



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 11, No. 2, Oktober 2023

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue2year2023>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,

[email: jurnalpedagogika@gmail.com](mailto:jurnalpedagogika@gmail.com)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS V SD NEGERI 19 AMBON

Irma Rimawati¹, Samuel Patra Ritiauw^{2*}, Nathalia Yohana Johannes³

Program Studi PGSD Universitas Pattimura Ambon

Email: priauiuw@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar Ppkn kelas V SD Negeri 19 Ambon . Rumusan masalah apakah penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar Ppkn siwa kela V SD Negeri 19 Ambon? Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Teknik yang digunakan ini adalah mengumpulkan data di atas meliputi angket, tes, yakni menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis ferensial. Rumus dalam penelitian ini adalah *presentase*, *mean* untuk mencari nilai uji normalitas dan uji t menggunakan aplikasi *SPSS versi 26*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar Ppkn siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon. Hal tersebut terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa, penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil sebagai berikut : Hasil belajar siswa pada tahap *pretest* berada pada kategori tinggi rata-rata dengan 73.71% dan pada tahap *posttest* berada pada kategori tinggi sangat tinggi dengan rata-rata 81.07%, pada uji hipotesis yang menunjukkan hasil belajar nilai t memiliki jumlah lebih besar yaitu 3,961 di bandingkan nilai t tabel yaitu 1,703 ($t_{hitung} = 3.961 > t_{tabel} = 1.703$) dan mengikuti aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siwa kelas V SD Negeri 19 Ambon. Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat di ambil keputusan bahwa adalah penggunaan media permainan monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siwa kelas V SD Negeri 19 Ambon khususnya materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari. Dengan demikian, media permaian monopoli ini layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Media Permainan Monopoli, Hasil belajar

THE EFFECT OF USING MONOPOLY GAME MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMEST IN PPKN CLASS V SUBJECTS SD NEGERI 19 AMBON

Irma Rimawati¹, Samuel Patra Ritiauw^{2*}, Nathalia Yohana Johannes³

Primary School Teacher Education Study Program, Pattimura University, Ambon

Email: pritiauw@gmail.com

This study aims to determine whether or not there is an influence of the use of monopoly game media on the learning outcomes of PPKN class V SD Negeri 19 Ambon. The formulation of the problem is whether the use of monopoly game media affects the learning outcomes of PPKN siwa kela V SD Negeri 19 Ambon? This type of research is pre-experimental research. This research was conducted in three stages, namely pretest, treatment and posttest. The subjects in this study were 28 grade V students. The technique used is to collect the above data including questionnaires, tests, namely using descriptive statistical analysis and differential analysis. The formula in this study is percentage, mean to find the value of the normality test and t test using the SPSS application version 26. The results showed that with the use of monopoly game media on the learning outcomes of PPKN grade V students of SD Negeri 19 Ambon. This is evident from the increase in student learning outcomes, the research carried out obtained the following results: Student learning outcomes at the pretest stage were in the average high category with 73.71% and at the posttest stage were in the very high high category with an average of 81.07%, In the hypothesis test that shows learning outcomes, the value of t has a greater number of 3.961 compared to the value of t table, which is 1.703 ($t_{\text{calculate}} = 3.961 > t_{\text{table}} = 1.703$) and follow the rules of decision making or significant criteria, namely $t_{\text{calculate}} > t_{\text{table}}$, then $H_0 = \text{ditolak}$ and $H_a = \text{accepted}$, which means there is an influence on the use of game media, monopoly, monopoly learning on the learning outcomes of students of Ppkn Shiva class V SD Negeri 19 Ambon. From the discussion that has been carried out, it can be decided that it is the use of monopoly learning game media on the learning outcomes of class V students of SD Negeri 19 Ambon, especially the material Application of Pancasila Values in Daily Life. Thus, this monopoly game media is feasible to improve student learning outcomes

Keywords: Monopoly game media, learning outcomes

Submitted: 17 Juli 2023.

