

Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP

Miladiyati Isnaini^{1,*}, Miftahul Fithri Nurirrohmah¹, Moh. Khoirul Muslim¹, Mokhamad Misbakhul Anam¹, Muhammad Bashiruddin¹, Katon Galih Setyawan¹, dan Sukarti²

¹ Pendidikan IPS, Badan Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP Negeri 53 Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email: miladiyati07@gmail.com

Abstrak

Kurangnya antusias siswa pada pembelajaran IPS di salah satu SMP di Surabaya membuat suasana kelas membosankan. Metode ceramah yang masih mendominasi berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurang berkembangnya keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media edukatif Monopoli dirancang sebagai strategi interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Monopoli dalam meningkatkan hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa SMP. Metode penelitian menggunakan PTK yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, dan tes kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji N-Gain dan secara kualitatif melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Monopoli mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa. Persentase ketuntasan klasikal siswa semula 75% di siklus I meningkat menjadi 92,86% di siklus II. Selain itu, keterampilan sosial siswa, yang mencakup kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan seperti Monopoli dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengembangkan aspek sosial siswa.

Kata kunci: Hasil belajar, Keterampilan Sosial, Media pembelajaran, Monopoli, Pembelajaran berbasis permainan

The Application of Monopoly Learning Media to Improve Social Studies Learning Outcomes and Social Skills of Junior High School Students

Abstract

The lack of enthusiasm among students for social studies learning at a junior high school in Surabaya has made the classroom atmosphere boring. The lecture method, which still dominates, has resulted in low learning outcomes and underdeveloped social skills among students. Therefore, engaging learning media is needed to achieve learning objectives. Monopoly-based educational media has been designed as an interactive and enjoyable strategy to enhance learning outcomes. The purpose of this study is to analyze the implementation of Monopoly-based learning media in improving social studies learning outcomes and students' social skills at the junior high school level. The research method employed was Action Research (PTK), conducted over two cycles. Data was collected through observation, interviews, and tests, then analyzed quantitatively using the N-Gain test and qualitatively through descriptive analysis. The results of the study show that the application of Monopoly learning media can improve students' learning outcomes and social skills. The percentage of classical mastery among students, which was initially 75% in cycle I, increased to 92.86% in cycle II. Additionally, students' social skills, including the ability to collaborate, communicate, and solve problems, also showed a significant improvement. Thus, game-based learning

media such as Monopoly can serve as an alternative interactive, enjoyable, and effective learning strategy to achieve learning objectives and develop students' social aspects.

Keywords: Learning outcomes, Social Skills, Learning media, Monopoly, Game based learning

Histori Naskah

Diserahkan: 22 April 2025

Direvisi: 8 Juni 2025

Diterima: 15 Juni 2025

How to cite:

Isnaini, M., dkk. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.58706/jipp.v4n1.p1-12>.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran terutama dalam hal penggunaan metode dan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Peran media pembelajaran tidak lagi sebagai alat bantu visual, tetapi telah berkembang menjadi komponen penting yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar disertai keterampilan sosial secara menyeluruh. Dalam konteks ini, peran guru sangat krusial, yaitu sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana terdapat dalam UU No 20/2003. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat akan membantu guru mentransfer pengetahuan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Nurfahillah, 2021).

Meskipun demikian, realita di lapangan menunjukkan praktik pembelajaran dengan pendekatan konvensional seperti ceramah masih mendominasi. Guru tidak mengintegrasikan media pada saat mengajar dan hanya terpaku pada buku paket. Metode mengajar dengan pendekatan yang demikian membuat peserta didik kesulitan memahami materi terutama mata pelajaran IPS yang sarat akan konsep teoritis. Dominasi metode ceramah ini seringkali tidak sejalan dengan karakteristik peserta didik sehingga berdampak pada lingkungan belajar yang kurang optimal, pasif dan pada akhirnya menyebabkan capaian hasil belajar siswa menjadi rendah. Padahal, sebagai fasilitator guru memiliki peran besar dalam proses belajar yang mengedepankan partisipasi aktif (Uno & Lamatenggo, 2016).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi keseluruhan gaya belajar masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik adalah individu yang unik. Mereka terlahir dari lingkungan dan budaya yang berbeda-beda sehingga memiliki karakteristik yang beragam. Sebagai guru harus mengetahui karakteristik peserta didiknya sebagai langkah awal menentukan arah dan tujuan pembelajaran agar efektif dan bermakna, dengan demikian peserta didik akan merasa dihargai keberadaannya. Penggunaan media pembelajaran monopoli menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab tantangan ini.

Dalam konsep pembelajaran, permainan monopoli dirancang dengan mengadaptasi konsep dasar permainan monopoli pada umumnya, namun menyesuaikan dengan materi yang dipelajari. Pendekatan ini tidak hanya merangsang aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial melalui interaksi dan kerja sama antar siswa secara kontekstual dan aplikatif, serta melatih *problem solving* yang baik, sebagaimana yang dinyatakan oleh (Affandi et al., 2023) bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial emosional, tanggung jawab, kolaborasi, dan kompetisi yang baik. Dengan begitu, fungsi permainan monopoli tidak sekedar media hiburan melainkan juga sebagai alat bantu pembelajaran yang akan menjembatani siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah (Kurniawati, 2021).

