

Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD

Nurhasanah Sihotang

Universitas Negeri Medan

³Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

*e-mail: sihotangnurhasanah@gmail.com

Abstract

The purpose of make this article is to obtain information about the benefits of implementing the game of monopoly in the learning process of elementary school students. This research is based on the result of students who are less active during the learning process. This is known to be due to the lack of student interest in learning. To increase interest in learning, teachers are required to be able to apply learning media that can increase student activity. Elementary students tend to interact with concrete and tangible things through games. Monopoly game media is a learning media that can be applied to elementary school students. The method used in compiling this article is a literature study method. Through literature study, the author collects data obtained from both national and international journals, scientific articles and books to support the author's analysis in this article. The results obtained in this study indicate that the use of monopoly games can make students and teachers more active so that it has a very positive impact on increasing student interest in learning. With the application of the game monopoly as a medium of learning is very helpful for teachers to communicate and interact with students.

Keywords: interest, monopoly, students

Abstrak

Pembuatan artikel ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana manfaat penerapan permainan monopoli dalam proses pembelajaran siswa SD. Penelitian ini didasari akibat peserta didik yang kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diketahui karena kurangnya minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar, guru diharuskan untuk mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa SD cenderung berinteraksi terhadap hal yang konkret dan nyata melalui permainan. Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk siswa SD. Metode yang dipakai dalam menyusun artikel ini adalah metode studi literatur. Melalui studi pustaka, penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari jurnal baik nasional maupun internasional, artikel ilmiah serta buku untuk mendukung analisis penulis dalam artikel ini. Hasil yang didapatkan dalam kajian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan permainan monopoli dapat membuat siswa dan guru lebih aktif sehingga sangat berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar dari siswa. Dengan penerapan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangat membantu para guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi kepada siswa.

Kata kunci: monopoli, minat, siswa

1. PENDAHULUAN

Minat adalah tindakan seseorang yang cenderung memberikan ketertarikan atau perhatian terhadap suatu obyek. Minat belajar siswa dapat dilihat dari keceriaan, respon siswa serta kontribusi siswa saat belajar (Basri dan Akhmad, 2018). Masing-masing siswa mempunyai rasa keingintahuan dan ketertarikan yang tidak sama saat belajar. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari keterampilan guru saat menyajikan materi. Saat proses belajar mengajar siswa kerap hanya berdiam diri dan tidak ada timbal balik antara guru dan siswa sehingga aktivitas belajar cenderung membosankan. Materi yang tersaji dengan menarik memiliki pengaruh positif terhadap peserta didik (Sabrina, *et al.*, 2018).

Media belajar merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang dapat membangkitkan rasa perhatian, pikiran, perasaan dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada siswa SD (rentang usia 7 -12 tahun), dikarenakan usia menuju tahap operasional konkret yang artinya sudah adanya kemampuan

dalam berpikir secara logis namun dengan bantuan benda – benda yang konkret atau benda nyata (Ardhani, *et al.*, 2018). Media belajar sangat efektif untuk digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapan media yang inovatif dapat membuat siswa untuk semangat belajar dan memicu siswa untuk lebih aktif saat kegiatan belajarmengajar berlangsung dandengan demikian hasil belajar dari siswa akan meningkat (Mahesti dan Koeswanti, 2021). Keahlian guru dalam perancangan dan penerapan suatu media pembelajaran adalah kunci dari berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran (Ulfaeni, 2017).

Aktivitas pembelajaran siswa sekolah dasar cenderung dihadapkan pada sesuatu yang konkrit serta berorientasi bermain (Afandi, 2015). Media pembelajaran dengan menggabungkan unsur bermain adalah suatu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan di jenjang pendidikan SD guna mencapai suatu pembelajaran yang memiliki *feedback* yang baik, antusiasme,kecerdasan serta menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan meminjam prinsip-prinsip permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta melibatkan siswa sehingga siswa mampu belajar secara alami dan dapat mengembangkan karakter, misalnya: kolaborasi, jujur, dan disiplin (Rahaju serta Hartono, 2017). Permainan monopoli ialah media pembelajaran inovatif yang dimodifikasi, dimainkan atau lebih dari dua orang dengan penekanan pada penguasaan materi – materi..yang akan disampaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperoleh rumusan masalah dalam artikel ini yaitu penerapan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penulisan artikel ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana manfaat penerapan permainan monopoli dalam proses pembelajaran siswa SD. Sebelumnya telah banyak penelitian yang membahas tentang penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, penulis mengkaji topik ini untuk menguraikan manfaat dari penggunaan monopoli berdasar dari penelitian sebelumnya.