Accepted: 8 Oktober 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. adalah pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi. Untuk memahami pendidikan, ada dua istilah yang dapat mengarah pada pemahaman hakikat pendidikan, yaitu kata *paedagogie* dan *paedagogiek* yang di mana *paedagogie* adalah pendidikan dan *paedagogiek* adalah ilmu pendidikan.

Mudyaharjo, (2014 :22) Melihat kenyataan di lapangan, pada tanggal 14 Februari 2023 SDN 19 Ambon hasil belajar peserta didik pada kelas V harus di akui bahwa pemanfaatan media belum maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Guru merupakan faktor yang paling penting dan faktor utama yang memiliki peran penting pada hasil belajar siswa, selain itu di ketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas V ada 28 peserta didik, Ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru pada saat sedang menerangkan di karenakan ramai, kemampuan peserta didik yang berbeda-beda ada yang cepat tanggap dan ada juga yang membutuhkan waktu lama untuk bisa memahami, sehingga pemahaman tentang materi nilai- nilai pancasila masih agak kurang dan berhubungan dengan praktiknya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian ada juga peserta didik yang sudah memahami tapi kemungkinan belum menerapkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari yaitu dalam lingkungan sekitar salah satunya pada lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Selain itu, terdapat faktor guru yang masih mengunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan masih berpatokan pada buku. Maka dengan penggunaan media permainan monopoli akan mempermudah siswa dalam memahami Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari. Demikian dengan bantuan penggunaan media permaian monopoli dapat meningkatkan suasana belajar dan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon.

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah eksperimen Fraenkel dan Wallen dalam (Sugiyono, 2019 : 112) Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian pre eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest design*. Desain ini di lakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon. Pertama pretest dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum di berikannya perlakuan, yaitu hasil belajar siswa pada kelas V sebelum di gunakannya media permainan monopoli dan pengukuran kedua posttest di lakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas V setelah digunakan media permainan monopoli.

Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data akan dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan observasi Awal / *pretest* sebelum perlakuan

Pengamatan awal dilakukan sebelum treatment, pengamatan awal dilakukan untuk mengetahui asil belajar siswa dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya Media Permainan Monopoli di SDN 19 Ambon.

2. Memberikan *treatment* /perlakuan

Hal ini peneliti menerapakan penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran PPKn.

3. Memberikan Tes akhir (*postest*) Observasi akhir

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah observasi akhir untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media permainan monopoli.

Analisis data adalah suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahap-tahap berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data pada dua kelompok sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan SPSS 26 dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. *Kolmogorov-Smirnov* prinsip kerjanya yaitu membandingkan frekuensi kumulatif distribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik (observasi).

Dasar pengambilan keputusan:

- a) Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengajuan populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, apabila data populasi berdistribusi normal dan data populasi homogeny, maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar PPKN. Uji yang digunakan

adalah Uji-t (t-test) dengan menggunakan program SPSS 26 yaitu dengan Uji *Paired Sample T-Tes*.

Adapun kriteria pengujian hipotesis, yaitu: Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 terima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon .Data ini didapat dari proses pembelajaran yang dilakukan peneliti menemukan berbagai kecenderungan berkaitan dengan Hasil belajar siswa yang cukup rendah. Siswa tidak bergairah dan bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

1) Langkah-langkah Penerapan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 19 Ambon.

Langkah-langkah penerapan Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari Myang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi ini adalah sebagai berikut :

- a. Papan permainan diletakkan diatas meja. Kartu soal dan kartu tantangan diletakkan terbalik disamping atau di dalam petak yang sudah tersediakan .
- b. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakkan 4-6 orang.
- c. Tiap kelompok mendapatkan penghargaan. Apabila pemain (kelompok) dapat menjawab atau melewati tantangan maka berhak mendapatkan bintang
- d. Masing-masing perwakilan kelompok melemparkan dadu untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, yaitu dari urutan tertinggi yang akan bermain terlebih dahulu.
- e. Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjaalan dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu. Apabila dadu berturut-turut menunjukkan angka yang sama hingga lemparan ketiga, maka pemain harus melangkah ke petak watt
- f. Bila berhenti di atas petak yang tidak memiliki intruksi, maka pemain berhak mengambil kartu soal kemudia menjawabnya. Apibila kelompok tersebut berhasil menjawab soal

maka berhak menerima bintang dan apabila kelompok tidak mampu menjawab pertanyaan maka tidak akan mendapatkan apa-apa.

