

PENERAPAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN *MONOPOLLY LEARNING* (MORNING) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SERTA MANAJEMEN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS

Aldi Dani Salam¹, I Nyoman Ruja²

Universitas Negeri Malang¹, Universitas Negeri Malang²
pos-el: aldi.dani.2431747@students.um.ac.id¹, nyoman.ruja.fis@um.ac.id²

ABSTRAK

Monopolly Learning memberikan dampak terhadap kemampuan kerjasama dan manajemen. teknologi pembelajaran ini digunakan untuk mengasah kemampuan kerjasama dan manajemen disamping kemampuan kognitif. Masalah yang sering dihadapi oleh siswa di SMPN 14 dengan kemampuan kognitif yang tinggi adalah kemampuan kerjasama dan manajemen. Penelitian ini dilakukan dalam tiga kali penerapan dalam materi yang berbeda-beda, yang pertama adalah pada materi kehidupan ekonomi pada masa pasca kemerdekaan, yang kedua pada materi kehidupan ekonomi pada masa orde baru, dan yang terakhir pada materi kehidupan ekonomi pada masa reformasi. Penerapan teknologi pembelajaran monopoli setiap kemampuan memiliki faktor utama sebagai penghambatnya, adaptasi menjadi faktor penghambat dalam mengembangkan kemampuan kerjasama, sedangkan dalam kemampuan manajemen faktor penghambatnya adalah hutang piutang kepada bank dan teman.

Kata kunci : Monopolly Learning, Kerjasama, Manajemen.

ABSTRACT

Abstract has no more than 200 words written in a paragraph. If the article is in Bahasa Indonesia then the abstract is written in Bahasa Indonesia and English. The abstract section contains the problems and objectives of research, research procedures, and summary of research results. (TNR, 11 italic, single spaced).

Keywords: maximum six keywords. (TNR, 11, italic)

1. PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar maupun pemahaman peserta didik. Selain itu teknologi pembelajaran merupakan alat yang membantu dalam proses pembelajaran, kaitannya dengan memperjelas pemahaman konsep yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Zayyadi dalam (Wulandari et al., 2021) Teknologi pembelajaran adalah sesuatu alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari bahan, alat atau teknik yang digunakan untuk siswa memahami masalah yang abstrak. Tingkat keefektifan penggunaan teknologi sangat tergantung pada kemampuan guru

dalam menggunakan dan memfasilitasi teknologi itu sendiri. Menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, serta sikap kepada siswa sehingga mampu diserap dan dipahami oleh peserta didik, sehingga memperjelas pemahaman yang sedang dipelajari oleh peserta didik (pertimbangkan) (Hanannika & Sukartono, 2022). Teknologi digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, karena penggunaan media pembelajaran dirancang untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar jadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh, sehingga mendukung capaian pembelajaran yang efektif dan efisien menurut wangge

dalam (Meilindawati et al., 2023). Teknologi pembelajaran sangat berpengaruh besar pada hasil belajar serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Tiwow et al., 2022). Sehingga bisa kita tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses penyampaian materi serta berdampak besar terhadap ketertarikan peserta didik pada materi yang diajarkan, minat belajar, capaian pembelajaran, dan hasil belajar.

Kegiatan belajar mengajar dalam dunia modern bukan hanya soal ranah kognitif namun juga afektif dan psikomotorik, melalui media pembelajaran MORNING peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan manajemen dan kerjasama yang baik. Berkaitan dengan ranah kognitif peserta didik bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kolom pertanyaan, selain dari kolom pertanyaan peserta didik atau pemain dalam media ini juga diberikan kesempatan bertanya jika ada pemain lain yang berhenti dalam sertifikat tanah yang telah dibeli dari bank atau disaksikan oleh pemain lain bahwa pemain telah membeli sertifikat tanah. Keterampilan afektif meliputi sikap dan minat yang terampil Dalam/berupa tanggungjawab, kerja sama, disiplin, komitmen, jujur, percaya diri, menghargai pendapat orang lain dan pengendalian diri (Hasanah & Aminatuz Zuhriyah, 2023). Hal ini bisa kita saksikan dalam permainan MORNING yang memiliki beragam fitur yang mendukung peserta didik untuk memiliki kemampuan manajemen keuangan atau termasuk dalam ranah afektif lainnya. Menurut Horne & Wachowicz dalam (Palupi & Hapsari, 2022) Manajemen keuangan (*financial management*) adalah segala hal yang berkaitan dengan pendanaan, asset dan manajemen aset yang didasari oleh sebuah tujuan umum. Oleh karna itu,

