

**PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI KEBERAGAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SDN 08 TILAMUTA KABUPATEN BOALEMO, GORONTALO**

**Andre Saipi<sup>1</sup>, Pomalingo<sup>2</sup>, Nurainun<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: [andisaipi12@gmail.com](mailto:andisaipi12@gmail.com)

---

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel:**

Received :28-04-2025

Revised :14-05-2025

Accepted :20-05-2025

**Keywords:** Monopoly of Diversity, Learning Outcomes, IPS

**DOI:** <https://doi.org/10.62335>

**ABSTRACT**

*This study aims to improve student learning outcomes in Social Sciences (IPS) learning in class V of SDN 08 Tilamuta, Boalemo Regency. The method used is Classroom Action Research (CAR) with data collection techniques through interviews, observations, tests, and documentation. The subjects of the study were fifth-grade students at the school. The results showed that in cycle I, only 7 students achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) with a percentage of 41%. However, in cycle II, there was a significant increase, where 15 students managed to achieve KKM with a percentage of 88%. The conclusion of this study shows that the implementation of the Monopoly of Diversity media can effectively improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 08 Tilamuta, Boalemo Regency. This study suggests the use of innovative learning media to improve student motivation and learning outcomes in the future.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 08 Tilamuta, Kabupaten Boalemo. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, hanya 7 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 41%.

Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 15 siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase 88%. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Monopoli Keberagaman secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 08 Tilamuta, Kabupaten Boalemo. Penelitian ini menyarankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di masa mendatang.

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah pelajaran ilmu sosial dan pendidikan IPS dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), secara umum dikemukakan oleh Fenton adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar (Fimansyah, 2015:37).

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Media monopoli keberagaman adalah salah satu permainan papan paling populer di dunia dalam media ini terdapat permainan berupa menyediakan berbagai kartu yang berisi bank soal dan bank materi, sehingga siswa dapat berlatih menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan-pertanyaan di depan kelompok yang lain.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 08 Tilamuta, ada beberapa permasalahan yang ditemukan bahwa guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan guru dan sulit memahami materi. Pada saat pembelajaran siswa beralasan ke toilet untuk menghindari kebosanan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang masih menggunakan media konkrit berupa gambar yang di print kemudian di tempelkan di papan tulis, sehingga media ini hanya dapat di lihat secara visual yang membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang

diberikan sehingga kurang menarik. Pada saat pembelajaran interaksi antara siswa dan guru hanya terjadi pada saat proses tanya jawab dan pada saat guru menggunakan media tidak ada responsif dari siswa karena siswa hanya melihat media tanpa ada interaksi dengan guru sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak efektif dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas membuat rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh melalui dokumentasi penilaian harian kelas pada pembelajaran IPS yakni penggunaan media yang kurang cocok, data ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dan masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 5 siswa (29%) yang sudah tuntas dan 12 siswa (71%) yang belum tuntas atau belum memenuhi standar KKM.

Dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu alternatif yakni dengan memilih media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Media yang cocok untuk digunakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yaitu media monopoli keberagaman. Media pembelajaran Monopoli Keberagaman pada pembelajaran IPS, sehingga guru dapat lebih kreatif dan mempermudah untuk mengatasi kebosanan siswa dalam kelas. Menurut Adilah & Minsih (2022:5097) Monopoli Keberagaman adalah media pembelajaran yang berbasis game. Disetiap petak terdapat gambar daerah dan terdapat juga petak yang bertuliskan "Kartu Bank soal dan Kartu Bank Materi". Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Monopoli Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo"