- g. Pemain yang berhenti di kartu Kesempatan mengambil kartu ang teratas , kemudian melaksanakan perintah yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah satu tidak dapat melaksanakan kegiatan tersebut maka harus memberikan 1 bintang yang sudah di kumpulkan pada dana umum.
- h. Pemain yang berhenti di kartu dana umum mengambil kartu teratas , kemudian membacanya dengan lantang dan jelas sehingga pemain dapat mendengarkannya dan melaksanakan perintah yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain harus memberikan 1 bintang yang sudah di kumpulkan pada dana umum.
- i. Pemain yang berhenti pada titik time maka pemain tersebut berada pada petak aman dimana pemain tidak akan mendapatkan kartu soal.
- j. Pemain yang berhenti pada petak Kesempatan maka pemain dan juga anggota lelopoknya akan mendapatkan tantangan yaitu harus menyanyikan salah satu lagu Nasional.
- k. Permainan akan berakhir jika waktu bermain telah cukup 30 menit.
- l. kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak maka dinyatakan pemenang dari permainan tersebut

2) Deskripsi hasil observasi awal terhadap Hasil belajar PPKN kelas V SDN 19 Ambon sebelum diterapkan Media Permainan Monopoli.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 19 Ambon mulai dari tanggal 30 Agustus – 30 September 2023, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen pengamatan sehingga dapat diketahui Hasil Belajar siswa berupa skor nilai dari kelas V SDN 19Ambon data hasil pengamatan Hasil Belajar siswa kelas V SDN 19 Ambon dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 1. Data hasil belajar sebelum penerapan Permainan Monopoli pada setiap siswa kelas V SDN 19 Ambon

NO	Nilai Mentah (X)	Frekuensi (<i>fi</i>)	Presentasi (%)
1	81	4	14
2	76	5	17
3	70	6	21
4	68	7	25

5	65	6	21
Jumlah		n=28	100

Dari table 4.1 di atas menunjukkan dari hasil analisis dari jumlah sampel pada pretest berjumlah 28 siswa di peroleh gambaran, yaitu tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai kategori nilai maksimal. Nilai tertinggi di peroleh 4 orang siswa yaitu 81 dan nilai terendah juga di peroleh 8 orang yaitu 65.

1) Deskripsi hasil observasi akhir terhadap Hasil Belajar siswa setelah diterapkan Media Permainan Monopoli kelas V SDN 19 Ambon.

Tabel 2

2) Data Hasil Belajar sesudah penerapan Media Permainan Monopoli. pada Setiap Siswa Kelas V SDN 19 Ambon.

NO	Nilai Mentah (X)	Frekuensi (fi)	Presentasi (%)
1	90	7	25
2	88	6	21
3	80	6	21
4	72	5	17
5	64	4	14
Jumlah		n=28	100

Dari tabel 4.3 di atas menunjukkan dari hasil analisis dari jumlah sampel pada pretest berjumlah 28 siswa di peroleh gambaran, yaitu tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai kategori nilai maksimal. Nilai tertinggi di peroleh 7 orang siswa yaitu 90 dan nilai terendah juga di peroleh 4 orang yaitu 64.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka selanjutnya perlu dilakukan Uji-t untuk melihat apakah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan atau tidak. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum Uji-t tersebut

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data hasil belajar menggunakan Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov test* pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan program *SPSS 26.00 for Windows*. Uji *ne Sample Kolmogorov-Smirnov test* digunakan karena sampel data lebih dari 10 sampel. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk observasi awal

dan sebesar 0,144 untuk observasi akhir. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil keaktifan belajar siswa pada observasi awal dan observasi akhir memiliki sebaran yang normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran X.

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan media permainan monopoli dengan hasil belajar siswa. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS 26.00 for Windows. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah:
Ho : Tidak ada pengaruh signifikan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ambon.