manajemen keuangan bisa menggambarkan beberapa keputusan yang perlu diambil yaitu investasi, pendanaan, dan *management asset*. Secara umum tujuan manajemen keuangan adalah mencapai target keuangan

tertentu di masa yang akan datang, serta mengatur pemasukan dan pengeluaran uang dan melakukan manajemen resiko investasi dengan baik serta mengelola utang piutang (Hasibuan et al., 2024). Manajemen keuangan berkaitan dengan proses menghasilkan uang dan penggunaannya secara efektif untuk mencapai tujuan. Manajemen keuangan mencakup semua tindakan perusahaan yang bertujuan untuk mendapatkan dan mengeluarkan dana dengan biaya serendah mungkin (Palupi & Hapsari, 2022). Manajemen dalam permainan MORNING termasuk dalam ranah afektif. fokus penelitian yang kedua adalah Kerjasama. Kerjasama adalah suatu hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mencapai kepentingan Bersama (Wati et al., 2020). Kerjasama dalam pembelajaran merupakan suatu perilaku yang ditunjukkan oleh siswa atau individu dalam suatu kelompok untuk saling melengkapi dalam mencapai tujuan bersama (Putri & Arifin, 2022). Kerjasama yang dimuat dalam media pembelajaran ini adalah pengaruh yang diberikan oleh individu dalam kelompok untuk dalam mencapai tujuan atau mendapat keuntungan dengan cara menjawab atau memberikan pendapat tentang manajemen yang dimiliki oleh kelompok.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian yang sama dengan fokus penelitian yang berbeda-beda tentang mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran bagi peserta didik (Ardhani et al., 2021),

mengembangkan media pembelajaran monopoli dalam materi aritmatika dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi (Parsianti et al., 2020). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media belajar monopoli (Kurniawan, 2020). Pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan prestasi peserta didik pada mata Pelajaran PPKn (E. Kurniawati, 2021). Kelayakan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Kelas 6 SD berdasarkan nilai yang diperoleh siswa (Mahesti & Dewi Koeswanti, 2021). Kelayakan media pembelajaran dilihat dari aspek tampilan, Bahasa dan materi berdasarkan validitas pada materi jaringan hewan kelas IX SMA (Dewi et al., n.d.). Menurut ahli validasi dari ahli media, media pembelajaran berbasis monopoli sangat efektif sebab hasil yang diperoleh memiliki 81%, sedangkan hasil validasi menurut ahli materi 86% (Istiningsih et al., 2021). Monopoli sebagai media pembelajaran pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III SDN Sokong (Lestari et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran dalam materi aljabar di kelas VII yang mengacu pada model pengembangan ADDIE serta terintegrasi Islami yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Septia et al., 2023). Monopoli yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS SD (Kurniawati et al., 2021). Monopoli sebagai media pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran Tematik kelas V SD (Desyawati et al., 2021). Aktivitas dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoly education (Fadilah et