Sejumlah studi mendukung efektivitas media monopoli dalam pembelajaran (Sari, Lusa, & Gunawan, 2020) menyatakan penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran IPS bisa memotivasi siswa serta mendorong keaktifan dalam diskusi kelompok. Hal senada juga ditemukan dalam penelitian oleh (Kurniawati, 2021) dan (Choirunnisa & Arini, 2023) juga menunjukkan bahwa media ini berkontribusi positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Bahkan, (Edison & Aman, 2024) dalam penelitiannya mengkaji perbandingan penggunaan media *pop-up book* dengan monopoli. Ditemukan hasil bahwa siswa yang belajar menggunakan media monopoli mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada media *pop-up book*. Siswa

lebih mudah memahami materi karena permainan edukatif tersebut memuat nilai kolaborasi dan kompetisi sehingga materi mudah dipahami. Validitas media Monopoli juga telah diuji oleh (Yusuf, Susanti, Susanti, Sembiring, & Sembiring, 2023) yang menyimpulkan bahwa media monopoli dinilai valid oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran berbasis media permainan Monopoli telah banyak dikaji, akan tetapi sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada konteks umum, terutama di jenjang SD untuk mata pelajaran IPA dan PPKn dengan fokus utama penelitian pada hasil belajar kognitif saja. Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan media permainan edukatif non-digital yang dimodifikasi khusus untuk materi IPS jenjang SMP. Selain berfokus pada peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menyoroti aspek keterampilan sosial siswa yang mencakup kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas cakupan pemanfaatan media permainan edukatif ke arah pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan dan bermakna.

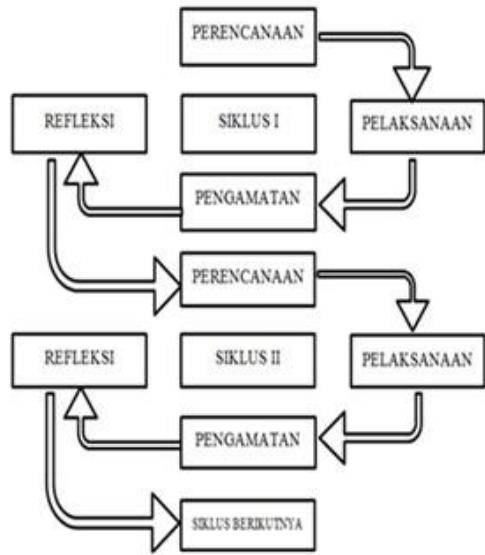
Penelitian-penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi integrasi permainan pada pembelajaran umumnya masih terfokus pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, beberapa studi yang mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran lain. Belum ada studi yang mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran IPS terutama pada materi "Tantangan Pembangunan Indonesia". Sebagian besar studi yang telah dilakukan masih menggunakan metode kuantitatif yang menekankan pada hasil akhir dan tidak terfokus pada proses pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dalam studi terdahulu penerapan media permainan cenderung terbatas pada evaluasi capaian kognitif semata, tanpa mengeksplorasi lebih jauh potensi permainan dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional seperti kerja sama, komunikasi, dan *problem solving*. Selain itu, dalam konteks terbatasnya sarana dan prasarana dan akses teknologi di banyak sekolah, penelitian ini hadir sebagai bukti bahwa untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal tidak selalu harus menggunakan media digital.

Penelitian ini mengindikasi keterbaruan dengan memodifikasi permainan Monopoli secara kontekstual untuk menggambarkan materi "Tantangan Pembangunan Indonesia", sehingga konten permainan selaras dengan tujuan pembelajaran sekaligus mencerminkan realitas sosial ekonomi yang relevan bagi siswa SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memungkinkan peneliti untuk merefleksikan, mengevaluasi, serta menyempurnakan praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Hasmawaty et al., 2024). Tidak hanya membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, penelitian ini menganalisis perkembangan belajar siswa dalam tiap siklus, baik dari aspek kognitif maupun non-kognitif. Lebih jauh, penggunaan permainan non-digital seperti Monopoli membuka ruang bagi pengembangan keterampilan sosial-emosional seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Hal ini menjadi penting dalam konteks keterbatasan sarana dan prasarana dan akses teknologi, karena menunjukkan bahwa media sederhana pun tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan inklusif.