## **METODE PELAKSANAAN**

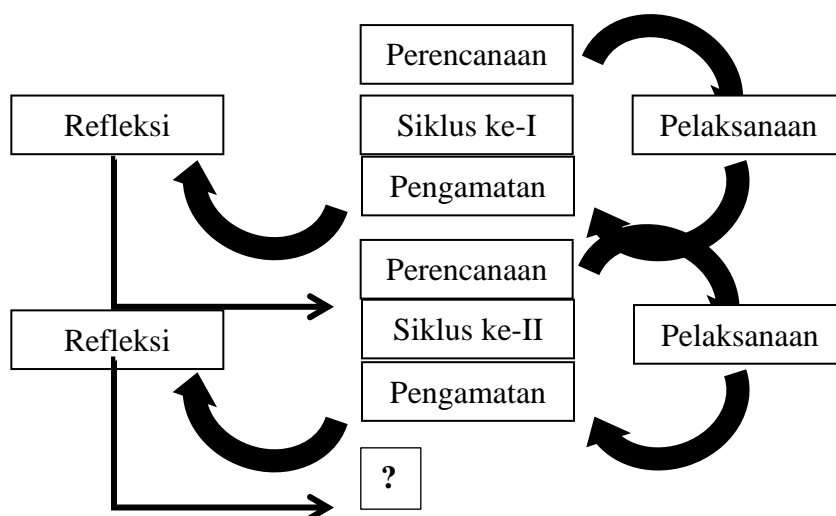
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016:11) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Menurut Rustam dan Mundilarto dalam (Parnawi, 2020) mereka berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai tenaga pendidik sehingga hasil belajar peserta didiknya dapat meningkat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 08 Tilamuta, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang memiliki siswa berjumlah 17 siswa, sekolah ini terletak di Desa Piloliyanga, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. kepala sekolah SDN 08 Tilamuta adalah ibu Eron Hon Goe, S.Pd., M.Pd. Sekolah ini memiliki 16 orang guru dan jumlah siswa keseluruhana 208 siswa . Sekolah ini memiliki 12 ruang kelas, ruang kepala sekolah dan ruang dewan guru, ruang UKS dan Kantin. Sekolah ini

sudah menerapkan kurikulum merdeka khususnya untuk kelas 1 dan kelas 4 dan kelas lainnya masih menggunakan kurikulum 2013. Karakteristik dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 08 Talamuta Kabupaten Boalemo semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 17 siswa, yang terdiri dari 11 siswa Laki-laki dan 6 siswa Perempuan dengan latar ekonomi yang berbeda-beda.

Menurut Sugiyono (2023) Variabel Penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Variabel input, variabel proses, dan variabel output. Variabel input Penelitian Tindakan Kelas adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa, guru pengajar, sumber belajar, dan media pembelajaran. Variabel proses dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru dalam menggunakan Media Pembelajaran Monopoli keberagaman sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa langkah dalam penggunaan media Monopoli Keberagaman. Menurut Adilah & Minsih (2022:5078) Monopoli Keberagaman permainan lokal daerah ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Variabel output dalam penelitian ini yaitu hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan. Variabel output dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Monopoli keberagaman Pada Siswa Kelas V SDN 08 Talamuta Kabupaten Boalemo.

PTK ditandai dengan adanya tindakan. Tindakan dilakukan tidak hanya sekali saja. Akan tetapi, dilakukan secara berulang-ulang sampai dengan tujuan PTK tercapai. Setiap tindakan terdiri dari rangkaian empat kegiatan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan evaluasi atau refleksi. Arikunto *dkk.*, (2015:42) Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap analisa dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan (Arikunto *dkk.*, 2015:42)

Menurut Rujakat (2018:18) Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan teknik presentase, yaitu membandingkan data yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif.

Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan, berdasarkan jumlah presentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket :

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n = jumlah anak dalam satu kelas

Menurut Aqib (2017:47) Analisis data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS, nilai siswa diperoleh menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dimana setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Peneliti bersama guru kelas melakukan perencanaan untuk melaksanakan tindakan dalam media games monopoli keberagaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS kelas V SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Adapun pelaksanaan observasi awal dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024, pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 08 November 2024 dan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 November 2024. Sedangkan pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 November 2024 dengan alokasi waktu masing-masing-masing 2 x 35 menit disetiap satu kali pertemuan. Observasi awal dilaksanakan pada hari Jumat Tanggal 23 Februari 2024. Observasi awal yang dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk lebih mengetahui hasil belajar sebelumnya, bahwa hasil belajar siswa pembelajaran IPS di kelas V SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo masih dibawah standar KKM.