al., 2022). Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan untuk terintegritas praktikum melalui validasi oleh para ahli Bahasa, materi dan media (Monica et al., n.d.). Motivasi dan hasil belajar yang ditingkatkan melalui media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas 4 SD (Angraini et al., 2022). Monopoli berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan keterampilan komunikasi pada materi saluran pencernaan (Rahmadani et al., 2023). Penyelesaian masalah pembelajaran pada kelas 4 SD melalui media Monokebu sebagai alternatif (Adilah & Minsih, 2022). Materi struktur dan fungsi jaringan tanaman di kelas VIII SMP dalam pengembangan media pembelajaran monopoli (Andriyani et al., 2020). Monopoli Pintar berbasis permainan edukasi pada Pelajaran IPA kelas V SD dalam pengembangan (Hikmah et al., 2023). Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan untuk materi sistem persamaan linear dua variable pada matapelajaran Matematika yang berbasis computer (Lena et al., 2021). Melatih keterampilan berbicara siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar yang dipengaruhi oleh media pembelajaran Monopoli (Luarmasse et al., 2021)). Materi Tata Surya pada mata Pelajaran IPA kelas VII SMP/MTs dengan menggunakan monopoli sebagai media pembelajaran (Lailiyah et al., 2021). Monopoli sebagai media pembelajaran dalam materi jenis pengelompokan hewan serta untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di SD (Zahra, 2020). Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya masih belum menunjukkan secara signifikan terkait teknologi pembelajaran monopoli untuk meningkatkan atau melatih kemampuan manajemen serta kerjasama peserta didik dalam mata Pelajaran IPS. Latar belakang

yang diambil dalam penelitian ini adalah secara umum peserta didik dengan kemampuan kognitif yang tinggi memiliki sikap yang apatis, kompetitif, dan individual yang tinggi. Atas dasar tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap keberhasilan teknologi pembelajaran monopoli dalam melatih kemampuan manajemen serta kerjasama peserta didik di SMPN 14 Kota Malang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan case study. Metode dan pendekatan yang dipilih sangat tepat untuk memaparkan hasil penelitian terkait kemampuan kerjasama siswa serta manajemen untuk meraih keuntungan bersama dari permainan MORNING. Penelitian ini membahas tentang permainan MORNING terhadap melatih kemampuan kerjasama serta manajemen peserta didik di SMPN 14 Kota Malang. Data yang dikumpulkan berdasarkan hasil penilaian ranah afektif, dan perolehan point dalam permainan.

Teknologi pembelajaran ini digunakan untuk melatih kemampuan kerjasama serta manajemen yang baik antar siswa. Manfaat dari teknologi pembelajaran ini adalah untuk mengasah kemampuan kerjasama, manajemen, dan pengetahuan materi yang tercipta dari adanya MORNING. Manfaat lain bagi guru adalah fleksibilitas yang terdapat dalam media pembelajaran ini, sehingga memungkinkan bagi guru dari mata pelajaran atau materi lain bisa dengan mudah diterapkan dalam media pembelajaran MORNING ini.

Penerapan teknologi pembelajaran monopoli dilakukan selama 3 kali hingga menghasilkan data berupa data observasi,

data yang didapat masih bersifat subjektif sehingga diperlukan uji kredibilitas, uji kredibilitas yang diterapkan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik membercheck sehingga data yang bersifat subjektif menjadi objektif. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penilaian afektif, psikomotorik dan hasil akhir permainan, penilaian afektif merumuskan pada salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yakni kemampuan kerjasama, dalam hal ini peneliti merancang instrument penilaian yang mengarah pada aspek kemampuan kerjasama yakni: Mengatakan (A2) Pendapat pada teman kelompok, Menyetujui/Menolak (A2) Pendapat teman kelompok, Mengasumsikan (A3) Pendapat Teman kelompok, Merembuk (A4) jika terjadi perbedaan pendapat, Mempengaruhi (A5) Tindakan yang akan terjadi. Adapun dalam instrument penilaian yang merujuk dalam kemampuan manajemen yakni: Mematuhi (A1) peraturan dalam permainan, Memilih (A2) langkah yang tepat dalam permainan, Mengelola (A4) Keuangan, Menegosiasi (A5) Nilai tukar dengan pemain lawan, Memecahkan (A5) masalah jika terjadi utang piutang. Nilai yang diberikan pada instrument penilaian memiliki nilai yang berbeda-beda berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, nilai 5 untuk keterampilan yang sangat baik sekali, nilai 4 baik sekali, nilai 3 baik, nilai 2 kurang baik, nilai 1 sangat kurang baik. Fokus utama dalam penelitian ini adalah pada kemampuan kerjasama dan manajemen, sehingga point penting yang akan diambil dalam penelitian ini adalah penilaian ranah afektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

