

Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo

Rizky Octavia¹, Ari Aprilia Dwiana²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Rokania
e-mail: rizkyoctavia57@rokania.ac.id, ari.aprilia90@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 80,91, sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 60,71. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo. Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Monopoli, Hasil Belajar, Peserta Didik, IPAS

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu dasar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki karakter, mampu berfikir kritis, dan kreatif. Secara hakiki, Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang aktif dan dinamis, sehingga siswa bisa belajar secara optimal (Puspa Dewi & Hayati Waluyaningrum, 2025). Selain itu pendidikan juga merupakan aktivitas yang menitikberatkan pada proses interaksi belajar dan mengajar (Yuliani et al., 2025)

Hasil belajar merupakan wujud kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah terlibat dalam proses pembelajaran. Proses belajar sendiri adalah suatu upaya yang dilakukan untuk membawa perubahan pada diri peserta didik, terutama dalam aspek sikap dan perilaku yang bersifat menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan penting dalam merancang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seorang peserta didik dikatakan berhasil apabila ia mampu mencapai tujuan tersebut secara optimal. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memahami materi, maka dilakukan evaluasi sebagai bentuk penilaian. Melalui evaluasi inilah bisa diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil belajar ini biasanya disajikan dalam bentuk nilai numerik, huruf, atau simbol lainnya, sesuai dengan standar yang digunakan oleh lembaga pendidikan terkait (Rinto, 2017)

Pembelajaran dalam dunia pendidikan terdapat banyak inovasi, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar (Sari et al., 2020) Media

pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media tersebut berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami (Zahro et al., 2025).

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dari guru kepada peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media memiliki sejumlah keunggulan, seperti membantu menjadikan konsep yang abstrak dan rumit menjadi lebih konkret, sederhana, dan mudah dipahami. Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *puzzle*, *big book*, monopoli, ular tangga, *truth or dare* dan sebagainya (Nasron et al., 2024). Namun, pada penelitian ini media pembelajaran yang akan digunakan adalah media pembelajaran monopoli.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang populer di seluruh dunia. Menurut Husna (dalam Sihotang, 2022) tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai seluruh petak di papan permainan melalui aktivitas membeli, menyewa, dan menukar properti secara sederhana.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 007 Rambah Samo, ditemukan bahwa nilai ulangan harian IPAS peserta didik kelas III sebagian besar masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang mana jumlah keseluruhan kelas III ada 43 peserta didik, dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) \geq (75), jumlah peserta didik kelas III A sebanyak 21 peserta didik, yaitu jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 (38,09%), sedangkan peserta didik yang tidak tuntas adalah 13 (61,90%), kemudian peserta didik di kelas III B sebanyak 22 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 10 (45,45%), sedangkan peserta didik yang tidak tuntas adalah 12 (54,54%).

Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih berlangsung secara konvensional, yang didominasi oleh penjelasan lisan dan kegiatan pencatatan dengan sumber belajar terbatas pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik, yang ditunjukkan oleh minimnya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik serta kurangnya keterlibatan dalam kegiatan diskusi maupun aktivitas eksploratif. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran turut mempengaruhi suasana kelas, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan kontekstual untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan yang ditemukan solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, dengan memanfaatkan media monopoli ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media monopoli juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, melalui permainan ini peserta didik diajak berfikir kritis, memecahkan masalah, dan bersaing sehat untuk menjadi pemenang. Secara keseluruhan, media monopoli tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga melatih peserta didik dalam mengambil keputusan, berkerja sama dalam tim (Syafaah et al., 2025)

Penelitian ini memiliki kebaruan yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran monopoli telah banyak diteliti dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar maupun motivasi peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran tertentu seperti IPS dan PPKn serta pembelajaran tematik (Sari et al., 2020). Selain itu, terdapat pula penelitian yang lebih menekankan pada aspek pengembangan media (R&D) dan kelayakan penggunaan media monopoli, bukan pada pengaruhnya terhadap hasil belajar secara langsung (Azizah Dwi Ardhani, 2021). Di sisi lain, beberapa penelitian mengombinasikan media monopoli dengan model pembelajaran tertentu, seperti pembelajaran kontekstual atau *problem based learning*, sehingga belum menunjukkan secara spesifik pengaruh media monopoli secara mandiri terhadap hasil belajar (Amin et al., 2025). Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengaruh penggunaan media

pembelajaran monopoli secara langsung terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang bersifat integratif.

Selain itu, penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III di SD Negeri 007, yang sampai saat ini belum pernah menjadi subjek penelitian dengan media pembelajaran monopoli. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam penggunaan media media permainan sebagai alternatif pembelajaran aktif dan menyenangkan, sekaligus menambah referensi empiris dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Exsperiment Design* (penelitian eksperimen semu). Penelitian eksperimen salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka.

Penelitian quasi eksperimen adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok control tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *Equivalent Control Group Design*.

Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran monopoli, sedangkan kelompok kelas control adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan media pembelajaran monopoli.

Objek pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli, sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo.