Dari hasil observasi ditemukan oleh peneliti kenyataan dilapangan yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan jumlah 17 siswa hanya 5 siswa yang tuntas dengan presentase 29% dan 12 siswa yang tidak tuntas atau 71% yang terdapat pada lampiran 1. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini untuk mendorong peneliti melakukan pembelajaran dengan meningkatkan hasil

belajar siswa dengan menggunakan media games Monopoli Keberagaman pada siklus I pertemuan pertama.

a. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan semua yang akan dilaksanakan pada penelitian yaitu antara lain:

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi permainan local daerah terhadap lingkungan siswa, kemudian guru menjelaskan apa saja permainan local yang ada di Indonesia yang harus siswa ketahui.
- b) Menyusun instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa
- c) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- d) Menyiapkan Media Monopoli Keberagaman

Berikut langkah-langkah penggunaan media monopoli keberagaman, sebagai berikut:

(a) Persiapan:

- (1) Membuat materi: Buat pertanyaan atau materi yang relevan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- (2) Mendokumentasikan materi: Catat semua pertanyaan yang akan digunakan dalam kartu.
- (3) Memodifikasi kartu dana umum dan kartu kesempatan: mencetak kartu dana umum dan kartu kesempatan yang sudah di modifikasi sesuai dengan aturan mainnya.
- (4) Mencetak permainan: Cetak semua jenis permainan yang ada di papan media monopoli maupun ganjaran yang akan siswa dapatkan yang sudah dimodifikasi.
- (5) Membuat papan monopoli: Buat papan monopoli yang disesuaikan dengan materi pelajaran (seperti, dengan nama-nama permainan dan daerah nya masing-masing terkait materi).

(b) Pelaksanaan:

- (1) Membentuk kelompok: Bagi siswa menjadi beberapa kelompok agar interaksi antar siswa lebih aktif.
- (2) Memberikan penjelasan: Jelaskan aturan permainan Monopoli yang dimodifikasi kepada siswa.
- (3) Menjalankan permainan: Siswa bermain Monopoli dengan mengikuti aturan yang telah dijelaskan.
- (4) Mengawasi dan membimbing: Guru mengawasi siswa selama permainan dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
- (5) Menjawab pertanyaan: Saat pemain jatuh di kotak jenis-jenis permainan yang ada di papan media monopoli, pemain harus menjawab jenis permainan apa yang di dapat.
- (6) Memberikan poin atau hadiah: Siswa yang menjawab jenis permainan dengan benar bisa diberikan poin.

(c) Evaluasi:

Melakukan diskusi kelompok setelah permainan selesai, siswa bisa melakukan diskusi kelompok untuk membahas materi yang dipelajari.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 08 November 2024. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan media Monopoli Keberagaman di kelas V dengan siswa berjumlah 17 siswa, dengan rentan waktu selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama hadir semua. Dengan Kompetensi Dasar (KD) bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dan menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Siklus I pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pembuka yaitu salam, menanyakan kabar, sebelum memulai pembelajaran ketua kelas memimpin doa di iringi dengan lagu (ice breaking), mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu nasional, siswa menyiapkan diri untuk siap belajar, memberikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran.

Kegiatan inti peneliti melakukan proses pembelajaran. Guru menyampaikan keterkaitan antara permainan lokal daerah terhadap lingkungan siswa, kemudian guru menjelaskan apa saja permainan lokal yang ada di Indonesia yang harus siswa ketahui, setelah itu peneliti mengenalkan dan menjelaskan tentang media pembelajaran monopoli keberagaman dan tata cara menggunakan media monopoli keberagaman.

Langkah terakhir dilanjutkan dengan refleksi siswa menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru tentang permainan lokal yang ada di Indonesia sehingga tanya jawab pun terjadi antara guru dan siswa, kemudian doa serta salam penutup.

b) Pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 November 2024. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan media Monopoli Keberagaman dengan rentan waktu selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan kedua siswa yang hadir 16 siswa dan 1 tanpa keterangan, dengan Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dan menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Siklus I pertemuan kedua sama seperti pada pertemuan pertama yaitu diawali dengan kegiatan pembuka yaitu salam, menanyakan kabar, sebelum memulai pembelajaran ketua kelas memimpin doa di iringi dengan lagu (ice breaking), mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu nasional, siswa menyiapkan diri untuk siap belajar,

memberikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran.