MORNING atau *Monopolly Learning* yang dirancang sebagai teknologi

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan manajemen siswa yang diterapkan pada matapelajaran IPS. Berdasarkan hasil temuan dilapangan menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan kognitif yang tinggi berbanding terbalik dengan kemampuan afektif seperti manajemen dan kerjasama. Teknologi pembelajaran ini dirancang untuk menghasilkan perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan kerjasama, dan manajemen siswa, hal ini dapat dibuktikan melalui data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dengan instrument penilaian yang telah ditentukan. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa ranah afektif mulai dari A1 hingga A5. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 14 Kota Malang dengan Tujuan dan Indikator Capaian Pembelajaran adalah setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu membandingkan perekonomian masyarakat pada masa awal kemerdekaan, orde baru, dan reformasi.

3.1. MORNING (*Monopolly Learning*)

Desain yang dibuat dalam permainan ini mendukung untuk pemain atau siswa bebas melakukan transaksi untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam memiliki kemampuan manajemen yang baik. *Monopolly Learning* ini juga dirancang sebagai media pembelajaran yang tidak terlepas dari ranah Kognitif sebagai komponen penunjang belajar atau mengingat materi yang telah diajarkan. Permainan ini juga melibatkan komponen dalam Profil pelajar Pancasila yakni Bernalar Kritis dan Bergotong Royong,



Gambar1. Desain Papan MORNING

Desain yang ditampilkan dalam monopoli ini terdapat kabupaten yang ada di Jawa Timur, pada bagian pojok terdapat lintasan berupa tanda start sebagai awal permainan yang dilakukan oleh semua pemain, penjara dan tilang sebagai penahanan sementara atau denda yang dibayarkan ke negara atau bank dengan nominal yang sudah ditentukan dalam peraturan permainan, serta jika pemain berdiri di atas lintasan Stasiun maka pemain hanya berhenti sementara atau tidak mendapatkan apapun. Dalam lintasan papan monopoli juga terdapat beberapa fitur termasuk hadiah dan pertanyaan, jika pemain berdiri di atas lintasan hadiah maka pemain harus mengambil kartu yang ada di kolom hadiah, bagi pemain, fitur ini memiliki kesempatan mendapatkan uang dari bank atau dari pemain lain dan membayar denda ke bank atau pemain lain. Pemain menunjukkan sikap sportifitas dengan mematuhi arahan sesuai pedoman atau peraturan yang sudah dibuat.

Desain papan monopoli ini tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya, namun yang menjadi perbedaan adalah secara signifikan menjadi teknologi pembelajaran yang interaktif, Dimana para pemain dapat berinteraksi, mengambil keuntungan dan kompetisi dalam hal manajemen

2. Menyetujui/Menolak (A2)
Pendapat teman kelompok.
3. Mengasumsikan (A3)
Pendapat Teman kelompok.
4. Merembuk (A4) jika terjadi perbedaan pendapat.
5. Mempengaruhi (A5) Tindakan yang akan terjadi.