2. METODE

Metode yang dipakai dalam penyusunan artikel ini adalah studi literatur yang difungsikan untuk memperoleh informasi bagaimana hasil belajar dari penerapan media pembelajaran monopoli. Pengumpulan data diperoleh dari studi pustaka dan publikasi artikel ilmiah peneliti sebelumnya. Penulis menelaah artikel-artikel dan jurnal dari *google scholar* dengan kata kunci media pembelajaran, permainan monopoli dan minat belajar siswa. Penulis mengamati dan menganalisis beberapa hasil penelitian 10 tahun terakhir yang relevan dan valid dengan topik penelitian yang diambil.

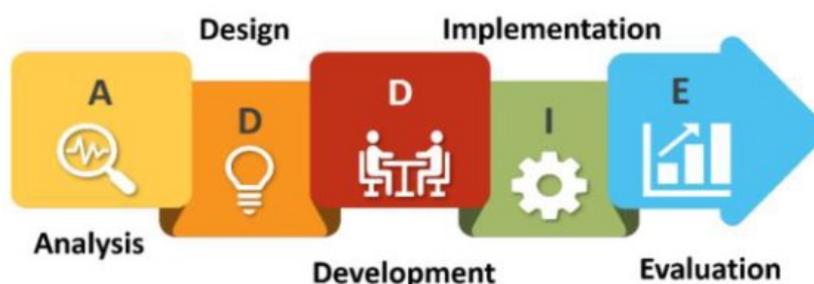
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang menarik dapat diketahui dari keaktifan peserta didik saat belajar. Keaktifan belajar sangat berperan penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar karena siswa lebih cenderung memiliki rasa ingin tahu, keterlibatan serta semangat yang tinggi (Naziah, *et al.*, 2020). Guru sebagai fasilitator hanya mengarahkan akan pencapaian potensi hasil belajar anak. Indikator dikatakannya siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah keikutsertaan peserta didik saat bertanya, berdiskusi, inisiatif dan aktif mencari info dalam pemecahan suatu dilema, turut serta pemecahan persoalan, dapat melaksanakan tugas dengan benar dan mampu mengevaluasi atas apa yang di dapatkannya selama pembelajaran (Halik dan Aini, 2020). Keaktifan belajar peserta didik ini dapat terrealisasikan jika memiliki minat belajar juga tinggi. dengan Minat belajar yang baik akan mejadikan peserta didik buat lebih ulet belajar secara berdikari tanpa adanya unsur paksaan yang membebani peserta didik buat bersungguh-sungguh dalam belajar.

Media pembelajaran penting digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam menyajikan modul, guru wajib kreatif serta sanggup menyajikan modul, memilah tata cara serta strategi yang pas dalam menyajikan materi. Keahlian guru dalam penyajian modul pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Dari segi guru, proses pembelajaran dikatakan sukses apabila sudah sanggup mengaitkan siswa secara aktif dan pelajaran yang diberikan mampu mengubah pola pikir sikap siswa menjadi lebih berkualitas, kemampuan kerjasama yang lebih baik, yang bisa diukur lewat pencapaian hasil belajar siswa yang besar (Nurhayati, *et al.*, 2022). Salah satu metode penyajian latihan soal yang menarik adalah dengan memakai media permainan. Guru harus sanggup merancang model pembelajaran yang berisi aktivitas dalam unsur permainan sehingga siswa tidak bosan ataupun jenuh saat mengerjakan latihan soal sebab adanya tantangan permainan. Media permainan yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran adalah monopoli. Monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap- tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah (Ramadhani, *et al.*, 2022). Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasyikkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang hendak disampaikan guru. Media monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa (Rusmiaty, *et al.*, 2020). Menurut Suprpto (2013), permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak dengan cara melakukan sewa, melakukan kegiatan jual beli berdasarkan prinsip ekonomi yang dirangkai lebih sederhana. Permainan monopoli terdiri dari :

- 1) Pion sebagai simbol pemain.
- 2) Dadu sebanyak dua buah dengan sisi masing – masing enam.
- 3) Kartu sebagai penanda hak milik properti. Setiap kartu tertulis harga dan biaya sewa setiap properti.
- 4) Papan bermain terdiri dari beberapa petak yaitu tempat, kesempatan dan dana umum.

