

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 GONDANG**

**JuwitaRetnaGumilang**  
STKIP PGRI TULUNGAGUNG  
[Juwitaretna33@yahoo.co.id](mailto:Juwitaretna33@yahoo.co.id)

## **ABSTRAK**

Siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas kurang kondusif dan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang kurang kondusif ini disebabkan karena beberapa factor yaitu media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang tahun 2018/2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Data yang terkumpul menggunakan teknik analisis kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil analisis data penelitian ini menggunakan uji T dengan ketentuan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai Sig.(2-tailed)  $< 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep.

**Kata kunci:** Hasil Belajar IPA, media, monopoli,

## **PENDAHULUAN**

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran ini sering disebut dengan istilah pendidikan sains. Menurut (Susanto, 2013:167) Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan

prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga medapat suatu kesimpulan. Pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap. Diketahui bahwa menurut (Davidi, 2018) pada rentang usia anak SD (7-11 tahun), siswa/i SD berada pada tahapan berpikir operasional konkrit. Hal ini

sependapat dengan Papalia & Feldman dalam (Davidi, 2018) bahwa pada tahap perkembangan operasional konkrit, pemahaman anak sudah lebih optimal dalam hal konsep spasial, sebab akibat, kategorisasi, penalaran induktif dan deduktif, konservasi dan angka. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa guru hanya menggunakan metode ceramah dan siswa merasa kesulitan dalam menerima materi. Siswa SD memerlukan pemahaman secara konkrit agar siswa mampu memahami materi pembelajaran IPA yang sedang dipelajari.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menurut Rusman dalam (Feri Tirtoni, 2018). Peneliti melakukan observasi yang telah dilakukan sebelumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses belajarnya hal ini membuat hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar IPA pada kakak kelas sebelumnya masih kurang dari batas Kriteria Ketuntasan Minimum atau tidak seluruhnya mendapat nilai di atas atau sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik harus diperlukan variasi dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar

serta pendidik yang profesional dibidangnya.

Fakta lapangan ketika dilakukan pengamatan di SD Negeri Gondang, bahwa ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, guru tidak menggunakan variasi metode, model pembelajaran, interaksi hanya satu arah yaitu hanya guru pada siswa dan guru tidak menggunakan RPP dalam proses pembelajarannya. Menurut Husna dalam (Gusmania & Agustyaningrum, 2018) Keterampilan pendidik dalam menumbuhkan motivasi siswa juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan tersebut. Berdasarkan kegiatan observasi dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung beberapa siswa tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan banyak siswa yang asyik dengan dunianya sendiri. Sarana prasarana yang memadai akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran termasuk sarana dalam menunjang proses pembelajaran. Media perlu diperhatikan dalam mendukung proses pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar menurut (Gusmania & Agustyaningrum, 2018). Media

disini berarti sangat membantu menyampaikan informasi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar. Media juga dapat memotivasi serta melibatkan siswa dalam penggunaan media sehingga dengan adanya media siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas III-A maupun kelas III-B SD Negeri Gondang, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku pembelajaran tanpa menggunakan media yang mampu membangkitkan semangat siswa dan memotivasi siswa.

Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-komplek pada papan permainan menurut Husna dalam (Ulfaeni, Wakhyudin, & Januar Saputra, 2017). Dalam sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi, karena dalam hal ini siswa akan merasa bahwa mereka sedang bermain tetapi pada kenyataannya mereka sedang belajar. Sebuah media yang diterapkan menggunakan permainan sehingga membuat situasi-situasi yang menyenangkan tidak membosankan dan mudah dalam mengerjakan soal. Monopoli yang dibuat media dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena siswa sudah mengerti mengenai permainan ini. Media monopoli ini memiliki tujuan yang sama dengan permainan

monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksudnya yaitu menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat dalam media tersebut.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti ialah penelitian jenis kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015:107) penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode eksperimen ini peneliti menggunakan desain *Quasi Eksperimental Design*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III baik kelas III-A dan kelas III-B SD Negeri Gondang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi menurut (Sugiyono, 2017: 62). Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajarannya. Sedangkan kelas yang satunya yaitu kelas III-B sebagai kelas control yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional pada proses

pembelajaranya. Dalam hal ini peneliti menggunakan kelompok teknik *nonprobability sampling* dengan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124)

Menurut (Sugiyono, 2015:193) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan test dan dokumentasi. Sebelum instrument tes digunakan untuk mengukur tingkat antusiasme belajar siswa maka terlebih dahulu akan diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari kedua instrument.

Penelitian ini peneliti menggunakan ada 2 macam yaitu Uji prasyarat, dan Uji Hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji T.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai pretest pada kelas eksperimen terdapat banyak siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 75. Dengan nilai rata-rata 38.73. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 75 sedangkan nilai terendahnya adalah 15. Sedangkan nilai pretest kelas eksperimen ialah juga kurang dari KKM yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 32.83, nilai tertinggi 51.5 dan nilai terendah adalah 10.