Berdasarkan keterbatasan dan celah dalam penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Monopoli yang dimodifikasi secara kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar IPS sekaligus mengembangkan keterampilan sosial siswa SMP, khususnya dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Selain menawarkan alternatif media pembelajaran yang relevan dengan kondisi nyata siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran IPS yang menyenangkan, interaktif, dan adaptif terhadap keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, tanpa harus bergantung pada media digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada model Arikunto (Arikunto, Supardi, & Suhardjono, 2021). PTK ialah kegiatan penelitian di sebuah kelas dengan memberikan tindakan guna memperoleh solusi atas permasalahan pendidikan sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran (Suhirman, 2021). Guru berperan sebagai peneliti dan pelaksana tindakan yang juga dibantu oleh observer yakni teman sejawat. Prosedur pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama dua siklus pada bulan Februari hingga Maret 2025. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model PTK Arikunto

Berdasarkan Gambar 1, tahap awal pelaksanaannya ialah perencanaan yang mana kegiatannya menyusun modul ajar, lembar observasi dan wawancara, tes, serta membagi siswa secara berkelompok. Tahap kedua adalah melaksanakan secara cermat, objektif, dan teliti atas apa yang tertuang dalam rencana tindakan. Siswa bermain dalam kelompok, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi sesuai instruksi pada petak Monopoli. Tahap ketiga adalah observasi yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer yang mengamati, merekam, dan mendemonstrasikan kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun. Di akhir siklus adalah refleksi untuk mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran (Arikunto et al., 2021).

Penelitian melibatkan 28 siswa kelas IX A SMPN 53 Surabaya sebagai subjek yang dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan Guru IPS yang mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS berlangsung secara pasif, *teacher centered*, metode yang digunakan cenderung pada ceramah dan terpaku hanya pada buku paket sebagai sumber belajar utama. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa menjadi tidak merata. Dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 6 siswa yang melampaui KKM.

Instrumen yang digunakan antara lain soal tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif, lembar observasi keterampilan sosial siswa yang mencakup tiga indikator meliputi kerja sama, kemampuan komunikasi dalam artian siswa aktif dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan kemampuan pemecahan masalah. Instrumen tes telah divalidasi dan diuji reliabilitas menggunakan SPSS 25 dengan metode korelasi *product moment* dan *Guttman Split-Half*. Nilai $N = 30$ sehingga diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,361$. Berdasarkan hasil pengujian instrumen dinyatakan valid dan reliabel karena telah memenuhi kriteria pengambilan keputusan sehingga dapat digunakan dalam proses pengumpulan data.

Data dihimpun melalui tiga teknik, yakni tes tertulis yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui hasil belajar, observasi lingkungan kelas yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mencatat keterlibatan siswa, dan wawancara terhadap siswa di setiap kelompok untuk mendalami persepsi dan pengalamannya terkait penggunaan media Monopoli. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. Data kuantitatif dari tes dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar dan memberikan gambaran efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Adapun pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, yakni membandingkan data hasil *post-test* dan hasil observasi partisipasi siswa dengan indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh peneliti. (Widodo & Mukminan, 2018).

Siklus tindakan dihentikan apabila pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan hasil belajar klasikal minimal 85%, nilai N-Gain menunjukkan peningkatan pada kategori sedang atau tinggi, serta indikator keterampilan sosial siswa mencapai rata-rata minimal 85%. Selain itu, hasil refleksi di akhir siklus harus menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran telah teratasi baik dari aspek kognitif maupun non-kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian sebanyak dua siklus dengan 2 kali pertemuan di setiap siklusnya, alokasi waktu selama 2x40 menit yang dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2025. Tahapan setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan pedoman mulai perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri refleksi. Pelaksanaan tindakan mengacu pada modul ajar yang telah disiapkan di tahap perencanaan.

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Untuk menilai keterampilan sosial siswa, dilakukan kegiatan observasi secara sistematis dengan mengacu pada tiga indikator utama, yaitu kemampuan bekerja sama dalam tim, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Ketiga indikator ini dipilih karena mewakili aspek penting dalam keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran kolaboratif. Adapun hasil dari observasi keterampilan sosial siswa tersebut disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Aktivitas pengamatan	Siklus I		Rata-rata	Siklus II		Rata-rata
	P1	P2		P1	P2	
Kerja sama tim	86%	87%	87%	91%	94%	93%
Komunikasi (keaktifan dalam menjawab, bertanya, berpendapat)	85%	72%	79%	87%	92%	90%
Kemampuan pemecahan masalah	68%	86%	77%	87%	87%	87%
Jumlah	80	82	81	88	91	90

Aktivitas pengamatan dikatakan berhasil apabila mencapai target ketuntasan minimal 85%. Berdasarkan Tabel 1, untuk siklus I yang belum mencapai target ketuntasan adalah kemampuan dalam pemecahan masalah di pertemuan pertama, dan kemampuan berkomunikasi (aktif dalam menjawab, bertanya, dan berpendapat) di pertemuan kedua. Hal ini menjadi bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan metode dan strategi pada siklus berikutnya. Dapat disimpulkan dari aktivitas tersebut yang sudah mencapai target ketuntasan adalah kerja sama tim. Permainan Monopoli memang menekankan pada aktivitas kerja sama untuk bisa mencapai kemenangan. Siswa dalam kelompok secara bersama-sama melakukan komunikasi untuk menentukan langkah demi langkah yang harus diambil, seperti membeli wilayah, memanfaatkan kartu kesempatan dan sebagainya.

