



Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA: STUDI KELAS V SD INPRES 3/77 ARASOE KECAMATAN CINA KABUPATEN BONE

Rahma Magfira¹, Abd. Kadir A², Mujahidah³

¹PGSD FIP UNM, rahmamagfira031@gmail.com

²PGSD FIP UNM, abdul.kadir.a@unm.ac.id

³PGSD FIP UNM, mujahidah@unm.ac.id

Artikel info

Received: 02-05-2024

Revised: 03-06-2024

Accepted: 04-07-2024

Published, 25-08-2024

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa dan guru wali kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, mendeskripsikan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru pada siklus I 88,88% (Baik), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 96,29% (Baik). Persentase aktivitas siswa pada siklus I 77,77% (Baik), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 96,29% (Baik). Perolehan hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 15 dari 23 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 65,21% (Cukup), sedangkan pada siklus II terdapat 19 dari 23 siswa mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 82,60% (Baik). Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Keywords:

Media Pembelajaran
Monopoli, Hasil Belajar,
IPA

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pengembangan diri, keterampilan, perubahan sikap melalui

proses pengajaran dan bimbingan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan dan mengembangkan kelajuan hidup bangsa Indonesia. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulai, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, sangat jelas bahwa adanya pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan untuk aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan dan dapat bersaing dalam dunia modern seperti saat ini. Pencapaian tujuan pendidikan tidak terlepas dari peran dan kedudukan guru sebagai tenaga pendidik dan harus didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam kelancaran dan kemudahan mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran monopoli, ular tangga, kotak pintar, kartu *truth or dare* dan sebagainya. Namun pada penelitian ini, media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran monopoli. Menurut Susanto, dkk., (2013) media pembelajaran monopoli adalah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran monopoli dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta semangat belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran monopoli dapat digunakan diberbagai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA. Pendapat Adi, dkk., (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat digunakan pada semua mata pelajaran dengan mengembangkan konsep mata pelajaran yang akan dirancang di dalamnya termasuk mata pelajaran IPA. Menurut Panjaitan (2017), pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPA memuat materi-materi yang berhubungan langsung dengan manusia dan alam serta memberikan pengalaman yang sesuai dengan kenyataan yang sedang terjadi di lingkungannya serta pembelajaran IPA yang didapatkan bisa bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Irjan (2014) mengemukakan bahwa terdapat langkah-langkah pembelajaran IPA di SD yang bertujuan untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran yang optimal. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran IPA di SD, yaitu: 1) Pemberian motivasi berupa pujian, tepuk tangan atau pemberian hadiah yang bertujuan untuk membangun kekuatan mental berupa keinginan, perhatian serta semangat siswa dalam belajar IPA. 2) Penggunaan strategi pendekatan pembelajaran IPA yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang memaksimalkan keterlibatan intelektual dan emosional siswa terhadap materi pembelajaran IPA. 3) Penggunaan metode yang tepat akan menunjang proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4) Pemilihan media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan gairah dan semangat belajar siswa.

Penggunaan langkah-langkah pembelajaran IPA dan penggunaan media pembelajaran yang tepat

dengan kondisi kelas dapat meningkatkan kualitas pendidikan sehingga memberikan hasil belajar yang baik. Namun kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan harapan karena hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe masih rendah, sebagaimana data yang diperoleh dari daftar nilai PTS bahwa sebanyak sebanyak 23 siswa terdapat 21,73% siswa telah mencapai nilai KKM dan 78,26% siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe, peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas dengan mengamati guru yang sedang mengajar dan cara siswa belajar pada tanggal 25,26 dan 27 September 2023.

Hasil pengamatan langsung di kelas terungkap bahwa rendahnya nilai IPA yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Adapun pada aspek guru: 1) guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kadang menggunakan metode tanya jawab, 2) guru kurang menciptakan suasana bermaian di kelas sehingga membuat suasana di kelas kaku, 3) guru terbatas dalam menggunakan media dan contoh konkret dalam mengajar IPA, 4) guru hanya memberikan tugas yang ada pada buku paket. Sedangkan pada aspek siswa: 1) pada saat guru sedang menjelaskan materi siswa kurang memperhatikan dan lebih memilih untuk bercerita dengan temannya, 2) hanya terdapat lima atau enam siswa yang antusias dalam merespon guru 3) pada saat guru bertanya atau memberikan kesempatan siswa bertanya, siswa bersikap tidak peduli untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan, 4) dalam kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan sebagian besar siswa hanya menyalin pekerjaan temannya. Dari catatan ini, calon peneliti menganalisa dan menarik kesimpulan bahwa yang bermasalah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPA.