Nilai posttest kelas eksperimen mendapat kenaikan yaitu beberapa siswa sudah mencapai KKM yaitu 75. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 73.48. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 100 sedangkan nilai terendahnya adalah 50. Sedangkan kelas nilai posttest kelas control yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 51.38. Nilai tertinggi 82 dan nilai terendah adalah 20.

Sebelum diadakan penelitian peneliti meminta bantuan kepada ahli materi untuk menganalisis soal yang akan diujicobakan tersebut valid atau tidak. Berdasarkan menurut ahli materi soal tersebut valid dan layak digunakan untuk penelitian. Dalam pengujian validitas ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi program *SPSS Statistic for windows for 23.0*. hasil pengujian validitas ini dapat dilihat dalam tabel 4.3 di bawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal Tes**

Nomor Soal	Person Correlation (r-hitung)	r-tabel N=20 tarafsignifikasi 5%	Keterangan
1	0.439	0.433	Valid
2	0.639	0.433	Valid
3	0.531	0.433	Valid
4	0.556	0.433	Valid
5	0.440	0.433	Valid
6	0.505	0.433	Valid
7	0.507	0.433	Valid
8	0.557	0.433	Valid
9	0.488	0.433	Valid
10	0.539	0.433	Valid

Tabel 4.5 dapat dijelaskan nomor soal 1 sampai dengan 10 valid. Nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dari dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk N=21 dengan taraf signifikansi 5% adalah 0.433.

Jadi dapat disimpulkan bahwa soal-soal tersebut valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui suatu instrument dapat dipercaya dan konsisten apabila dilakukan peneitian ulang. Suatu intrumen dikatakan reliable apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi program *SPSS Statistic for wondows for 23.0*. Berikut hasil pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Test**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.667	10

Berdasarkan pengujian reliabilitas instrument soal di atas dengan Nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan nila  $r_{tabel}$  untuk N=21 dengan taraf signifikasi 5% adalah 0.433. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal-soal tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk pretest dan posttest.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan pada kelas control dan eksperimen menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov pada program *SPSS for windows* version 0.23

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Nilai_P retest_ Kelas_ Eksperi men	Nilai_P ostest_ Kelas_ Eksperi men	Nilai_ Pretest_ _Kela s_ Kon trol	Nilai_ Postes t_ Kela s_ Kon trol
N		20	20	20	20
Nor mal Para meter s <sup>a,b</sup>	Mea n	38.73	73.60	32.83	51.38
	Std. Dev iatio n	16.011	15.558	9.370	16.933
Most Extre me Diffe rence s	Abs olut e	.141	.161	.165	.192
	Posi tive	.141	.135	.122	.192
	Neg ativ e	-.088	-.161	-.165	-.155
Test Statistic		.141	.161	.165	.192
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.183 <sup>c</sup>	.158 <sup>c</sup>	.051 <sup>c</sup>

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pretes dan posttest pada kelas control maupun eksperimen lebih besar dari 0.05 ( $>0.05$ ). Hal ini dapat dilihat pada nilai pretest kelas eksperimen yaitu 0.200 ( $>0.05$ ) dan nilai posttest kelas eksperimen yaitu 0.183 ( $>0.05$ ). Sedangkan pada kelas kontrol pada pretes yaitu 0.158 ( $>0.05$ ) dan posttest kelas control yaitu 0.051 ( $>0.05$ ). Jadi hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama tidaknya sampel dalam varians. Pada penelitian ini pengujian homogenitas menggunakan program *SPSS for windows* version 0.23.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Pretest**

Test of Homogeneity of Variances			
Hail_Belajar_IPA			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.512	1	38	.069

Berdasar kantabel 4.6 menunjukkan bahwa taraf signifikansi uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas control adalah 0.069. Jadi hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan petest dan posttest memilikiv arians yang sama atau homogen. Sedangkan untuk perolehan posttestnya sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Posttest**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil_Belajar_IPA			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.088	1	38	.768

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan taraf signifikansi uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas control sebesar 0.768 hal tersebut lebih besar dari 0.05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan posttest kelas eksperimen dan kelas control dapat dinyatakan homogen.

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t-test. Uji t-test ini dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian

**Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Skor - Pretest asi	Equal variances assumed	.088	.768	4.091	38	.000
	Equal variances not assumed			4.091	37.254	.000

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai  $Sig.(2-tailed) < 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil Uji T diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Gondang.

Hasil penelitian yang telah dianalisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Gondang. Hal ini dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu uji t dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai  $Sig.(2-tailed) < 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil nilai pretest dan posttest menunjukkan ada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 34.75 sedangkan kelas control 18.55. Peningkatan terjadi lebih besar pada kelas eksperimen jika dibandingkan kelas control. Hal

tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran monopoli. Memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang dengan materi Energi dan Perubahannya.