Sementara itu, persentase nilai rata-rata siklus II untuk semua aktivitas pengamatan masing-masing mengalami peningkatan dan telah mencapai target ketuntasan. Hal ini mengindikasikan penerapan media Monopoli mampu membuat siswa termotivasi dan semakin semangat belajar. Menurut (Syahrul, 2017) kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan strategi *fun learning* membantu kegiatan belajar jadi lebih bermakna, anak merasa tidak dibebani dan dipaksa belajar.

Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar mencerminkan capaian kompetensi siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran (Hutapea, 2019). Hasil ini sangat penting untuk mengevaluasi tingkat penguasaan pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah diperoleh siswa. Informasi tersebut menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran selanjutnya guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wibowo, Ocberti, & Gandasari, 2021).

Pembelajaran yang mengintegrasikan media tentu memberikan *output* yang berbeda dengan pembelajaran yang tanpa media. Acuan dalam mengetahui ketercapaian hasil belajar apakah siswa tuntas atau tidak setelah diterapkan media pembelajaran Monopoli ialah melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil tes dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasil belajar siklus I ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 adalah data hasil tes yang diinterpretasikan melalui perolehan skor N-Gain serta terdapat pula capaian tingkat ketuntasan klasikal, yakni persentase yang siswa berhasil dalam belajarnya dengan perolehan nilai \geq KKM 85. Hal ini dapat menunjukkan apakah media pembelajaran Monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar atau tidak. Siklus I menginformasikan yang tuntas hanya 21 siswa atau 75% dengan nilai N-Gain 0,48 termasuk klasifikasi sedang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siklus I belum mampu

mencapai target yang ditentukan, sehingga dilakukan perencanaan ulang sesuai hasil refleksi guna memperbaiki proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Indikator	Nilai Tes		
	Siklus I		N-Gain
	Pre-test	Post-test	
Rata-rata	73,61%	83,39 %	0,48 (Sedang)
Skor Tertinggi	87	98	
Skor Terendah	30	20	
Tingkat Ketuntasan	60,71%	75 %	

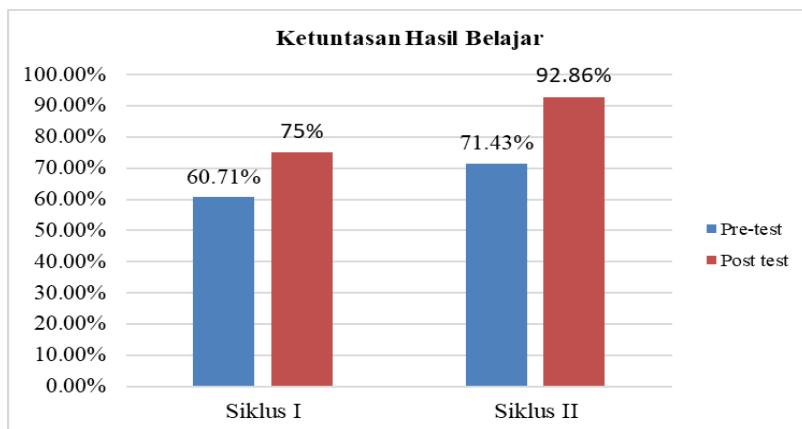
Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan keaktifan dalam menjawab, bertanya, dan berpendapat masih belum mencapai target. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa modifikasi instruksi permainan, penambahan peran anggota kelompok, pembimbingan lebih intensif oleh guru saat proses pembelajaran, serta penyesuaian waktu dan strategi motivasi. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hasil belajar siswa setelah dilakukan perbaikan strategi dan metode ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

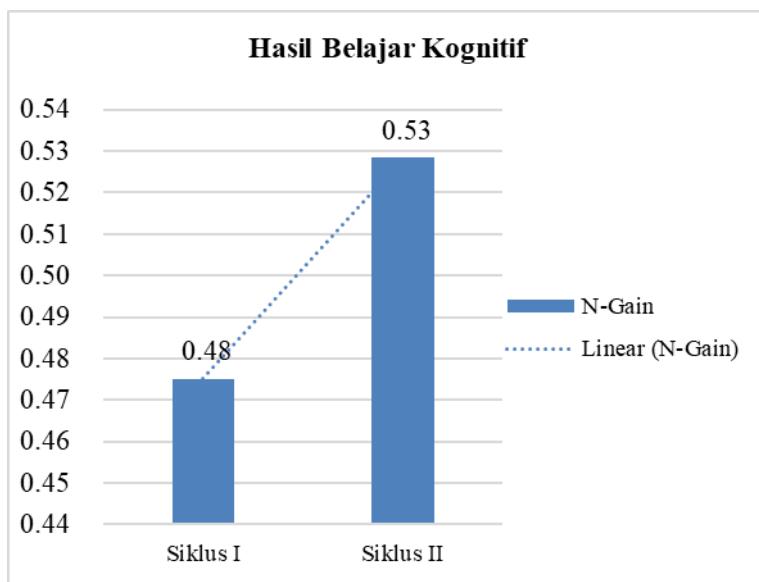
Indikator	Nilai Tes		
	Siklus II		N-Gain
	Pre-test	Post-test	
Rata-rata	80,18%	89,68%	0,53 (sedang)
Skor Tertinggi	87	98	
Skor Terendah	40	50	
Tingkat Ketuntasan	71,43%	92,86%	