Kegiatan inti peneliti melakukan proses pembelajaran. Guru menyampaikan keterkaitan antara permainan lokal daerah terhadap lingkungan siswa, kemudian guru menjelaskan apa saja permainan lokal yang ada di Indonesia yang harus siswa ketahui, setelah itu peneliti membagi kelompok siswa kelompok untuk bermain media pembelajaran monopoli keberagaman, kemudian siswa di pandu oleh guru tata cara ataupun aturan mainnya. Pada permainan ini juga siswa di berikan skor setiap menebak gambar dan ganjaran yang benar kelompok mendapatkan skor 10 dan apabila setiap kelompok salah dalam menjawab gambar dan ganjaran maka akan di kurangi skor 5, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yang telah dibagikan di masing-masing kelompok. Setelah dibagikan LKPD siswa di minta mendiskusikan, kemudian siswa membacakan hasil pekerjaannya.

Langkah terakhir dilanjutkan dengan refleksi siswa menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru tentang permainan lokal yang ada di Indonesia sehingga tanya jawab pun terjadi antara guru dan siswa, kemudian doa serta salam penutup.

### 3) Tahap Pengamatan dan Evaluasi Siklus I

#### a) Hasil pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan Pertama

Hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan pertama terdiri dari 22 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas guru.

**Tabel 1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus I Pertemuan Pertama**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	4	18%
Baik	15	68%
Cukup	1	5%
Kurang	2	9%
Jumlah	22	100%

Dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 4 aspek (18%), kriteria baik sebanyak 15 aspek (68%), kriteria cukup sebanyak 1 aspek (5%) dan kriteria kurang sebanyak 2 atau 9%.

#### b) Hasil pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Pertama

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan kedua terdiri dari 16 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas siswa.

**Tabel 2 Hasil Pengamatan Aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan Pertama**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	5	31%
Baik	7	44%
Cukup	3	19%
Kurang	1	6%
Jumlah	16	100%

Dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 5 aspek (31%), kriteria baik sebanyak 7 aspek (44%), kriteria cukup sebanyak 3 aspek (19%) dan kriteria kurang sebanyak 1 aspek atau 6%.

c) Hasil pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan Kedua

Hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan pertama terdiri dari 22 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas guru.

**Tabel 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus I Pertemuan Kedua**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	9	41%
Baik	11	50%
Cukup	2	9%
Kurang	-	-
Jumlah	22	100%

Dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 9 aspek (41%), kriteria baik sebanyak 11 aspek (50%), kriteria cukup sebanyak 2 atau (9%) dan kriteria kurang tidak ada atau 0%.

d) Hasil pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Kedua

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama terdiri dari 16 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas siswa.

**Tabel 4 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada siklus I Pertemuan Kedua**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	9	56%
Baik	4	25%
Cukup	3	19%
Kurang	-	-
Jumlah	16	100%

Dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 9 aspek (56%), kriteria baik sebanyak 4 aspek (25%), kriteria cukup sebanyak 3 aspek (19%) dan kriteria kurang tidak ada atau 0%.

#### e) Evaluasi Hasil Belajar pada Siklus I

Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu aspek penilaian yang sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 5 Hasil Belajar pada siklus I**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
$\geq 75$	7	41%	Tuntas
$\leq 75$	10	59%	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar di siklus I, dapat dilihat bahwa dari 17 siswa, terdapat 7 siswa atau 41% sudah memenuhi standar KKM (tuntas) dan terdapat 10 siswa atau 59% yang belum memenuhi standar KKM (tidak tuntas). Jumlah belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80% siswa yang harus tuntas hasil belajarnya.

#### 4) Analisis Data dan Refleksi Siklus I Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua.

Berdasarkan hasil belajar siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli Keberagaman sebagai bahan evaluasi pembelajaran belum mencapai memenuhi standar indikator kinerja. Hal ini dapat terlihat pada pertemuan pertama dengan jumlah hadir semua tetapi belum melakukan evaluasi masih tahap pengenalan media pembelajaran Monopoli Keberagaman dan tata cara memainkannya.

