

## Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Suarni<sup>1)</sup>, Muh. Rapi<sup>2)</sup>, Eka Damayanti<sup>3)</sup>, Safei<sup>4)</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
[ernisuarni@gmail.com](mailto:ernisuarni@gmail.com)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
[mrapi@uin-alauddin.ac.id](mailto:mrapi@uin-alauddin.ac.id)

<sup>3</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
[eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id](mailto:eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id)

<sup>4</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
[safei.safei@uin-alauddin.ac.id](mailto:safei.safei@uin-alauddin.ac.id)

APA Citation: Suarni, Rapi. M., Damayanti, E., & Safei (2023). Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi, 15(1), 79-86. doi: 10.25134/quagga.v15i1.5105.

Received: 29-11-2021

Accepted: 09-11-2022

Published: 01-01-2023

**Abstrak:** Adanya pandemi covid 19 mengharuskan pembelajaran pada masa new normal dilaksanakan dengan mengkombinasikan luring dan daring yang mengakibatkan perlunya pendidik menggunakan media yang bervariasi. Salah satu media yang menarik diterapkan yakni media monopoli. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran motivasi belajar setelah pembelajaran menggunakan media monopoli peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara. Penelitian jenis deskriptif ini menggunakan instrumen pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik deskriptif. Hasil penelitian adanya perbedaan motivasi belajar yang diajar menggunakan media monopoli dengan yang tanpa diajar menggunakan media monopoli. Rata-rata skor motivasi peserta didik yang diajar menggunakan media monopoli lebih tinggi (sebesar 84) dibanding skor motivasi peserta didik tanpa diajar menggunakan media monopoli (sebesar 42) artinya penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar materi sistem koordinasi dan alat indera pada peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara. Oleh karena itu penggunaan media monopoli dapat direkomendasikan untuk digunakan pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama menjalani pembelajaran di era new normal.

**Kata kunci:** motivasi belajar; monopoli; media pembelajaran

**Abstrak:** The existence of the COVID-19 pandemic requires learning in the new normal period to be carried out by combining offline and online which results in the need for educators to use varied media. One of the interesting media applied is monopoly media. The purpose of this study is to prove the increase in learning motivation after learning using monopoly media for class IX students of SMPN 4 Polongbangkeng Utara. This type of quasi-experimental research with the Nonequivalent Control Group Design research design uses purposive sampling. The data collection instrument used a questionnaire. The data analysis technique used was descriptive technique and inferential statistical data analysis (*t test*). The results showed that the *t test* value was 0.000 ( $p < 0.05$ ). This is supported by the results of descriptive analysis which shows that there is a difference in the average score of the motivation of students who are taught using monopoly media of 84 with a motivation score of students without being taught using monopoly media of 42 with a difference in score of 42. These results prove that the learning motivation of class students It is proven that SMPN 4 Polongbangkeng Utara IX can be improved through learning using monopoly media on the material for coordination systems and sensory devices for class IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara. Therefore, the use of monopoly media can be recommended for use by educators in increasing students' learning motivation during learning in the new normal era.

**Keywords:** learning motivation; monopoly media

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh peserta didik selama kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat menimbulkan dorongan, semangat, dan kegairahan belajar bagi peserta didik. Motivasi belajar merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri peserta didik yang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran (Mulyono, 2010) karena dalam motivasi berisi dorongan yang memunculkan proses belajar sehingga tujuan yang diinginkan peserta didik dapat diraih (Sardiman, 2013). Selama proses pembelajaran, peserta didik memiliki semangat dalam belajar sehingga termotivasi untuk meraih hasil belajar yang baik (Badra, 2021).

Namun kenyataannya banyak peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang akhirnya berdampak pada prestasi belajarnya yang menurun. Sebagaimana dalam hasil penelitian Wahyuningsih (2011) menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar di sekolah Madrasah Aliyah AL-IMAN kota Magelang menyebabkan prestasi belajar menjadi kurang. Hal tersebut dapat diketahui dari rata-rata nilai ulangan harian yang nilainya masih di bawah standar ketuntasan minimal. Kurangnya motivasi yang diberikan membuat peserta didik tidak memperhatikan ketika guru mata pelajaran sosiologi sedang menjelaskan materi, kebanyakan peserta didik sibuk dengan kepentingannya sendiri. Teguran dari guru tidak diperhatikan dan bersikap acuh tak acuh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 4 Polongbangkeng Utara (wawancara dilakukan pada 29 Juni 2020) didapatkan informasi bahwa rendahnya motivasi peserta didik dan kurang aktifnya peserta didik ketika pembelajaran karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran menjadi komponen yang tidak terlepas dari proses pembelajaran. Fatih dan Alfi (2021) menjelaskan bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima peserta didik akan lebih mudah dan diterima serta diserap jika media pembelajaran memiliki kevalidan, kelayakan, keefektifan, kemenarikan yang tinggi. Menurut Hamzah (2008) media semestinya digunakan seorang pendidik karena dapat membantu proses pembelajaran. Akan tetapi, pendidik sering kali tidak memanfaatkan

media karena alasan tidak tersedianya media yang tepat.

Terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia (Asyhar, 2011). Pembagian yang lebih lengkap dapat dilihat pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi (2011) yang mengklasifikasi media pembelajaran menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer.

Salah satu media yang paling populer digunakan yakni media monopoli. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Suciati *et al.*, 2015). Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar (Dana, Arsi & Karim, 2017). Media pembelajaran permainan monopoli memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu menciptakan partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli itu sendiri (Detty, 2019).

Permainan monopoli menarik karena termasuk permainan yang relatif digemari peserta didik dan mudah dalam memainkannya. Selain itu, monopoli memiliki kelebihan yaitu; (1) merupakan permainan yang menyenangkan untuk dilakukan; (2) mampu merangsang partisipasi aktif; (3) mampu memberikan umpan balik langsung; (4) memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat; (5) bersifat luwes, (6) mudah dibuat dan diperbanyak (Aryani *et al.*, 2019).

Menurut Fitriyawany (2013), hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam

kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kehadiran artikel ini untuk memberikan gambaran motivasi belajar peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara melalui pembelajaran menggunakan media monopoli.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan mengambil sampel pada kelas IX A dan IX B yang berlokasi di SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara, Kabupaten Takalar. Kelas IX A yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli dan IX B yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan media monopoli. Kelas IXA dan IXB dipilih karena dianggap homogen karakteristik peserta didiknya khususnya dalam hal nilai rata-rata rapor. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang penulis susun berdasarkan indikator motivasi yang dirangkum dari beberapa ahli, yakni 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil yang ditandai dengan tidak mudah putus asa dan ulet menghadapi kesulitan; 2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar yang ditandai dengan adanya minat dan kesenangan dalam pelajaran; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan yang ditandai dengan adanya upaya untuk meraih cita-citanya; 4) adanya penghargaan belajar yang ditandai dengan adanya reward dan punishment; 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar yang ditandai dengan kreativitas dalam belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan media monopoli sebagai berikut:

**Tabel 1.** Data Deskriptif Motivasi Belajar yang Diajar Menggunakan Media Monopoli

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	25	25
Skor maksimum	56	90
Skor minimum	42	80
Rata-rata	47	84

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Standar deviasi	3,796	2,368
Varians	14,410	5,607

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat diketahui data statistik deskriptif pretest dengan sampel pada kelas yang diajar menggunakan media monopoli 25 peserta didik. Skor maksimum yang diperoleh yaitu 56 dan skor minimum yaitu 42, dengan nilai rata-rata 47, sehingga standar deviasi yang diperoleh yaitu 3,796, dengan varians yaitu 14,410. Sedangkan data statistik deskriptif posttest 25 peserta didik sebagai sampel pada kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan media monopoli. Skor maksimum yang diperoleh yaitu 90 dan skor minimum yaitu 90, dengan nilai rata-rata 84, sehingga standar deviasi yang diperoleh yaitu 2,368, dengan varians yaitu 5,607.

**Tabel 2.** Data Deskriptif Motivasi Belajar yang Diajar Tanpa Menggunakan Media Monopoli

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	25	25
Skor maksimum	55	57
Skor minimum	35	30
Rata-rata	48	42
Standar deviasi	4,453	5,041
Varians	19,833	25,410

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui data statistik deskriptif pretest 25 peserta didik sebagai sampel pada kelas yang diajar tanpa menggunakan media monopoli. Skor maksimum yang diperoleh yaitu 55 dan skor minimum yaitu 35, dengan nilai rata-rata 48, sehingga standar deviasi yang diperoleh yaitu 4,453, dengan varians yaitu 19,833. Sedangkan data statistik deskriptif posttest 25 peserta didik sebagai sampel pada kelas yang diajar tanpa menggunakan media monopoli. Skor maksimum yang diperoleh yaitu 57 dan skor minimum yaitu 30, dengan nilai rata-rata 42, sehingga standar deviasi yang diperoleh yaitu 5,041, dengan varians yaitu 25,410.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor motivasi belajar yang diajar menggunakan media monopoli dengan yang diajar tanpa menggunakan media monopoli. Meskipun skor rata-rata pretest sebelum perlakuan pembelajaran hampir setara (skor kelas yang

akan diajar menggunakan media monopoli sebesar 47 dan skor kelas yang akan diajar tanpa menggunakan media monopoli sebesar 48), namun setelah pembelajaran berlangsung, hasil posttes pada kedua kelas mengalami perbedaan rata-rata. Rata-rata skor motivasi peserta didik yang diajar menggunakan media monopoli lebih tinggi (sebesar 84) dibanding skor motivasi peserta didik tanpa diajar menggunakan media monopoli (sebesar 42). Temuan tersebut berarti penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar materi sistem koordinasi dan alat indera pada peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh [Widiasworo \(2018\)](#) bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan mampu meningkatkan semangat proses belajar karena permainan tersebut dapat menghilangkan rasa bosan, adanya tantangan agar ketika memecahkan permasalahan keadaan senang, dan mampu membantu peserta didik yang lambat serta motivasinya kurang.

Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran seperti penggunaan permainan yang melibatkan aktivitas ketika dikerjakan mampu menghasilkan kegembiraan, dengan tidak memikirkan hasil akhir aktivitas yang sudah dikerjakan. Hal ini seperti pendapat [Erfayliana \(2016\)](#) bahwa dengan bermain anak mampu berubah lebih senang terlebih didalam kegiatan anak bermain lebih ikut pertumbuhan nilai-nilainya ialah fisik, sosial emosional dan pengetahuan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media.

Kesenangan yang terjadi dalam pembelajaran dapat memicu motivasi belajar. Menurut [Setyowati \(2007\)](#) motivasi belajar merupakan keinginan yang bisa timbul dari diri peserta didik untuk mengerjakan sebuah kegiatan proses belajar yang bersungguh-sungguh. Motivasi menurut Mc.Donal dalam [Hamalik \(2011\)](#) bahwa motivasi adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut hasil penelitian dari [Ulfa \(2019\)](#) bahwa guru yang mampu melakukan strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu [Emda \(2018\)](#) mengatakan motivasi muncul tidak hanya dari diri peserta didik sendiri melainkan

pendidik harus berpartisipasi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran, motivasi merupakan suatu yang dapat mendidik peserta didiknya agar giat belajar sehingga mampu memahami materi pelajarannya tersebut yang akan diikuti. Peserta didik tidak akan terkait dan serius dalam ketika dalam proses pembelajaran karena tidak adanya motivasi. Peserta didik dengan motivasi yang tinggi akan berusaha mungkin atau dapat melewati semua cara agar meraih tujuan selama belajar ([Gintings, 2008](#)).

Pembelajaran menggunakan media monopoli pada penelitian ini mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut [Maryam \(2016\)](#) bahwa terdapat hubungan partisipasi aktif peserta didik dengan motivasi dalam belajar. Peserta didik mampu ikut berpartisipasi saat berdiskusi, dan mampu berpikir tingkat tinggi misalnya menganalisis, mempertimbangkan dan mempertanyakan. Lebih lanjut [Bahri dan Corebima \(2015\)](#) mengungkapkan adanya motivasi dapat mendorong peserta didik mengatur waktu pembelajaran, memahami teori sehingga mampu menguasai isi dan menggunakan strategi belajar pembelajaran yang mendukung. Peserta didik juga akan berkontribusi ketika sedang belajar, adanya rasa penasaran, mendapatkan referensi yang sesuai dalam memahami materi tertentu dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Menurut [Gunadi & Gunawan \(2017\)](#) bahwa peserta didik dengan motivasi akademik yang tinggi akan mengetahui segala hal, meraih prestasi belajar yang lebih tinggi, memunculkan bakat, dan berusaha dalam pencapaian pembelajaran dengan menggunakan strategi pengaturan diri. Peserta didik yang kurang motivasinya akan terlihat berbeda dengan peserta didik yang motivasi tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Nurmiati dan Gazali \(2018\)](#) yang menemukan peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media monopoli memiliki motivasi belajar sangat tinggi karena mampu membina dan meningkatkan minat peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar, dan terjadinya komunikasi langsung peserta didik dengan peserta didik. [Fitriyawany \(2013\)](#) menemukan media permainan monopoli sebagai media permainan yang mampu memunculkan aktivitas

belajar yang bagus dan memunculkan suasana belajar yang gembira, tidak mati dan tenang.

Beberapa hasil penelitian para ahli setelah menguji kelayakan media permainan monopoli dengan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini sebagai media permainan yang mampu memunculkan aktivitas pembelajaran yang senang, hidup, tidak membosankan dan tenang serta memiliki keinginan dalam mengikutkan peserta didik untuk belajar dengan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

Media monopoli termasuk dalam media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli ini diserasikan pada keadaan dan posisi peserta didik dalam kehidupannya yang masih sering bermain (Rohman & Mutmainah, 2015). Belajar sambil bermain dapat memunculkan aktivitas belajar yang jauh lebih baik dan menciptakan keadaan belajar jadi lebih menarik. Media monopoli ini dapat meningkatkan kemauan dan bakat baru serta memberi motivasi agar belajar sehingga mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Media monopoli ini juga mampu memberikan rasa senang kepada peserta didik bagi, sehingga keadaan belajar menjadi jauh lebih menyenangkan dan berarti (Gumilang, 2019).