Berdasarkan Tabel 3, Diketahui hasil ketuntasan belajar setelah siswa melakukan *post-test* yakni sebesar 92,86% dalam artian telah melampaui nilai KKM yang ditetapkan. Perhitungan N-Gain diperoleh 0,53 juga mengalami peningkatan. Sebanyak 26 orang tuntas dan 2 orang belum tuntas. Hasil ini menjadi bukti penerapan media pembelajaran Monopoli IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, siswa juga semakin aktif dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam aktivitas kerja sama tim, dan kemampuannya dalam pemecahan masalah yang semakin baik. Diketahui bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat membangkitkan semangat siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran (Putri, Nuraini, Herman, & Hasanah, 2024). Rekapitulasi peningkatan hasil belajar merujuk pada gambar 1 dan 2.

**Gambar 2.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Gambar 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan terkait ketuntasan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II setelah diterapkannya media Monopoli. Pada siklus I, capaian ketuntasan belum memenuhi target yang ditetapkan yakni $\geq 85\%$, menandakan bahwa media belum sepenuhnya berdampak secara maksimal. Hal ini berkaitan dengan beberapa kendala yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya pemahaman terhadap mekanisme permainan, siswa masih tidak aktif, dan rendahnya kemampuan pemecahan masalah.

Setelah dilakukan perbaikan strategi dan metode pada siklus II melalui modifikasi instruksi permainan, penguatan peran dalam kelompok, dan pendampingan yang lebih intensif oleh guru menghasilkan peningkatan ketuntasan belajar secara signifikan karena telah melampaui batas KKM secara klasikal. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan Monopoli yang dirancang sesuai konteks materi mampu mendorong belajar kognitif siswa secara lebih merata. Meskipun ketuntasan belajar klasikal telah tercapai, penting untuk meninjau kualitas peningkatan hasil belajar setiap siswa. Hal ini dapat dilihat secara lebih komprehensif melalui skor N-Gain pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Belajar Kognitif

Gambar 3 menunjukkan peningkatan skor N-Gain dari siklus I ke siklus II, yang merefleksikan terjadinya perbaikan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Walaupun skor perolehannya lebih rendah daripada siklus II, akan tetapi berada pada kategori sedang yang menandakan bahwa media Monopoli mulai memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa, namun belum optimal. Hal ini sejalan dengan temuan observasi dan refleksi siklus I, dimana sebagian siswa belum memahami alur permainan dan belum terbiasa belajar dengan visualisasi media konkret, sehingga pemahaman konsep terhadap materi juga kurang maksimal.

Selain itu, keterlibatan dan interaksi di dalam kelompok juga belum maksimal. Siswa belum terbiasa terlibat aktif dalam mengemukakan pendapat dengan teman kelompoknya. Padahal media permainan Monopoli bukan sekedar sarana menguasai materi, melainkan juga melatih keterampilan sosial emosional, komunikasi, mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, berpikir kritis serta strategis. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan skor N-Gain sebesar 0,53 yang menjadi bukti bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Monopoli memiliki potensi besar dalam memperbaiki capaian akademik sekaligus memperkuat kualitas proses belajar siswa.

Permasalahan utama dalam pembelajaran IPS SMP di kelas IX A adalah rendahnya keterlibatan siswa serta kesulitan dalam memahami materi IPS yang abstrak, khususnya tema "Tantangan Pembangunan Indonesia". Materi ini mencakup pembangunan di Indonesia dari masa ke masa, tolok ukur kemajuan pembangunan, dan potensi dan tantangan Indonesia menjadi negara maju, yang menuntut pemahaman analitis dan aplikatif. Namun, metode ceramah membuat siswa sulit menangkap substansi materi secara utuh dan membatasi interaksi sosial antarsiswa, sehingga berdampak pada capaian hasil belajar yang rendah dan kurang berkembangnya keterampilan sosial. Hal tersebut dibuktikan dari nilai ulangan harian tema 3 tentang Tantangan Pembangunan Indonesia. Siswa yang tuntas mencapai KKM 85 berjumlah 6 orang atau 21,43%

sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang atau 78,57%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar belum sepenuhnya menerapkan prinsip konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung oleh siswa dalam membangun pengetahuan.