TEMUAN DAN DISKUSI

Untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis deskriptif terhadap data pretest dan posttest. Analisis deskriptif ini meliputi jumlah sampel (N), nilai minimum, nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan varians. Hasil analisis deskriptif tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

	N	Min	Mean	Std.Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	22	40	54,27	8.060	64.970
Posttest Eksperimen	22	67	80,91	8.065	65.039
Pretest Kontrol	21	40	54.00	8.155	66.500
Posttest Kontrol	21	67	67.29	8.131	66.114

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan Tabel 1 hasil analisis deskriptif, dapat diketahui gambaran nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Nilai *pretest* memiliki nilai minimum 40 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 54,27, standar deviasi 8,060, dan varians 64,970. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media

pembelajaran monopoli, nilai *posttest* meningkat dengan nilai minimum 67 dan rata-rata 80,91, standar deviasi 8,065, serta varians 65,039.

Sementara itu pada kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik, nilai pretest memiliki nilai minimum 40 dengan rata-rata 54,00, standar deviasi 8,155, dan varians 66,500. Setelah proses pembelajaran tanpa menggunakan media monopoli, nilai *posttest* memperoleh nilai minimum 67 dengan rata-rata 67,29, standar deviasi 8,131, dan varians 66,114.

Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Tabel 2. Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
Nilai	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.170	22	.096	.926	22	.099
Posttest Eksperimen	.184	22	.051	.918	22	.068
Pretest Kontrol	.168	21	.126	.926	21	.113
Posttest Kontrol	.153	21	.200*	.927	21	.120

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 29*

Hasil pengujian yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (Shapiro-Wilk)*, diperoleh bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,999 sedangkan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,068. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,113 dan *posttest* sebesar 0,120 yang artinya nilai tersebut dinyatakan normal karena lebih besar dari nilai signifikansi, yaitu $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan data dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas

<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.015	3	82	.997
	Based on Median	.005	3	82	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.005	3	81.804	1.000
	Based on trimmed mean	.015	3	82	.997

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,997. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok adalah homogen. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan pada uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Tabel 4. Uji Hipotesis Independent Samples t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.029	.865	-5.269	41	<,001	-13.013	2.470	-18.000	-8.026
	Equal variances not assumed			-5.268	40.870	<,001	-13.013	2.470	-18.002	-8.024

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Levene's Test* sebesar $0,865 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, analisis yang digunakan adalah baris *equal variances assumed*. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar $-5,269$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

Diskusi

Berdasarkan hal tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 007 Rambah Samo. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Februari sampai dengan 12 Februari dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Isnaini, 2025). Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada media permainan monopoli. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik (Pabean, 2025).

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik pada kelas eksperimen adalah $54,27$, kemudian meningkat menjadi $80,91$ pada nilai posttest setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata posttest yang diperoleh adalah $60,71$. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil analisis inferensial melalui uji *Independent Sample t-Test* juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,001$ lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maharani et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti monopoli, dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Hartani et al., 2025)

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas serta waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sampel serta mengembangkan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo memberikan hasil yang positif. Media ini mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media monopoli dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media monopoli dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 007 Rambah Samo. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran monopoli dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

REFERENSI

- Amin, A., Nahdlatul, U., & Sunan, U. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual pada Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas 4 SD dalam Mengenalkan Negara di Dunia pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klasikal , dengan banyaknya peserta didik suasana pembelajaran yang menyenangkan . Krtiteria model pembelajaran inovatif untuk*. 145–158.
- Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi*, S. I. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS IV SD*. 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Hartani, B. S., Aini, N., & Hamzanwadi, U. (2025). *The Influence of Game Based Teaching Method with Binggo Games and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in Elementary School*. 3(3), 359–366.
- Isnaini, M. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP*. 04(01), 1–12.
- Maharani, D., Mahardhani, A. J., & Cahyono, H. (2024). *Penguatan Kearifan Lokal Nusantara melalui Media Pembelajaran Monopoli Kebhinekaan bagi Siswa SB Sentul Kuala Lumpur*. 4, 72–84. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.74>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Pabean, S. D. N. (2025). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI PABEAN*. 10.
- Puspa Dewi, N., & Hayati Waluyaningrum, I. (2025). *PT. Media Akademik Publisher UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)*. *Jma*, 3(5), 3031–5220.
- Rahayu, S. R. (2024). *PENGUNAAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA*. 3(3), 282–293.
- Rinto. (2017). *PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN PROBLEM POSING KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH QURANIAH 8 PALEMBANG*.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). *Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu*. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Sihotang, N. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Syafaah, P. N., Wijayanti, R. F. N., & Nur, D. M. M. (2025). *Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran ASEAN pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(02), 86–95.
- Yuliani, Y., Ilhamdi, M. L., Handika, I., & Istiningasih, S. (2025). *Pengembangan Buku Digital E-Book Literasi (Elit) Pada Materi Sistem Tata Surya di SDN 5 Sukadana*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1564–1568. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3397>
- Zahro, L. F., Alfiansyah, I., Subayani, N. W., Gresik, U. M., No, J. S., Malang, G., Gresik, K., & Timur, J. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik*. *Jurnal Innovation in Education(INOVED)*, 3(September).

https://www.researchgate.net/publication/394878641_Pengaruh_Media_Pembelajaran_Permainan_Monopoli_terhadap_Hasil_Belajar_Peserta_Didik_Materi_Kekayaan_Budaya_Indonesia