Media pembelajaran monopoli merupakan suatu media yang digunakan siswa untuk mempermudah mereka dalam menerima proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Yandari & Kuswaty, 2017) yaitu Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep. Dengan adanya media yang dibuat seperti mainan dapat membuat siswa merasa senang, lebih aktif, dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Seperti yang diungkapkan oleh (Ulfaeni et al., 2017) yaitu Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa dan dapat melatih kejujuran siswa.

Tujuan pembelajaran menggunakan media monopoli adalah sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksud dari menguasai adalah menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada permainan monopoli tersebut. (dalam Ulfaeni et al., 2017). Manfaat dari penggunaan media monopoli

adalah menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa dan dapat melatih kejujuran siswa. Media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga member siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Gambar-gambar yang terdapat pada kotak monopoli sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Ilmu Pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang keadaan alam yang terdapat di sekitar sehingga siswa perlu memahami konsep yang terdapat di dalamnya. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh (Ulfaeni et al., 2017) bahwa pada pembelajaran IPA sekolah dasar diperlukan pengetahuan dasar mengenai konsep yang terkandung dalam setiap unit pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran media monopoli siswa dapat memahami konsep IPA dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Oleh karena itu ada pengaruh dari penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis penelitian ini memperoleh hasil bahwa ada pengaruh penggunaan media

pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Hal ini dapat menunjukkan kesamaan salah satu variabel yang terdapat dipenelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh A.Y Soegeng dan Sri Kartika Sinta Dewitahun 2015 menyimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa matematika dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kec. Kaliwungu Selatan Kab. Kendal dapat diterima. Peneiti lain yaitu Eka Devi Rokmana tahun 2018 menyimpulkan hasil peneitannya bahwa model PAIKEM berbantu media monopoli efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi harga diri kelas III SD Negeri Palebon 01 Semarang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Gondang. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui hasil belajar siswa dengan selisih rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan ada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 34.75 sedangkan kelas control 18.55. Hasil penghitungan uji-t menyatakan bahwa hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai Sig.(2-tailed)  $< 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Sehingga dari perolehan pengujian tersebut ditarik keputusan bahwa  $H_0$  ditolak

dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ayah dan ibu saya tercinta bapak Warsito dan Ibu Kasmiatun, yang telah memberikan limpahan kasih sayang dukungan moril dan materil, semangat motivasi, nasehat, dan senantiasa mendengarkan keluhan kesahku serta selalu mendoakan untuk kesuksesan saya. Dosen pembimbing saya, Ibu Alik Mustafidal Laili, S.Si., M.Pd. yang dengan sabar memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama kuliah. Sahabat saya, Lutfi Kurniawati, Prapti Wulandari, Yuwina Aprilia Putriani, Ayu Nur Afidah, dan Yunita Desi Dwi Jayanti. yang selalu memberikan perhatian, semangat, dukungan, nasehat, motivasi serta menghiburku ketika saya merasa lelah dan penat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Arikunto, S. (2013). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Asdi



- Mahasatya.
- Davidi, elisabeth irma novianti. (2018). permainan monopoli berbasis problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Journal of Indonesian Education*, 10(1), 59–69. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3928/00220124-20140224-14>
- Feri Tirtoni, Z. F. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA MONOPOLI PADA MATERI SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT PEMBELAJARAN PKn KELAS IV SDN 1 JEMUNDO TAMAN Feri. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. II). Daiwashuppan. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/19657>
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). *PENDAMPINGAN BIMBINGAN BELAJAR MATEMATIKA BERBANTUAN BUKU SAKU MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENANAMKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM BERHITUNG DI SDN 020 RW 02 KELURAHAN SEI LANGKAI. MINDA BAHARU*, 2(1). <https://doi.org/10.33373/jmb.v2i1.11405>
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. yogyakarta: multi pressindo.
- Sapriati, A. (2014). *Pembelajaran IPA di SD*. tanggerang selatan: universitas terbuka.
- Soegeng, A. ., & Dewi, S. K. S. (2015). *KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN MONOPOLI MATERI OPERASI HITUNG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI 1 KEDUNGSUREN KENDAL. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v3i1.625>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA PAPAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*, 1–7.

Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Januar saputra, H. (2017). pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahamn konsep ipa siswa sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>

Utami, R. D., Sari, I. N., & Melindayani, S. (2018). GENERASI BERKARAKTER DENGAN MOCITA (MONOPOLI CINTA TANAH AIR) DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN KARAKTER PADA DIRI ANAK SEKOLAH DASAR. *PENA : JURNAL PENELITIAN DAN PENALARAN*, 4(2), 825–833.  
Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/1626>

Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10.  
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>