Penerapan media Monopoli dimaksudkan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan cara mengemas materi ke dalam bentuk permainan papan yang kontekstual. Monopoli adalah jenis permainan papan di mana setiap pemain bersaing untuk memperoleh kekayaan melalui mekanisme permainan. Pemain secara bergiliran melempar dadu dan berpindah posisi sesuai jumlah angka yang muncul pada dadu, lalu mengikuti instruksi atau menjawab pertanyaan yang terdapat di petak tempat mereka berhenti. Dalam konsep pembelajaran, permainan ini dirancang dengan mengadaptasi konsep dasar permainan Monopoli pada umumnya, namun menyesuaikan dengan materi yang dipelajari. Pendekatan ini tidak hanya merangsang aspek kognitif, tetapi juga membangun interaksi dan kerja sama antarsiswa secara kontekstual dan aplikatif (Kurniawati, 2021).

Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi empat kelompok. Siswa berpindah petak menggunakan dadu, lalu menjawab pertanyaan, berdiskusi kelompok untuk merumuskan dan menjawab pertanyaan serta menentukan strategi permainan, atau mengambil keputusan terkait tantangan yang diterima. Kegiatan ini mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan penguatan pemahaman melalui simulasi dan interaksi.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Nurfahillah, 2021), media mempermudah guru memberikan materi secara menarik dan sistematis yang pada akhirnya memunculkan peningkatan hasil belajar. Media yang tepat juga mempermudah siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis materi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media juga memperjelas informasi dan membantu memperlancar jalannya pembelajaran (Tafonao, 2018). Sejatinya, fungsi media bukan sekedar alat bantu mengajar, lebih dari itu merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran (Dewi, 2024).

Pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Monopoli selaras dengan prinsip teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Dalam pandangan konstruktivistik, proses belajar terjadi secara efektif apabila peserta didik diberi ruang untuk mengalami, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang bermakna (de Ribaupierre, 2015). Hal ini tercermin dalam penerapan media Monopoli yang mengharuskan siswa aktif melempar dadu, membaca instruksi, berdiskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan dalam permainan. Aktivitas ini mendorong keterlibatan langsung siswa, mengaktifkan indera mereka, dan memperkuat koneksi kognitif terhadap materi pembelajaran IPS.

Lebih lanjut, konstruktivisme juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Seraji & olsadat Musavi, 2023). Dalam permainan Monopoli yang dirancang kontekstual sesuai tema, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga melalui komunikasi, kolaborasi, dan negosiasi dalam kelompok. Pembelajaran seperti ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, inklusif, dan memfasilitasi perkembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Dengan demikian, aktivitas ini secara langsung mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam hal kerja sama tim, komunikasi efektif, dan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks sosial yang nyata.

Selain itu, teori konstruktivisme juga mengedepankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna (Bustomi, Sukardi, & Astuti, 2024). Media pembelajaran Monopoli memberikan pengalaman tersebut dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam memahami konsep pembangunan nasional melalui kegiatan yang menyenangkan. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting untuk menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Temuan penelitian ini didukung oleh berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Kurniawati, 2021) menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Monopoli menunjukkan prestasi belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil serupa juga diperoleh oleh (Sari et al., 2020) yang mencatat meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPS dengan Monopoli.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa Monopoli yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Gumilang, 2019) menyatakan media ini mampu membantu pemahaman konsep dan memotivasi siswa. (Ulfaeni, 2018) menambahkan bahwa modifikasi Monopoli, seperti "Monenergi", terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat pula temuan penelitian oleh (Choirunnisa & Arini, 2023) menyatakan bahwa permainan seperti Monopoli mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan melatih kemampuan berpikir kritis. (Edison & Aman, 2024) menunjukkan bahwa media Monopoli menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih

tinggi dibandingkan media *pop-up book*. Validitas media ini juga telah dikonfirmasi oleh (Yusuf et al., 2023) dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, media, dan bahasa.

Di samping itu, studi yang dilakukan oleh (Hwang, Chiu, & Chen, 2015) menyatakan bahwa *game-based learning* secara signifikan meningkatkan kinerja pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS. Selain itu, penelitian oleh (Paino & Chin, 2011) membuktikan bahwa permainan Monopoli dapat digunakan untuk membahas topik kompleks seperti teori kritis secara lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media Monopoli terbukti memiliki legitimasi empiris yang kuat sebagai media pembelajaran yang mendukung ketercapaian kompetensi kognitif maupun afektif.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penerapan media pembelajaran Monopoli dalam dua siklus PTK menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Ketuntasan klasikal siswa meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 92,86% pada siklus II. Skor rata-rata hasil *post-test* juga meningkat, disertai kenaikan skor N-Gain dari 0,48 kategori sedang menjadi 0,53 berada pada kategori sedang lebih tinggi. Hal ini membuktikan bahwa permainan edukatif ini efektif dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks.