Media pembelajaran monopoli di desain menggunakan model ADDIE. Model ADDIE menjadi acuan karena sesuai dengan media yang dikembangkan dengan sederhana, deskripsi yang sistematis, mudah dipahami, dan pengembangannya melibatkan pakar penilaian. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap awal yang dilakukan adalah tahap analisis untuk komponen pendukung media yang akan dibuat. Analisis yang diperlukan meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa. Selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini mulai dilakukan review materi, instrumen penilaian, dan perancangan media yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan dengan melakukan validasi media pada dua validator penilaian yaitu materi ahli, dan ahli media. Tahap keempat, yaitu tahap implementasi yang mana diperoleh hasil produk untuk mencapai target tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yaitu membuat revisi terbaru pada media monopoli berdasarkan masukan yang diperoleh dari polling tanggapan atau catatan lapangan pada lembar evaluasi (Ramadhani, *et al.*, 2022).



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE (Handayani and Ubaidillah, 2022)

Dalam permainan monopoli, masing - masing pemain bergantian melempar dadu untuk menggerakkan pionnya dan jika tiba di atas ubin yang tidak menjadi hak milik pemain lain dia bisa membeli tile sesuai dengan harga yang tertulis. Jika petak sudah terjual dan menjadi hak milik pemain lain, pemain tersebut harus memberikan uang sebagai biaya sewa tetap. Monopoli yang digunakan dalam pembelajaran umumnya hampir sama dengan permainan monopoli biasa. Tujuannya sama, yaitu pengendalian. Tidak hanya bertujuan untuk menguasai permainan tetapi juga menguasai materi yang diajarkan dalam monopoli (Handayani and Ubaidillah, 2022). Melalui analisis data dengan metode Literatur yang didapatkan oleh Penulis sehubungan dengan Tingkat Keaktifan Siswa Melalui permainan monopoli dikategorikan cukup optimal. Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan, penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terbaru yang relevan dan valid tentang penerapan media monopoli guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Penelitian terbaru tentang penerapan media pembelajaran monopoli

No.	Judul Penelitian	Hasil	Referensi
1.	Developing Elementary School's Social Studies Learning Using The Monopoly Game	Media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah menangkap pelajaran dengan menggunakan media daripada tidak menggunakan media, dan siswa tidak bosan dalam belajar.	Nurhayati, <i>et al.</i> , (2022)
2.	The Effectiveness of Monopoly Media to Improve Learning Outcomes in Integrative Thematic Learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang	Monopoli sebagai media pembelajaran dapat efektif meningkatkan hasil belajar dari kelompok kontrol karena ada peningkatan dari <i>pretest</i> hingga <i>posttest</i> .	Masruri, <i>et al.</i> , (2020)
3.	Monopoly Media: Efforts to Increase the Activity of Elementary School Students in Learning Animals Movement Organs	Media monopoli dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan kondisi belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan	Prabali dan Sukmana (2021)
4.	Implementation of Word Monopoly as a Learning Media to Improve Creative and Moral Attitudes in the students of Class IV Students in Grade IV of SDN Srengseng Sawah 15 Pagi	media monopoli mampu meningkatkan kemampuan untuk berpikir kreatif, mampu meningkatkan aktivitas siswa, terampil ketika mengungkapkan pendapat, berkomunikasi mampu mengeluarkan ide atau solusi dalam menyelesaikan masalah.	Syalfifi, <i>et al.</i> ,(2019)
5.	Monopoly Game Media As An Effort To Improve Calculation Problem Solving Ability In Elementary School Students	Pengembangan media permainan monopoli dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian perhitungan,	Maulyda, <i>et al.</i> ,(2020)
6.	Developing of Monopoly Game Education Media: for Increase The Result of Social Science in Elementary School	pembelajaran menggunakan media monopoli menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, afektif, dan psikomotor siswa yaitu antusias, aktif, ketepatan menjawab pertanyaan, komunikasi, dan kerjasama dalam kelompok.	Ashari and Purwanti (2018)

7.	Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School	Media permainan monopoli sangat baik digunakan sebagai pembelajaran karena efektif untuk meningkatkan respon dan partisipasi siswa yang baik di dalam kelas.	Anggraheni, <i>et al.</i> ,(2019)
----	---	--	-----------------------------------