Begitu juga temuan dalam penelitian Jamilah (2015) diperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Yurika, (2014) menyatakan bahwa media permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar aktivitas belajar peserta didik menjadi menyenangkan. Penelitian oleh Ahmadha (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media monopoli terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Maulana & Ianaini (2019) juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe team games tournament berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kurniawan (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup aktif untuk dapat digunakan guru.

Penelitian oleh yang dilakukan oleh Vikagustanti *et al.* (2014) menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh positif dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal yang sama juga diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2017) bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media game monopoli terhadap hasil belajar. Selanjutnya penelitian oleh Irsyad Wahyu Irawan, Riswanti Rini dan Sugiman (2019) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.

Mahesti & Koeswanti (2021) dengan hasil uji dari ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran media pembelajaran berupa Game Monopoli Asean menghasilkan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Mulianingsih (2014) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan media monopoli berbeda dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional yang disediakan disekolah (papan tulis) sehingga dapat diartikan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui media monopoli. Hasil temuan pada penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya karena memang penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran, mulai saat memperhatikan guru menjelaskan materi, saat bekerja kelompok dalam bentuk diskusi dan sampai pada mengerjakan tugas individu.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan media monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rata-rata skor motivasi belajar yang diajar dengan menggunakan media monopoli lebih tinggi daripada peserta didik yang diajar menggunakan tanpa media monopoli. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran, mulai saat memperhatikan guru menjelaskan materi, saat bekerja kelompok

dalam bentuk diskusi dan sampai pada mengerjakan tugas individu.

## REFERENSI

- Ahmadha, T. (2018). *Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN Jemundo 2 Sidoarjo*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Aryani, N., D., et al. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel). *Jurnal Biotek*, 7(1), 48–57. <http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/7165>
- Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Badra, D. J. (2021). *Pembelajaran Kooperatif Teknik Sfae Berkarakter Menggunakan Kertas-B-G Berbantuan Kotak Misterius Melalui Permainan Monopoli A-B-G Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 86-98. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/19008>
- Bahri, A., & Corebima, A. D. (2015). *The Contribution of Learning Motivation and Metacognitive Skill on Cognitive Learning Outcome of Students Within Different Learning Strategies*. *Journal of Baltic Science Education*, 14(14), 487–500. <http://journals.indexcopernicus.com/abstract.php?icid=1169904>
- Dana, R., D., Arsi, P., & Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 16(1), 7–12. <https://ejournal.ikmi.ac.id/index.php/jict-ikmi/article/download/14/pdf>
- Detty, E. (2019). *Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik tentang Kalor*. Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Erfayliana, Y. (2016). *Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak*, 3(1), 145–158. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1334/1061>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. 5(1), 51–62. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/download/315/285](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/315/285)
- Fauziah, Ikhsan Maulana, dan A. I. (2019). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA dengan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SDN 60/Ii Muara Bungo. *Jurnal Borneo Cendekia*, 3(2), 40–46. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/472>
- Fitriyawany, F. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyahdengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 223–239. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.475>
- Gintings, A. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Mengajar*. Bandung: Humaniora.
- Gumilang, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Gunadi, C, L., & Gunawan, W. (2017). Hubungan Motivasi Akademik dengan Prestasi Belajar Siswa SMA X Jakarta Barat. *Journal NOETIC Psychology*, 4(1), 23–42. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/viewFile/15958/9515>
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah. (2008). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jamilah, F. K. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam

- Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 11 Bandung Tahun 2013/2014 Pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal). *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.17509/jpak.v3i1.15431>
- Kurniawan, D. A. (2018). Penggunaan Media Belajar. *Pemanfaatan Ict Pada Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Tangerang*, 3, 341. <http://ratnawati.weblog.esaunggul.ac.id/>
- Mahesti, G., & 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. 9(1), 30–39. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33586>
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–97. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Mulianingsih. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mulyono. (2010). Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo).
- Nurmiati, N. & Gazali, Z. (2018). Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. 6(2), 103–107. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist/article/view/2389/1738>
- Pribadi. (2011). Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/10165/9933>
- Sardiman. (2013). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2017). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/9808>
- Setyowati. (2007). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 13 Semarang. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Semarang.
- Suciati, S., et al. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Ulfa, F. (2019). Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di MAN Kota Kediri 3. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5035/>
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 1–10. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1862646>
- Wahyuningsih, P. (2011). Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI Madrasah Aliyah Al-Iman Kota Magelang. Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Widiasworo, E. (2018). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yurika, A. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Heads Together (NHT) dengan Media Permainan Monopoli

*terhadap Motivasi dan Hasil Belajar  
Akuntansi.* 3(1), 11–20.  
[https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/J  
PTM/article/view/9864/0](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/9864/0)