Aspek non-kognitif juga menunjukkan kemajuan. Observasi terhadap kerja sama tim, komunikasi, dan kemampuan dalam pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II. Hal ini terjadi setelah dilakukan perbaikan strategi, berupa modifikasi instruksi permainan, memberikan peran lebih spesifik dalam kelompok, dan pendampingan intensif dari guru. Aktivitas ini tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga pada peningkatan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara kontekstual, permainan Monopoli terbukti mampu mengemas materi abstrak “Tantangan Pembangunan Indonesia” menjadi lebih mudah dipahami melalui permainan. Siswa belajar tidak hanya melalui mendengar atau membaca, tetapi juga melalui pengalaman konkret dan reflektif. Hal ini menegaskan bahwa media non-digital sederhana seperti Monopoli tetap relevan dan berdaya guna tinggi dalam pendidikan abad ke-21, terlebih dalam situasi keterbatasan teknologi dan infrastruktur. Hal ini diperkuat oleh temuan (Barth, Wanner, Gelderie, & Schüle, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan pendekatan simulasi kontekstual dapat meningkatkan rasa keterlibatan, tantangan, dan pencapaian peserta, terutama ketika permainan dirancang menyerupai situasi dunia nyata dan mendorong pengambilan keputusan kolaboratif.

Temuan ini juga memperkuat posisi guru sebagai perancang pengalaman belajar yang kontekstual. Artinya, melalui pendekatan reflektif yakni Penelitian Tindakan Kelas, guru dapat mengevaluasi dan mengembangkan strategi pembelajaran berdasarkan respons siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif, inklusif, dan bermakna. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang proses dan hasil belajar, bukan hanya berdasarkan nilai tes, tetapi juga keterlibatan dan dinamika kelas (Mukarromah & Andriana, 2022). Sejatinya, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membangkitkan antusiasme siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan partisipatif (Raztiani & Indra, 2019).

Temuan dalam penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan penelitian-penelitian terdahulu yang juga menggunakan media Monopoli dalam pembelajaran. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kognitif melalui pendekatan eksperimen kuantitatif, yaitu dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan aspek proses dan refleksi, tidak terbatas pada hasil tes semata.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga mengobservasi peningkatan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, kemampuan berkomunikasi, dan pemecahan masalah. Aspek-aspek ini jarang dijadikan fokus dalam penelitian terdahulu, padahal penting untuk membentuk pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Keunggulan lain dari penelitian ini adalah perhatian pada ragam gaya belajar siswa antara lain visual, auditori, dan kinestetik yang diakomodasi melalui desain permainan Monopoli yang dimodifikasi secara kontekstual.

Modifikasi permainan Monopoli sesuai dengan materi ”Tantangan Pembangunan Indonesia” menjadikannya media yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dan kompleks. Media ini juga bersifat praktis karena dapat diterapkan di sekolah umum tanpa memerlukan sarana digital atau teknologi tinggi, sebagaimana juga ditegaskan oleh (Ariya, Wongwan, Intawong, & Puritat, 2025) dalam studi perbandingan permainan digital dan non-digital. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi positif tidak hanya siswa, tetapi juga guru karena mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong kecintaan siswa terhadap prinsip belajar sepanjang hayat (Mokhtar, Lim Zhi, Lokman, & Che Mat, 2023).

Namun demikian, penelitian ini memiliki dua keterbatasan penting. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas yakni IX A di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Kedua, durasi penelitian yang singkat selama dua siklus belum cukup untuk mengetahui dampak jangka panjang dari penerapan media ini terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji validitas dan konsistensi temuan ini pada kelas, jenjang, atau sekolah yang berbeda dengan durasi waktu yang lebih panjang.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran IPS yang inovatif, kontekstual, dan inklusif. Media permainan Monopoli terbukti efektif sebagai strategi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, dengan potensi untuk diadaptasi ke berbagai materi pelajaran lain. Hal ini membuka peluang besar untuk inovasi pembelajaran yang lebih luas di masa depan, terutama dalam konteks pendidikan yang berorientasi pada keaktifan, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Terjadi peningkatan hasil belajar IPS setelah diterapkan media pembelajaran Monopoli. Selain capaian akademik, pembelajaran dengan media ini juga mendorong peningkatan keterampilan sosial siswa, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah yang selanjutnya dapat menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional yang selama ini menghambat partisipasi siswa. Temuan ini juga menunjukkan bahwa media non-digital yang dirancang secara kontekstual tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dan adaptif terhadap karakteristik siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan pernyataan Jean Piaget dalam teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Berdasarkan temuan ini, strategi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang layak diintegrasikan ke dalam mata pelajaran IPS maupun bidang lainnya terutama yang memiliki konsep abstrak. Selain itu, pendekatan ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar yang interaktif dan berorientasi pada peserta didik. Adapun keterbatasan penelitian ini mencakup ruang lingkup subjek yang sempit serta waktu pelaksanaan yang terbatas. Untuk memastikan konsistensi efektivitasnya, perlu dilakukan pengembangan lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik, jenjang pendidikan, maupun variasi materi pelajaran.