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, *et al.*, (2022) memperoleh hasil belajar siswa pada pertemuan pertama yang mana belum menggunakan media pembelajaran monopoli adalah yang tertinggi dengan skor 70, terendah dengan skor 40, siswa yang tuntas yaitu sebanyak 2 (dua) orang, sedangkan banyak siswa yang belum tuntas adalah 18 orang sehingga persentase ketuntasan siswa adalah 20%, sedangkan pertemuan kedua yaitu menggunakan media pembelajaran monopoli diperoleh hasil tertinggi dengan skor 95, skor terendah dengan hasil 65, banyak siswa yang tuntas yaitu 17, sementara siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 (tiga) sehingga persentase ketuntasan siswa adalah 80%. Hasil tersebut menunjukkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan monopoli dikatakan berhasil karena sesuai dengan indikator keberhasilan. Dengan demikian diketahui bahwa media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan rasa kebersamaan siswa dan melatih siswa untuk berpikir kritis melalui diskriminasi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Masruri, *et al.*, (2020), menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. Saat pretest dari 20 siswa, 12 siswa masuk dalam golongan nilai terendah. Sementara itu, 6 (enam) siswa golongan nilai kurang dan 2 (dua) siswa termasuk dalam golongan nilai baik. Namun, tidak ada yang menerima kategori nilai yang sangat bagus. Rata-rata skor yang dicapai pada saat pretest adalah 5,9, tertinggi skor 7,5, dan skor terendah 4,5. Setelah diberikan perlakuan lebih lanjut pada tahap posttest, pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 20 siswa, terdapat 6 (enam) siswa yang termasuk dalam golongan nilai kurang. Sedangkan siswa dengangolongan nilai baik sebanyak 7 (tujuh) siswa dan yang mendapat golongan nilai sangat baik sebanyak 7 (tujuh) siswa. Skor rata-rata yang diperoleh pada tahap posttest adalah 7,9, sedangkan skor tertinggi adalah 9,5 dan nilai terendah adalah 6,5.

Penelitian yang dilakukan oleh Prabali dan Sukmana (2021), media pembelajaran monopoli dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik oleh para ahli melalui uji validitas. Sementara itu, berdasarkan tanggapan para praktisi, media monopoli dikatakan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perolehan kualifikasi sangat baik karena media monopoli dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang sistematis dan jelas, sehingga media monopoli memiliki kualitas tertentu dan sangat menarik untuk aktivitas fisik atau motorik bagi siswa sekolah dasar. Melalui tahap analisis diketahui bahwa siswa memiliki nilai yang relatif rendah pada pembelajaran tematik terpadu subtema organ gerak hewan disebabkan oleh media pembelajaran yang..kurang tersedia. Oleh karena itu dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran monopoli yang mana mengemas materi yang sangat kompleks dari beberapa konten pelajaran yang terintegrasi menjadi lebih menarik dan sederhana. Media monopoli dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa saat proses pembelajaran.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Syalfifi, *et al.*,(2019) diperoleh hasil nilai dari tes daya pikir kreatif siswa yang mana terjadi peningkatan dari tahap siklus I ke tahap siklus II. Hasil tes daya berpikir pada siklus I diketahui masih belum sampai pada target yang sudah ditetapkan. Skor hasil keterampilan mencapai 53,57%. Sedangkan hasil tes daya pikir kreatif siswa pada siklus II adalah 89% yang mana terjadi peningkatan. Penggunaan media monopoli memberikan bantuan pada siswa dalam memecahkan soal-soal terkait materi. Saat proses pembelajaran interaksi antar siswa berjalan dengan baik dan siswa tampak berantusias menyampaikan pendapat, mengungkapkan ide, keyakinan, keberanian, dan antusiasme.

Penelitian selanjutnya oleh Maulyda, *et al.*,(2020), terdapat perbedaan skor posttest yang siswa dari kelas eksperimen (percobaan menggunakan media monopoli) dan kelas kontrol (tanpa media). Rata-rata hasil yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan (posttest) adalah 75,81,

sementara kelas kontrol (tanpa perlakuan) memperoleh rata-rata 62,38. Media pembelajaran monopoli dapat membuat siswa terbiasa dalam menyelesaikan suatu masalah secara individu dan kelompok. Dengan demikian, kemampuan kognitif dan hasil belajar yang diperoleh akan lebih maksimal. Kesimpulan yang diambil adalah pembelajaran menggunakan dengan media monopoli lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media. Media monopoli juga dapat memberikan peningkatan pada motivasi siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh kuat pada hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya oleh Ashari and Purwanti (2018), uji coba produk dilakukan kepada 5 (lima) orang siswa kelas V SD N Sumurejo 01 bertujuan untuk menguji respon siswa terhadap permainan media monopoli. Hasil tanggapan siswa mencapai 86% yang menunjukkan bahwa permainan media monopoli adalah dalam kriteria sangat layak. Hasil tanggapan guru mencapai 100% dan menunjukkan bahwa media monopoli berada dalam kriteria sangat baik. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, afektif, dan psikomotor siswa.