Apabila masalah tersebut tidak segara diatasi akan berdampak negatif bagi siswa khususnya pada oeningkatan hasil belajar siswa. Hal ini membuat potensi yang ada didalam diri siswa tidak dapat tersalurkan secara optimal dan implikasinya siswa menganggap mata pelajaran IPA sebagai pembelajaran yang sulit. Melihat kondisi permasalahan tersebut, perlu adanya Solusi yang mampu memecahkan permasalahan yang ada. Dengan memaksimalkan media pembelajaran akan membantu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka calon peneliti akan melakukan sebuah perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan hasil positif terkait dengan penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Amalia (2020) dalam penelitiannya menemukan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen dalam mata pelajaran IPS dalam penggunaan media pembelajaran monopoli. Temuan Amalia diperkuat oleh Gatot (2016) dalam penelitiannya menemukan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar pada siklus I sebesar 45% atau 9 siswa sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 75% atau 15 siswa. Selain itu, penelitian serupa dilakukan oleh Faisal (2022) dalam penelitiannya menemukan pengaruh penerapan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar:Studi Kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina

Kabupaten Bone.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Abdussamad (2021) menjelaskan dalam bukunya bahwa pendekatan kualitatif merupakan “Salah satu pendekatan yang dilakukan untuk penelitian yang difokuskan pada gejala atau peristiwa alamiah. Penelitian kualitatif harus dilakukan di lapangan, bukan di laboratorium karena pada dasarnya penelitian kualitatif bersifat naturalistic atau alamiah. Oleh sebab itu, penelitian semacam ini sering disebut dengan naturalistic inquiry”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Penelitian Tindakan Kelas yaitu studi yang dilakukan oleh pendidik kelas atau sekolah tempat yang mereka ajar dengan berfokus pada penyelesaian peningkatan proses pembelajaran dan praktik (Aqib, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, dimana antara siklus I sampai siklus II merupakan sebuah rangkaian yang saling berkaitan. Siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart (2014).

PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. PTK bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam mengembangkan tugasnya.

Subjek dalam penelitian ini yaitu:

No	Subjek Penelitian	Jumlah
1.	Guru kelas V	1
2.	Siswa laki-laki kelas V	12
3.	Siswa Perempuan kelas V	11
4.	Jumlah Subjek Penelitian	24

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus) dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan. Menurut Arikunto (2015), pelaksanaan tindakan terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes (Sanjaya, 2016). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data dilakukan, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan kualitatif. Analisis data ini dihitung dengan cara reduksi data, mendeskripsikan data dan menarik kesimpulan. Indikator proses ini dikatakan berhasil jika data persentase aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan Proses

Tarif Keberhasilan	Kualifikasi
76% - 100%	Baik/Maksimal (B)
60% - 75%	Cukup/Minimal (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: Bahri & Zain (2014)

Adapun persentase (%) taraf keberhasilan diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Keberhasilan dari segi hasil ditandai dari peningkatan hasil belajar siswa melalui tes evaluasi yang diberikan diakhir siklus I dan siklus II dengan mencapai nilai 75. Maka peneliti menentukan kriteria keberhasilan pada penelitian ini dilihat dari hasil belajar IPA siswa secara keseluruhan yaitu dengan mencapai 76% dengan nilai masing-masing setiap subjek penelitian memperoleh nilai ≥ 75 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini akan diuraikan data hasil dari penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuannya meliputi tiga aspek yang akan dinilai yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada akhir siklus.