KONTRIBUSI PENULIS

Miladiyati Isnaini: Conceptualization, Methodology, Validation, Formal Analysis, Investigation, and Writing – Original Draft; **Miftahul Fithri Nurirrohmah:** Software, Formal Analysis, Investigation, Data Curation, Writing – Review & Editing, and Visualization; **Moh. Koirul Muslim:** Software, Investigation, and Project Administration; **Mokhamad Misbakhul Anam:** Investigation and Project Administration; **Muhammad Bashiruddin:** Investigation and Project Administration; and **Katon Galih Setyawan:** Supervision; Sukarti: Resources and Supervision.

PERNYATAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang dapat memengaruhi hasil yang dilaporkan dalam naskah ini.

PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN DAN PUBLIKASI

Para penulis menyatakan bahwa penelitian dan penulisan naskah ini telah mematuhi standar etika penelitian dan publikasi, sesuai dengan prinsip ilmiah, serta bebas dari plagiasi.

PERNYATAAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI ASISTIF

Selama pembuatan naskah ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan kejelasan bahasa. Penulis memastikan meninjau dan menyajikan konten guna akurasi serta bertanggung jawab penuh atas naskah versi akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, L., Sappaile, B.I., Warwer, F., Widianingsih, B., Nugroho, W., Yana, M., & Kirom, A. (2023). Penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran dalam kegiatan bermain sambil belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 141–149. DOI: <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.152>.

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ariya, P., Wongwan, N., Intawong, K., & Puritat, K. (2025). Digital literacy through gaming: A comparative study of knowledge acquisition, social presence, and emotional reactions in digital and non-digital board games. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(August 2024), 101387. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387>.

Barth, V., Wanner, T., Gelderie, M., & Schüle, J. (2024). Is attacking more fun than defending? Observations from developing and evaluating practical game based learning. *Procedia Computer Science*, 246, 3148–3157. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.09.357>.

Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906. Retrieved from: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/37551>.

Choirunnisa, M. & Arini, N.W. (2023). Pengembangan media pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. DOI: <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>.

de Ribaupierre, A. (2015). Piaget's theory of cognitive development. In J.D. Wright (Ed.). *International encyclopedia of the social & behavioral sciences* (2nd ed., pp. 120-124). Amsterdam: Elsevier. DOI: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.23093-6>.

Dewi, D.K. (2024). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Buku Press.

Edison & Aman. (2024). Comparison of cognitive learning outcomes among eighth-grade junior high school students using monopoly games and pop-up books as educational media in ASEAN social studies. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16, 5507–5520. DOI: <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5917>.

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), 25-34. DOI: <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>.

Hasmawaty, H., Saman, A., Syamsuardi, S., Rusmayadi, R., Ruswiyani, E., & Sadaruddin, S. (2024). Refleksi pembelajaran dan penelitian tindakan kelas. *Madaniya*, 5(2), 305–311. DOI: <https://doi.org/10.53696/27214834.745>.

Hutapea, R.H. (2019). Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. DOI: <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>.

Hwang, G.J., Chiu, L.Y., & Chen, C.H. (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers and Education*, 81, 13–25. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.09.006>.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. DOI: <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.

Mokhtar, N.M., Zhi, X.L., Lokman, H.F., & Mat, N.H.C. (2023). Theory, literature review, and fun learning method effectiveness in teaching and learning. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 03(08), 1738–1744. DOI: <https://doi.org/10.55677/ijssers/v03i8y2023-30>.

Mukarromah, A. & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. DOI: <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

Nurfahillah, S. (2021). *Media pembelajaran pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.

Paino, M. & Chin, J. (2011). Monopoly and critical theory: Gaming in a class on the sociology of deviance. *Simulation and Gaming*, 42(5), 571–588. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878110391022>.

Putri, T.E., Nuraini, A.F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IX di salah satu SMP Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49-54. DOI: <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>.

Raztiani, H. & Indra, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 72–86. Retrieved from: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2845>.

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. DOI: <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.

Seraji, F. & Musavi, H.O. (2023). Does applying the principles of constructivism learning add to the popularity of serious games? A systematic mixed studies review. *Entertainment Computing*, **47**, 100585. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100585>.

Suhirman. (2021). *Penelitian tindakan kelas (pendekatan teoritis & praktis)*. Mataram: Sanabil.

Syahru, S. (2017). Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks : Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, **3**(1), 63-70. DOI: <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, **2**(2), 103. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Ulfraeni, S. (2018). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA Siswa Kelas III SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar*, **1**(2), 136-144. DOI: <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>.

Uno, H.B. & Lamatenggo, N. (2016). *Tugas guru dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibowo, D.C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi kasus faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, **4**(1), 60–64. DOI: <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>.

Widodo, I. & Mukminan, M. (2018). Pengembangan e-learning mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, **5**(1), 12–25. DOI: <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.12534>.

Yusuf, M., Susanti, T., & Sembiring, D.A.E.P. (2023). Monopoly game as a science learning media for junior high school: A validity analysis. *Asian Journal of Science Education*, **5**(2), 66–71. DOI: <https://doi.org/10.24815/ajse.v5i2.33019>.