Penelitian berikutnya oleh Anggraheni, *et al.*, (2019), media pembelajaran memberikan suasana belajar yang menarik, tidak monoton dan siswa merasa *enjoy*. Melalui permainan ini, siswa diberi kesempatan untuk bermain dengan berteman, berinteraksi, dan menimba ilmu dari proses penggunaan media. Peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali untuk siswa yaitu uji coba untuk kelas kecil dan kelas besar. Hasil penilaian Respon siswa di kelas kecil terbagi menjadi beberapa hal, yaitu aspek penampilan media mendapatkan 95% dan 95% untuk aspek kelayakan isi, sedangkan kelayakan bahasa mendapat 97%. Rata-rata persentase dari ketiga aspek tersebut adalah 96% dan dikategorikan kriteria yang sangat baik. Uji coba kelas besar diperoleh 95% untuk aspek tampilan media, 92% untuk kelayakan aspek dan kelayakan bahasa 95%. Rata-rata persentase dari ketiga aspek tersebut adalah 93% dan tergolong sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa permainan monopoli cocok dan efektif untuk meningkatkan respon dan partisipasi siswa.

Penggunaan media pembelajaran monopoli memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan adalah penyajian gambar yang memikat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti, IPS, IPA Pkn dan Bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih aktif saat belajar dikarenakan kesempatan yang sama diperoleh setiap siswa. Media monopoli tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar. Kerjasama tim, persaingan antar pemain dan jiwa sportivitas ditekankan pada media monopoli. Sementara beberapa kelemahan penerapan media monopoli ialah memerlukan perencanaan yang benar-benar matang karena harus melalui beberapa tahap. Penggunaan media monopoli juga membutuhkan waktu lama untuk bermain (Desyawati *et al.*, 2021). Di awal pertemuan menggunakan media monopoli akan menciptakan keadaan yang tidak kondusif karena siswa sangat antusias tentang penggunaan media (Permatasari and Prihatnani, 2021). Oleh karena itu, guru diharuskan untuk mampu mengatur dan menertibkan kelas agar tidak terjadi keributan dan tidak mengganggu kelas lain. Menurut Khairunnisa, *et al.*, (2018), soal – soal yang dibahas dalam media monopoli hanya tentang materi sehingga apabila digunakan secara berulang – ulang dapat membuat siswa jenuh.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil kajian di atas yaitu keahlian guru dalam penyajian modul pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif dan sangat antusias sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerjasama tim, persaingan antar kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas. Namun media monopoli memiliki beberapa kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang harus matang, penggunaan media monopoli yang membutuhkan waktu lama untuk bermain, dan tidak efektif untuk digunakan berulang – ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 1(1) : 77-89.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N and Shawmi, A. N. 2019. Developing red-white monopoly games through integrative thematic learning in the primary school. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 6(1) : 49-62.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L dan Istiningsih, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02) : 170-175.
- Ashari, P. B and Purwanti, E. 2018. Developing of Monopoly Game Education Media: for Increase The Result of Social Science in Elementary School. *Elementary School Teacher*, 1(1).
- Basri, S dan Akhmad, N. A. 2018. Penggunaan metode bermain snakes and ladders pada pembelajaran ipa fisika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3) : 309-323.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R dan Negara, I. G. A. O. 2021. Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2) : 168-174.
- Halik, Al, dan Zamratul Aini. 2020. Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19', *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3.(2) : 131-41.
- Handayani, T. O and Ubaidillah, K. 2022. Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1) : 50-63.
- Khairunnisa, S., Hakam, A dan Amaliyah, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1) : 60-69.
- Mahesti, G dan Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1) : 30-39.
- Mauliyda, M. A., Hidayati, V. R and Erfan, M. 2020. Monopoly Game Media as an Effort to Improve Calculation Problem Solving Ability in Elementary School Students. *(JIML) Journal Of Innovative Mathematics Learning*, 3(4) : 199-207.
- Naziah, Syifa Tiara, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati. 2020. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar', *Jurnal JPSPD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2) : 109-20.
- Nurhayati, N., Rosdianti, V., Sari, A., Nurhaliza, N and Fransisca, S. 2022. Developing elementary school's social studies learning using the monopoly game. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 1(6), 648-653.
- Permatasari, B. A and Prihatnani, E. 2021. The Development of Jateng Gayeng Monopoly Media: Learn Unit Conversion by Loving Culture. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2) : 238-251.
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A and Sumilat, J. M. 2022. The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).
- Rahaju, R dan Hartono, S. R. 2017. Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Rohman, M. A. 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Suprpto, A. N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Syalfifi, E., Syarif Sumantri, M and Yatima, D. 2019. Implementation of word monopoly as a learning media to improve creative and moral attitudes in the students of class iv students

in grade IV of SDN Srengseng Sawah 15 pagi. *American Journal of Educational Research*, 7(1), 97-103.