain saat belajar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Piaget, dinamika perkembangan intelektual individu mengikuti dua proses, diantaranya asimilasi dan akomodasi. Asimilasi yaitu proses kognitif yakni seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep/ pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada di dalam pikirannya. Sedangkan akomodasi yaitu proses perubahan struktur kognitif sehingga dapat dipahami. (Hastuti 2016)

Kegiatan pretest dan posttest yang dilakukan di MI Al-Firdaus Kota Bandung dikelas IV berjumlah 21 peserta didik, tetapi sebelum dilakukan kegiatan semua itu peneliti melakukan terlebih dahulu validasi media juga validasi materi yang akan digunakan untuk penelitian sehingga di bawah ini merupakan hasil dari ahli validasi media dan ahli materi:



Berdasarkan tabel diatas hasil dari ahli media monopoli super pintar rata-rata yang didapatkan yakni 92%, sedangkan hasil validasi ahli materi rata-rata 83%. Maka dapat disimpulkan pada produk ini layak digunakan dalam riset dilapangan, kemudian untuk angket tentang reaksi guru yang bersangkutan mendapatkan sebesar rata-rata 91% hitungan aspek penilaian berupa: indikator kesesuaian, kelayakan, kontribusi produk, keunggulan produk, serta bentuk penyajian. Sedangkan hasil respon peserta didik mendapatkan 97% dari perhitungan centang yang sudah di berikan nilai dan jawaban “Iya” Dan “Tidak”. Keduanya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

	
<p>Gambar 3.3 Angket Respon pendidik Terhadap media pembelajaran ini</p>	<p>Gambar 3.4 Angket Respon Peserta didik</p>

Hasil bentuk evaluasi yang didapatkan dari peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 peserta dalam menggunakan media pembelajaran MOONSTAR mendapatkan hasil baik yakni memperoleh nilai dengan n- gain sebesar 0,51 dan termasuk kategori sedang.

3.2 Tabel Hasil Nilai Rata-rata Peserta didik

Nilai Pre Test	Nilai Post test	N-gain Kriteria	N-gain
63	82	0,51351	Sedang

Maka dapat disimpulkan bahwa media dalam Monopoli Super Pintar layak digunakan untuk pembelajaran dan media ini lebih efektif dari pembelajaran sebelumnya pada materi Tematik dengan tema “Selalu Berhemat Energi” untuk peserta didik kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media MOONSTAR pada pendidikan Tematik “Selalu Berhemat Energi” kelas IV Madrasah Ibtidaiyah diawali dengan Mengenal kebutuhan peserta didik agar dapat menemukan permasalahan dan Memakai permasalahan tersebut menjadi landasan nya untuk merancang media pendidikan MOONSTAR, setelah itu Pengujian yang di uji coba oleh para pakar media dengan memperoleh presentase 92% serta masuk dalam jenis baik sekali, berikutnya presentase pakar modul memperoleh 83% dengan jenis baik sekali, buat angket reaksi pendidik mempunyai skor keidealn dengan nilai 91% jenis baik sekali serta setelah itu berikutnya angket reaksi partisipan didik mempunyai skor keidealn dengan nilai 97% jenis baik sekali. Setelah itu hasil riset dari 21 partisipan didik lewat rumus n- gain sebesar 0, 51 dengan t- tabel serta tercantum dalam jenis lagi sehingga bisa dikatakan kalau media MOONSTAR sangat lebih efisien dari

pendidikan terdahulu pada mata pelajaran Tematik tema 2 dengan modul “Selalu Berhemat Energi” buat partisipan didik kelas IV SD.

Sebaiknya jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa lebih semangat saat menerima materi, salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran moonstar ini karena media ini bisa digunakan di berbagai mata pelajaran. Selain itu pembawaan saat menyampaikan materi menggunakan media moonstar ini harus dengan semangat agar siswa yang menerima materi lebih cepat mencerna materi yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Agustiya, Faudany, Ali Sunarso, dan Sri Haryani. 2017. “Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students’sTM Motivation and Science Learning Outcomes.” *Journal of Primary Education* 6 (2): 114–19. <https://doi.org/10.15294/jpe.v6i2.17559>.
- Anis, Anis. 2015. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN LARI ESTAFET MELALUI METODE BERMAIN PADA SISWA KELAS IV SDN 1 OTI.” *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education* 2 (8). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/3482>.
- Bayne, Sian. 2015. “What’s the matter with ‘technology-enhanced learning’?” *Learning, Media and Technology* 40 (1): 5–20. <https://doi.org/10.1080/17439884.2014.915851>.
- Butler, Yuko Goto. 2017. “Motivational Elements of Digital Instructional Games: A Study of Young L2 Learners’ Game Designs.” *Language Teaching Research* 21 (6): 735–50. <https://doi.org/10.1177/1362168816683560>.
- Darmajid, Darmajid. 2015. “PENGUNAAN MEDIA POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI MI DARUN NAJAH KWANGSAN SEDATI SIDOARJO.” Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/2631/>.
- Endang Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fareka, Septea Hasana, LINA RIHATUL HIMA, dan SAMIJO SAMIJO. 2020. “PENGEMBANGAN GAME RPG MAKER MV UNTUK MENUNJANG KREATIFITAS SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA.” Other, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://repository.unpkediri.ac.id/993/>.
- Hastuti, Dian Nur Antika Eky. 2016. “IMPLEMENTASI PERMAINAN DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS

V PADA PELAJARAN IPS DI SDN KEMUNING KECAMATAN SAMBIT KABUPATEN PONOROGO.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 6 (01). <https://doi.org/10.25273/pe.v6i01.296>.

Nurmala, Desy Ayu, M. Pd Dra. Lulup Endah Tripalupi, dan M. Pd Prof. Dr. Naswan Suharsono. 2014. “PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4 (1). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>.

Purwanto, Purwanto, Ika Mustika Sari, dan Hanna Nurul Husna. 2012. “IMPLEMENTASI PERMAINAN MONOPOLI FISIKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN MENGETAHUI PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP.” *Jurnal Pengajaran MIPA* 17 (1): 69–76. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.36054>.

Rahaju, Rahaju, dan Semin Rudi Hartono. 2017. “PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA.” *JIPMat* 2 (2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suparjo, Ita Yuliana, Supandi Supandi, dan Iin Purnamasari. 2019. “KEEFEKTIFAN MEDIA MOONSTAR PADA PEMBELAJARAN TEMA 2 KELAS IV.” *Jurnal Sinektik* 2 (2): 199–211. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.2940>.

Suprpto, Anis Nuryati. 2013. “PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKANMINAT BELAJAR TATA BOGA DI SMA.” *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 1 (Mei). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2963>.

Susanto, Arif. 2012. “PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SUB MATERI SEL PADA SISWA SMA KELAS XI IPA.” *BioEdu* 1 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/338>.

Tisna Abdulah, -. 2019. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN SISWA KELAS X SMKN 1 SUMEDANG.” Other, Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu>.

Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin Sudarmin, dan Stephani Diah Pamelasari. 2014. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI IPA TEMA ORGANISASI KEHIDUPAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA SMP.” *Unnes Science Education Journal* 3 (2). <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330>.

Zaini, Ahmad. 2019. “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3 (1): 118–34. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.