Ha: Ada pengaruh signifikan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ambon.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji-t *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima dengan nilai probabilitas (*sig. 2-tailed*) adalah $0,000 < 0,05$ dengan rata-rata *gain score* untuk hasil belajar PPKN siswa pada observasi awal adalah 73,71 dan observasi akhir dengan rata-rata 81,07. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan media permainan monopoli terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas V SDN 1 Ambon.

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 19 Ambon dan memilih kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa sebagai kelas uji coba tanpa kelompok pembandingan yaitu dengan menggunakan tes awal (*pretest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian dilakukan pengukuran (*posttest*) lagi untuk mengetahui hasil dari perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli. Pada proses pembelajaran sebelum siswa diberikan soal sebagai tes awal (*pretest*), terlebih dahulu dijelaskan materi tentang Penerapan Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari, kemudian pada tahap soal tes awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui kemampuan tentang penerapan Penerapan Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari sebelum diberikan perlakuan berupa memberikan media pembelajaran permainan monopoli.

Dari hasil posttest diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang paham mengenai penerapan Penerapan Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari dengan benar, sebagian siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak tertarik pada saat belajar sehingga menyebabkan siswa tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli, pada tahap ini beberapa perbedaan yang terjadi di dalam kelas terhadap respon siswa dalam belajar misalnya sikap dan -semangat siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli dan pada saat penerapan media, siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga kelas yang awalnya terlihat kurang hidup karena ketidaksesuaian siswa dalam mengikuti pembelajaran sekarang terlihat menyenangkan karena adanya daya ketertarikan dan antusias untuk mengikuti pembelajaran karena mereka bisa melihat secara langsung bagaimana Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari yang benar dalam bentuk permainan monopoli. Berdasarkan hasil penelitian perbedaan hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dan tahap *posttest* terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil belajar siswa mendapatkan nilai tertinggi tepat pretest 88 sebanyak 4 siswa kemudian mengalami peningkatan pada tahap posttest dengan nilai 90 sebanyak 7 siswa.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bahwa media permainan monopoli ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ppkn materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata tahap *posttest* yang diberikan media memperoleh nilai lebih tinggi 81,07 dibanding pada tahap pretest yang tidak mendapatkan media pembelajaran permainan monopoli yaitu 73,71. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan (Egi, 2013: 81) bahwa “model pembelajaran dan media pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yang dinyatakan dalam hasil belajar siswa”.

Hal itu juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis uji t. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon dengan nilai rata-rata siswa statistic uji t. Diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh dengan analisis uji t yaitu 3.961

dan nilai t_{tabel} yaitu 1.703 yang di peroleh dengan memperhatikan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1$. Hasil ini menunjukkan bahwa $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian ini yaitu penggunaan media permainan monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pada hasil penelitian ini adalah penggunaan media permainan monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang mendapatkan perlakuan media permainan monopoli pembelajaran yaitu 81.07 dan kelas yang tanpa menggunakan media permainan monopoli pembelajaran yaitu 73.71.

Selain itu juga dapat dilihat pada uji t hipotesis yang menunjukkan hasil belajar nilai t memiliki jumlah lebih besar yaitu -3,961 di bandingkan nilai t tabel yaitu 1,703 ($t_{hitung} = -3.961 > t_{hitung} = 1.703$) dan mengikuti aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan yaitu $t_{hitung} > t_{hitung}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Ppkn siswa kelas V SD Negeri 19 Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

- Basmatulhana, Hanindita. *Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6267935/keteladanan-dari-tokoh-nasional-dalam-mewujudkan-nilai-Pancasila>. 2022
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta :Depdiknas.
- Egi, 2013 *Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dan Hasil Belajar Siswa* ,*Radiasi*, 4(1), 811-85
- Fitriyawarni.(2013 : 226) *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah dengan Konsep Tata Surya*,*Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13(2), 223-239
- Irawan Dedek. 2017. Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Universitas Islam Negeri Ar-Ra
- Mudyaharjo, R.dkk (2014) *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.