Hasil belajar IPA pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 65,21% yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 75 dan sebanyak 8 siswa atau 34,78% yang memperoleh nilai tidak tuntas yakni di bawah 75.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, maka akan diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa hal dari tindakan di siklus II yaitu: peningkatan aktivitas guru dalam penggunaan media pembelajaran monopoli mencapai kualifikasi baik (B) serta hasil tes evaluasi siswa di siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil pembelajaran IPA. Hal ini terbukti pada hasil tes akhir siklus II yang menunjukkan dari 23 siswa, 19 siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase 82,60% dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 17,39%. Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar siswa telah meningkat dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Pembahasan

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media pembelajaran monopoli masih perlu ditingkatkan mengingat pencapaian hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Dengan media pembelajaran monopoli yang diberikan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa orang siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat mengerjakan dan mendiskusikan soal yang didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli bersama teman kelompok masing-masing. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada tahap bekerjasama, membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang didapatkan dan memastikan siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 15 orang sedangkan yang tidak tuntas 8 orang dengan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 65,21%. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPA masih

banyak siswa yang belum mencapai KKM 75.

Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari nilai 65,21% menjadi 82,60%. Hasil evaluasi siklus II menunjukan nilai rata-rata yang dicapai siswa meningkat dari tolak ukur keberhasilan penelitian.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran monopoli sehingga dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah diterapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran monopoli juga telah dibuktikan dari hasil penelitian oleh Amalia (2020) dan Gatot (2016) dalam penelitiannya menemukan peningkatan hasil belajar dengan judul (Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa SD terbukti adanya peningkatan hasil belajar IPA).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPA, dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas dalam menerapkan media pembelajaran monopoli pada siklus I mencapai kategori cukup (C) dan pada siklus II mencapai kategori baik (B). Hal ini juga dibuktikan dari nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 65,21% atau kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan nilai ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 82,60% atau kategori baik (B).

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, maka saran penelitian ini adalah:

1. Diharapkan kepada guru menggunakan media pembelajaran monopoli sebagai pilihan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V dan dapat membuat situasi pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. In CV. Syakir Media Press.
Adi, P. B., Trimurtini., & Sukarjo. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233.
Amalia, M. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan

- Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh.
- Amran, M., Adnan, K., & Asmah, S. (2018). Penerapan pendekatan keterampilan proses untuk meningkatkan kemampuan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-12.
- Aransa, V. D., Sudarmin, & Diah, P. S. (2014). Pengembangan media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475.
- Ariani, H. N., Musruro, Z., Zahara, S. S., Hasibuan, R., Suharni, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. 2018. Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: Deepublish.
- Bahri, D. S., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlia. (2023). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Al-Qur'an di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, I. 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.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Gatot, S. A., Bekti, K. R., & Djoko, L. M. S. (2016). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. *The New Oxford Shakespeare: Modern Critical Edition*, 3(2), 49–54.
- Husna, M. A. (2013). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Indah, L. K., Kemala, D. N., & 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.
- Irjan. (2014). Optimalisasi proses dan hasil pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah. *Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Malang Madrasah*, 1(1), 1–10.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis Hasil Belajar Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Laksito, Y. S. W. (2018). *Ragam Media Interaktif dalam Pembelajaran*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Stikubank (BP-UNISBANK)
- Maliasih, Harotono & Nurani. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode teams game tournament dengan strategi peta konsep pada siswa

- SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222-226.
- Marlina, L., & Solehun. 2021. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Muslimin, M., & Amran, M. (2020). Penerapan pembelajaran keterampilan proses untuk meningkatkan pemahaman siswa SD kelas IV pada materi konsep energi bunyi. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(2), 130–134.
- Nabillah, T., & Prasetyo, A. A. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659–663.
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Oktaviaitna. (2018). Pengembangan pembelajaran berbentuk permainan monopoli. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 175.
- Panjaitan, S. (2017). Hasil belajar IPA melalui media gambar. *Jurnal Priamary Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 252.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidik Guru Sekolah Dasar*. Medan: Umsupress.
- Rafika. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Pengaruh Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'iye Gondanglegi
- Rahayu, S. (2019). *Problematika dalam Pembelajaran IPA*. DKI Jakarta: INDOCAMP.
- Rahman, H. A., Hudha, M. N., & Kumala, F. N. (2022). *Konsep Dasar IPA*. Malang: Kanjuruhan Press.
- Rosmalah. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukses, D. A. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 468–470.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Suryani, E. (2022). *Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Ilmiah Siswa SD*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Susanto, A., Raharjo., & Sri, P. M. (2013). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 1(1), 1–6.
- Sutikno, S. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Adab.

- Suwarno, S. (2019). Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Psychology*, 3(2), 110.
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Bogor: Guepedia.