Pada pertemuan kedua jumlah siswa 16 yang hadir dan 1 tanpa keterangan, pada pertemuan ini sudah melakukan evaluasi hasilnya 10 siswa yang tidak tuntas atau 59% dan 7 siswa yang tuntas 41%. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran masih belum optimal dan pada saat proses penggunaan media Monopoli Keberagaman masih ada siswa yang belum memahami soal-soal yang ada pada media Monopoli Keberagaman.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas belum maksimal, maka peneliti melanjutkan tindakan ketahap selanjutnya yaitu siklus II. Hal ini peneliti lakukan untuk membuktikan dengan menggunakan media Monopoli Keberagaman dapat benar berhasil untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

##### 1) Tahap Perencanaan

Siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki dari proses pembelajaran pada siklus I menggunakan media Monopoli Keberagaman. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan semua yang akan dilaksanakan pada penelitian yaitu antara lain:

##### a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi

permainan local daerah terhadap lingkungan siswa, kemudian guru menjelaskan apa saja permainan local yang ada di Indonesia yang harus siswa ketahui.

- b) Menyusun instrumen peneitian yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa
- c) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- d) Menyiapkan Media Monopoli Keberagaman

Berikut langkah-langkah penggunaan media monopoli keberagaman, sebagai berikut:

(a) Persiapan:

- (1) Membuat materi: Buat pertanyaan atau materi yang relevan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- (2) Mendokumentasikan materi: Catat semua pertanyaan yang akan digunakan dalam kartu.
- (3) Memodifikasi kartu dana umum dan kartu kesempatan: mencetak kartu dana umum dan kartu kesempatan yang sudah di modifikasi sesuai dengan aturan mainnya.
- (4) Mencetak permainan: Cetak semua jenis permainan yang ada di papan media monopoli maupun ganjaran yang akan siswa dapatkan yang sudah dimodifikasi.
- (5) Membuat papan monopoli: Buat papan monopoli yang disesuaikan dengan materi pelajaran (seperti, dengan nama-nama permainan dan daerah nya masing-masing terkait materi).

(b) Pelaksanaan:

- (1) Membentuk kelompok: Bagi siswa menjadi beberapa kelompok agar interaksi antar siswa lebih aktif.
- (2) Memberikan penjelasan: Jelaskan aturan permainan Monopoli yang dimodifikasi kepada siswa.
- (3) Menjalankan permainan: Siswa bermain Monopoli dengan mengikuti aturan yang telah dijelaskan.
- (4) Mengawasi dan membimbing: Guru mengawasi siswa selama permainan dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
- (5) Menjawab pertanyaan: Saat pemain jatuh di kotak jenis-jenis permainan yang ada di papan media monopoli, pemain harus menjawab jenis permainan apa yang di dapat.
- (6) Memberikan poin atau hadiah: Siswa yang menjawab jenis permainan dengan benar bisa diberikan poin.

(c) Evaluasi:

Melakukan diskusi kelompok setelah permainan selesai, siswa bisa melakukan diskusi kelompok untuk membahas materi yang dipelajari.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus dilaksanakan hanya satu kali pertemuan pada hari senin tanggal 15 November 2024. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan

menggunakan media pembelajaran Monopoli Keberagaman dengan rentan waktu selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan kali ini siswa yang hadir 16 siswa dan 1 siswa tanpa keterangan. Pada tindakan ini masih menggunakan media pembelajaran Monopoli Keberagaman sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

Siklus II sama seperti pada pertemuan pada siklus I yaitu diawali dengan kegiatan pembuka yaitu salam, menanyakan kabar, sebelum memulai pembelajaran ketua kelas memimpin doa di iringi dengan lagu (ice breaking), mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu nasional, siswa menyiapkan diri untuk siap belajar, memberikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran.

Kegiatan inti peneliti melakukan proses pembelajaran. Guru menyampaikan keterkaitan antara permainan lokal daerah terhadap lingkungan siswa, kemudian guru menjelaskan apa saja permainan lokal yang ada di Indonesia yang harus siswa ketahui, setelah itu peneliti membagi kelompok siswa kelompok untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran Monopoli Keberagaman untuk melihat samapai dimana pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan. Siswa sangat antusias dan untuk aturan mainnya sudah dijelaskan di siklus I pertemuan II tetapi peneliti tetap menjelaskannya kembali. Setelah menggunakan media Monopoli Keberagaman siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yang telah dibagikan di masing-masing kelompok. Setelah dibagikan LKPD siswa di minta mendiskusikan, kemudian siswa membacakan hasil pekerjaannya.