No.	Indikator	Penerapan ke		
		1	2	3
1	Mengatakan (A2)	3,4	7,4	9,2
2	Menyetujui/ Menolak (A2)	3,6	5,2	9,2
3	Mengasumsi kan (A3)	3,5	5,5	9,6
4	Merembuk (A4)	3,5	4,5	9,3
5	Mempengaruhi (A5)	3,5	4,6	9,6
Hasil		17,6	27,4	47

Sumber: Pribadi 2025

Hasil penerapan yang didapatkan dilapangan mengenai kemampuan kerjasama dalam materi yang pertama yakni kehidupan ekonomi Indonesia pada awal kemerdekaan menunjukkan hasil yang kurang baik dengan rata-rata nilai dari 30 siswa adalah 18, dengan skor maksimal 50. Hasil ini masih jauh dari skor maksimal. Banyak siswa pada saat penerapan pertama siswa masih bingung terkait jalannya permainan, siswa butuh adaptasi terhadap permainan monopoli, Penerapan kedua pada materi kehidupan ekonomi pada masa orde baru menunjukkan hasil yang meningkat pada kemampuan kerjasama dengan nilai rata-rata 27 walaupun hasil ini masih jauh dari nilai maksimal namun masih bisa dikatakan bahwa penerapan teknologi pembelajaran yang kedua masih jauh lebih baik jika dibandingkan dengan penerapan pertama dengan peningkatan sebesar 9. Perkembangan yang

terlihat dalam penerapan kedua adalah siswa mampu menikmati jalannya permainan tanpa harus ragu mengatakan dan mempengaruhi kepada kelompok untuk megambil tindakan. peningkatan yang didapat masih lebih buruk jika dibandingkan dengan kemampuan manajemen. Penerapan teknologi pembelajaran yang ketiga dalam materi kehidupan ekonomi pada masa reformasi mendapat dengan nilai rata-rata 47. Peningkatan nilai yang didapat antara penerapan kedua dengan penerapan ketiga menunjukkan nilai 20, jika dibandingkan dengan penerapan sebelumnya penerapan ketiga memiliki hasil yang mendekati nilai maksimal serta menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan yang didapat pada kemampuan kerjasama sangatlah besar jika dibandingkan dengan kemampuan manajemen. Peserta didik dalam tahap ini sudah memenuhi indikator yang berkaitan dengan kemampuan kerjasama tanpa perlu adaptasi. hasil ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran MORNING berdampak sangat besar terhadap kemampuan kerjasama peserta didik di SMPN 14 Kota Malang walaupun penerapannya butuh adaptasi dari peserta didik dalam memahami dan menerapkan peraturan permainan yang ditetapkan.

3.3. Manajemen

Kemampuan manajemen telah dirancang dalam instrumen penilaian yang telah disepakati dengan guru matapelajaran IPS, rumusan tersebut mengacu pada:

1. Mematuhi (A1) peraturan dalam permainan
2. Memilih (A2) langkah yang tepat dalam permainan
3. Mengelola (A4) Keuangan dengan baik
4. Menegosiasi (A5) Nilai tukar dengan pemain lawan
5. Memecahkan (A5) masalah jika terjadi utang piutang

No.	Indikator	Penerapan ke		
		1	2	3
1	Mematuhi (A1)	3,4	8,2	9,0
2	Memilih (A2)	3,1	6,2	8,9
3	Mengelola (A4)	3,0	5,7	8,5
4	Menegosiasi (A5)	3,4	4,8	9,5
5	Memecahkan (A5)	2,8	5,2	9,4
Hasil		15,8	30,3	45,4

Sumber: Pribadi 2025

Hasil observasi pertama yang didapatkan dilapangan pada materi kehidupan ekonomi Indonesia pada awal kemerdekaan, siswa mendapatkan rata-rata nilai dari 30 siswa adalah 15,8 dengan skor maksimal 50. Penerapan yang pertama menunjukkan banyak peserta didik atau kelompok yang masih terlibat hutang dengan bank atau kelompok lain, hal tersebut yang menjadikan kemampuan manajemen yang buruk di dalam diri peserta didik. Penerapan yang kedua pada materi kehidupan ekonomi pada masa orde baru, menunjukkan hasil yang meningkat dengan perolehan hasil rata-rata 30, perbandingan antara nilai yang didapatkan dari penerapan teknologi yang pertama dan kedua sebesar 14,2. Hutang piutang yang terjadi dalam permainan masih menjadi faktor utama dalam memenuhi indikator yang berkaitan dengan kemampuan manajemen.