Langkah terakhir dilanjutkan dengan refleksi siswa menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru tentang permainan lokal yang ada di Indonesia sehingga tanya jawab pun terjadi antara guru dan siswa.

### 3) Tahap Pengamatan dan Evaluasi

#### a) Hasil pengamatan Aktivitas Guru pada siklus II

Hasil pengamatan aktivitas guru terdiri dari 22 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas guru.

**Tabel 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus II**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
<b>Sangat Baik</b>	<b>20</b>	<b>91%</b>
<b>Baik</b>	<b>2</b>	<b>9%</b>
<b>Cukup</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Kurang</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>100-0%</b>

Dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 20 aspek (91%), kriteria baik sebanyak 2 aspek (9%), kriteria cukup dan kurang tidak ada atau 0%.

b) Hasil pengamatan Aktivitas Siswa pada siklus II

Hasil pengamatan aktivitas siswa terdiri dari 16 aspek penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengamatan dari aktivitas siswa.

**Tabel 7 Hasil Pengamatan Aktivitas siswa pada siklus II**

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
<b>Sangat Baik</b>	<b>14</b>	<b>87,5%</b>
<b>Baik</b>	<b>2</b>	<b>12,5%</b>
<b>Cukup</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Kurang</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 14 aspek (87,5%), kriteria baik sebanyak 2 aspek (12,5%), kriteria cukup dan kurang tidak ada atau 0%.

c) Evaluasi Hasil Belajar pada Siklus II

Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu aspek penilaian yang sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada siklus II disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 8 Hasil Belajar pada siklus II**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
$\geq 75$	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>Tuntas</b>
$\leq 75$	<b>2</b>	<b>12%</b>	<b>Tidak tuntas</b>
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar di siklus II, dapat dilihat bahwa dari 17 siswa, terdapat 15 siswa atau 88% sudah memenuhi standar KKM (tuntas) dan terdapat 2 siswa atau 12% yang belum memenuhi standar KKM (tidak tuntas). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dan telah sesuai dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80% siswa yang harus tuntas atau memenuhi standar KKM.

4) Analisis Data dan Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siklus II bahwa proses pembelajaran pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Keberagaman mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa 17 yang hadir 16 dan 1 tanpa keterangan. 1 siswa yang tidak hadir hasil evaluasinya dilaksanakan besok hari. 15 siswa yang tuntas atau 88% sedangkan yang tidak tuntas 2 siswa atau 12%. Hasil pengamatan dan evaluasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, tenang dan

sangat antusias selama pembelajaran pada siklus II sehingganya proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Siswa juga menjadi lebih paham setelah belajar menggunakan Media Monopoli Keberagaman.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Dengan hasil dari siklus II, dapat dibuktikan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran Monopoli Keberagaman pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo.

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dua (2) siklus di SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo yaitu pada siswa kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Keberagaman dengan jumlah 17 siswa 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Pada saat observasi awal hasil belajar siswa masih rendah atau di bawah KKM yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada awal observasi pada tabel di atas yaitu hanya 5 siswa atau dengan presentase 29% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 12 siswa atau dengan presentase 71%. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut maka menggunakan media Monopoli Keberagaman pada saat proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Hasil belajar juga merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nurrita, 2018:175). Dalam penelitian kali ini hasil belajar yang ditingkatkan pada mata pelajaran IPS. Pada penelitian ini menggunakan media sebagai alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media Monopoli Keberagaman.

Monopoli Keberagaman adalah media pembelajaran yang berbasis game. Disetiap petak terdapat permainan lokal daerah dan terdapat juga petak yang bertuliskan "Kartu kesempatan dan Kartu dana umum". Permainan ini dilakukan secara berkelompok setiap kelompok terdiri 5 sampai 6 orang, masing-masing kelompok menunjuk salah satu temannya untuk menjadi ketua kelompok yang akan bermain dengan kelompok lain. Apabila siswa bersinggah pada petak yang bertuliskan kesempatan maka siswa wajib mengambil kartu yang telah disediakan sesuai dengan petak yang di singgahi. Pemenang dalam permainan ini yaitu kelompok yang mendapatkan point terbanyak yang telah mereka dapat (Adilah & Minsih 2022:5079).