Penerapan ketiga kalinya dalam materi kehidupan ekonomi pada masa reformasi memiliki hasil yang diperoleh dengan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan hasil penerapan pada materi yang pertama dan yang kedua dengan perolehan hasil sebesar 45. Penerapan yang ketiga memiliki peningkatan sebesar 15. Hasil ini masih terbatas dengan adanya beberapa kelompok yang masih memiliki hutang terhadap bank atau kelompok lain.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa MORNING (*monopolly learning*) dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan kerjasama dan manajemen yang dimiliki oleh siswa dengan kemampuan kognitif yang tinggi. Faktor penghambat pada setiap kemampuan sangatlah berbeda, dalam kemampuan kerjasama faktor penghambatnya adalah adaptasi, namun dalam kemampuan manajemen faktornya adalah hutang piutang yang dimiliki oleh kelompok. Penerapan teknologi pembelajaran MORNING mengharuskan siswa beradaptasi lebih cepat sehingga peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengatur hutang piutang dalam permainan untuk mencapai tujuan atau hasil yang memuaskan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

- Andam Dewi, D., Mulyana, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Handayani, T., Wicaksono, A., Engga Maretha, D., Sariwulan, M., Putri Anggun, D., Fuadiyah, diatul, Rahmawati, D., & Destiansari, E. (n.d.). *VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI JARINGAN HEWAN KELAS XI DI SMA*. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Monopoly Learning Media: Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*.
- Anggraini, M. C., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Az Zahra, F. F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI JENIS PENGELOMPOKAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Hasanah, N., & Aminatuz Zuhriyah, I. (2023). ANALISIS STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN RANAH AFEKTIF PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiningasih, S., Puji Astria, F., Erfan, M., Mataram, U., & Majapahit No, J. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DI ERA NEW NORMAL. *Journal of Elementary Education*, 04.
- Kurnia Wati, E., Sri Maruti, E., & Budiarti, M. (2020). ASPEK

- KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*.
- Kurniawan, D. A. (2020). PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 8(4), 860. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Lailiyah, S., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). MONOPOLI IPA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP/MTs KELAS VII PADA MATERI TATA SURYA. *Ed-Humanistics*, 6.
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.11945>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. In *J-Edu Journal-Erfolgreicher Deutschunterricht* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.fkip.unpatti.ac.id/index.php/jedu/>
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (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.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Monica, I., Wulandari, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Tri Samiha, Y., Afriansyah, D., Hiras Habisukan, U., Sariwulan, M., Putri Anggun, D., Destiansari, E., Fuadiyah, diatul, & Rahmawati, D. (n.d.). *VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERINTEGRASI PRAKTIKUM PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH DI KELAS VIII SMP*. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Palupi, D. E., & Hapsari, M. T. (2022). Pengaruh Pengetahuan Keuangan Dan Locusof Control pada Perilaku manajemen Keuangan Personal (Studi Pada Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Angkatan 2018 – 2020 Uin Sayyid

- Ali Rahmatullah Tulungagung). *Prima Ekonomika*, 13(1), 40–52.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ARITMATIKA (MONIKA) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Putri, D. N. P., & Arifin, Moch. B. U. B. (2022). Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas IV. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(2), 176–189. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i2.2517>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C. A., & Kiromi, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 469–478. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1509>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>
- Zuriani Hasibuan, M., Fitria Jayusman, S., Siregar, H., Wulandari, S., & Muslim Nusantara Al-Washliyah, U. (2024). Pelatihan Kemampuan Manajemen Keuangan Sederhana Bagi Guru SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I. *Maslahah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>