Menurut Fitriyawani (dalam Suciati dkk., 2015:226), media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada saat siklus I peneliti melakukan tindakan menggunakan Media Monopoli Keberagaman dengan hasil ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa dengan presentase 41%

yang tuntas atau memenuhi standar KKM yaitu 75 dan 10 siswa dengan presentase 59% yang tidak tuntas atau belum memenuhi standar KKM yaitu 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan lokal daerah sudah mengalami peningkatan meskipun belum memenuhi standar indikator keberhasilan yaitu 80%.

Pada siklus I juga hasil observasi pengamatan kegiatan guru dan siswa yang dilakukan belum maksimal. Pada siklus I pertemuan pertama melalui aktivitas guru dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 4 aspek atau dengan presentase 18%, kriteria baik sebanyak 15 aspek atau dengan presentase 68%, kriteria cukup sebanyak 3 aspek atau dengan presentase 14% dan kriteria kurang tidak ada aspek atau dengan presentase 0%. Pada siklus I pertemuan pertama melalui aktivitas siswa dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 5 aspek atau dengan presentase 31%, kriteria baik sebanyak 8 aspek atau dengan presentase 50%, kriteria cukup sebanyak 3 aspek atau dengan presentase 19% dan kriteria kurang tidak ada aspek atau dengan presentase 0%.

Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua melalui aktivitas guru dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 9 aspek atau dengan presentase 41%, kriteria baik sebanyak 13 aspek atau dengan presentase 59%, kriteria cukup dan kriteria kurang tidak ada atau dengan presentase 0%. Pada siklus I pertemuan kedua melalui aktivitas siswa Dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 9 aspek atau dengan presentase 56%, kriteria baik sebanyak 7 aspek atau dengan presentase 44%, kriteria cukup dan kriteria kurang tidak ada atau dengan presentase 0%.

Dari beberapa permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu peneliti masih kurang dalam menguasai kelas sehingga hasil belajar siswa siklus I masih kurang maksimal dan belum mencapai target yang ditentukan. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian di atas maka disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini belum mencapai target yang sesuai dengan indikator kinerja atau indikator pencapaian yaitu 80%. Untuk itu peneliti akan melanjutkan penelitian ini pada siklus II. Hal ini dilakukan untuk bisa membuktikan bahwa metode dan media yang digunakan ini dapat berhasil sesuai target yang sudah ditentukan.

Pada siklus II melalui aktivitas kegiatan guru dari 22 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 20 aspek atau dengan presentase 91%, kriteria baik sebanyak 2 aspek atau dengan presentase 9%, kriteria cukup dan kurang tidak ada atau dengan presentase 0%, sedangkan melalui aktivitas siswa dari Dari 16 aspek yang diamati selama proses pembelajaran, ada 5 yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 14 aspek atau dengan presentase 87,5%, kriteria baik sebanyak 2 aspek atau dengan presentase 12,5%, kriteria cukup dan kurang tidak ada atau dengan presentase 0%. Hasil siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Pada hasil tes di siklus II dan masih menggunakan media Monopoli

Keberagaman dengan peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa dengan presentase 88% yang tuntas atau memenuhi standar KKM yaitu 75 dan 2 siswa dengan presentase 12% yang tidak tuntas atau belum memenuhi standar KKM yaitu 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media Monopoli Keberagaman dapat meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS.

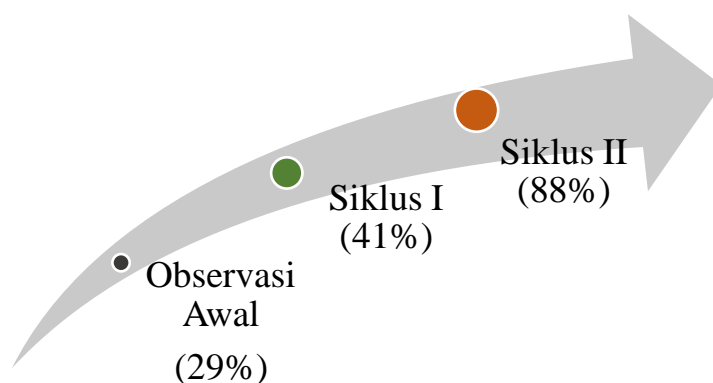
Setelah dianalisa ada beberapa hal yang menjadi hambatan dan perlu diperbaiki pada siklus I yaitu:

1. Siswa masih kurang dalam mendengarkan penjelasan guru terkait materi
  2. Masih ada siswa yang masih belum terlalu lancar membaca sehingga sulit dalam mengerti dengan soal yang diberikan.
  3. Masih ada beberapa siswa yang belum disiplin ketika bekerja dalam kelompok seperti melanggar aturan permainan.
  4. Guru masih kurang dalam penyampaian apersepsi dan penguasaan kelas
- Untuk menangani masalah terjadi , maka solusi yang digunakan peneliti

pada siklus I yaitu:

1. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
2. Guru harus melakukan pendekatan secara khusus kepada siswa yang belum terlalu lancar membaca dengan melibatkan orang tua dalam pembelajaran khusus di rumahnya.
3. Guru perlu memberikan arahan mengenai tahap dalam menjalankan permainan monopoli dan memberikan penegasan mengenai hukuman yang berlaku bagi siswa yang melanggar aturan permainan.
4. Dengan memberikan contoh berulang-ulang, guru harus dapat mengaitkan materi dengan situasi yang nyata dan harus mempunyai strategi untuk bisa menguasai kelas agar suasana kelas menjadi kondusif dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan data di atas, maka hasil belajar siswa dapat dilihat dari milestone berikut ini:



**Gambar 2 Grafik peningkatan observasi awal sampai siklus II**

Berdasarkan hasil grafik di atas dari observasi awal sampai pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan dari indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 80%. Dengan demikian hipotesis tindakan penelitian ini “jika guru menggunakan media Monopoli Keberagaman, maka hasil belajar siswa pembelajaran IPS kelas V di SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo meningkat”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa melalui Media Monopoli Keberagaman kelas V di SDN 08 Tilamuta Kabupaten Boalemo dapat meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I jumlah siswa 17 yang tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 41% atau yang memenuhi standar KKM dan 10 siswa dengan presentase 59% yang tidak tuntas atau yang belum memenuhi standar KKM. Sedangkan pada siklus II dari jumlah siswa 17 yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan presentase 88% atau yang sudah memenuhi standar KKM dan 2 siswa dengan presentase 12% yang tidak tuntas atau yang belum memenuhi standar KKM. Melihat hasil ini dapat disimpulkan bahwa Media Monopoli Keberagaman dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur dari 3 aspek yaitu kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) sehingga pembelajaran IPS di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan telah melebihi indikator kinerja yaitu 80% yang telah peneliti tetapkan sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Aqib, Z. 2017. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI. AR-RUZZ MEDIA.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Faizah, S. N. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 177. <http://www.journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/85>
- Fimansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>
- Haqiqi, N., & Suprayitno. 2017. penggunaan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman ekonomi di indonesia dalam tema indahya Keberagaman di negeriku di kelas IV SDN babatan i/456 surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1335–1344.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. 2020. Peran media interaktif dalam pembelajaran di era

- revolusi industri 4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 28–31.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. 2018. Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jp3m.v4i2.523>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. 2017. Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156–162.
- Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. 2021. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–181. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi Belajar*. Deepublish:Yogyakarta
- Parnawi, A. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. CV Budi Utama.
- Pradena, C., Prasetyo, S. A., & Purnamasari, V. 2023. Pengembangan media monopoli pengetahuan (monpen) sebagai media pembelajaran ips materi keberagaman tari indonesia kelas iv sekolah dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2317–2325. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2271>
- Ramli, M. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(1–13). <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jtipai.v3i2.1862>
- Rukajat, A. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. CV Budi Utama:Yogyakarta
- Sanjaya, W. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara:Jakarta
- Setiawan, D. 2013. Reorientasi Tujuan Utama Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Global. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jupiis.v5i2.1115>
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. 2016. Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta:Jakarta
- Yanto, A. 2015 . Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. 2021. Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>