

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MONOPOLI  
PADA MATERI AKTIVITAS KEGIATAN EKONOMI PADA SISWA SMP  
DHARMA WANITA PARE KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis



OLEH :

**PERMATA VALENTA**

NPM: 2112030018

**PRODI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi oleh :

PERMATA VALENTA

NPM: 2112030018

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MONOPOLI  
PADA MATERI AKTIVITAS KEGIATAN EKONOMI PADA SISWA SMP  
DHARMA WANITA PARE KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal : 8 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

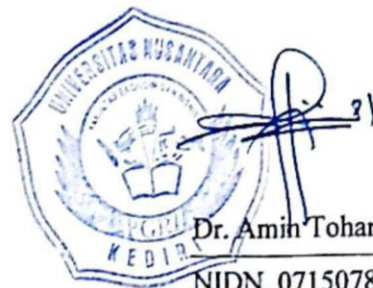
Panitia Penguji :

- |              |                                       |
|--------------|---------------------------------------|
| 1. Ketua     | : Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas M.Pd. |
| 2. Penguji 1 | : Dr. Rr. Forijati, S.E., M.M.        |
| 3. Penguji 2 | : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.    |



Mengetahui,

Dekan FEB



Dr. Amin Tohari, M.Si.

NIDN. 0715078102

**Skripsi oleh :**

**PERMATA VALENTA**

**NPM: 2112030018**

**Judul:**

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MONOPOLI  
PADA MATERI AKTIVITAS KEGIATAN EKONOMI PADA SISWA SMP  
DHARMA WANITA PARE KABUPATEN KEDIRI**

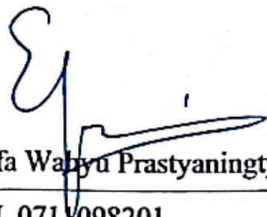
**Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Sidang Skripsi**

**Prodi Pendidikan Ekonomi**

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri**

**Tanggal : 3 Juli 2025**

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd.**

**NIDN. 0711098201**

**Dosen Pembimbing II**



**Dra. Elis Irmayanti S.E., M.Pd.**

**NIDN. 0006016701**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Permata Valenta  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl lahir : Kediri/ 10 Februari 2003  
NPM : 2112030018  
Fak/Jur/Prodi : FEB/S1/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2025

Yang Menyatakan



10000  
METRAT  
TEMPEL  
93992AMX428301090

Permata Valenta

NPM. 2112030018

## **MOTTO**

“Mau sesulit apapun jalannya,  
kalau Allah mau kamu melewatinya  
pasti akan diberi jalan”  
( Q.S. Ya-Sin: 82 )

“ Selalu ada harga dalam sebuah proses, nikmati saja lelah-lelah itu.  
Lebarkan lagi rasa sabar untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan,  
mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang  
nanti bisa kau ceritakan”  
( Boy Candra )

“Bila esok nanti kau sudah lebih baik, jangan lupakan masa masa sulitmu.  
Ceritakan kembali pada dunia, caramu merubah peluh jadi senyuman”  
( Andmesh Kamaleng )

## **PERSEMBAHAN**

*~ dream big, hustle harder, be kind, be humble ~*

Alhamdulillahirabbil allamin. Karya ini merupakan bentuk rasa syukur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat dan karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.  
Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta kepada orang tua saya, keluarga, sahabat, pasangan dan teman teman yang selalu memberikan support dan dukungan. Tak lupa dipersembahkan kepada diri sendiri, terimakasih telah bertahan sejauh ini dan tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

## Ringkasan

**Permata Valenta**, Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri, Skripsi, Pendidikan Ekonomi, FEB, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: media monopoli, aktivitas kegiatan ekonomi, kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tantangan yang dialami pendidik dimana pendidik kurang berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran supaya menarik dan dapat mengambil perhatian siswa. Hal tersebut membuat pendidik harus memiliki cara yang unik dan berbeda untuk menarik minat siswa. Proses pembelajaran yang diterapkan masih berjalan dengan cara yang monoton sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Penggunaan metode pengajaran yang minim variasi membuat materi pelajaran kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar bahkan mengikuti pelajaran. Permasalahan ini juga dialami oleh siswa dimana sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang di berikan oleh guru dimana hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa yang rendah. Akibatnya, prestasi belajar siswa tidak optimal dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran menurun. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dimana menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya minat belajar. Tanpa adanya variasi dalam metode pengajaran, siswa akan lebih cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berakibat pada kurangnya pemahaman materi dan rendahnya pencapaian akademis. Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif gagal membangkitkan minat serta rasa ingin tahu siswa. Adapun permasalahan penelitian untuk mengetahui: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi pada kelas VII SMP Dharma Wanita Pare? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi pada kelas VII SMP Dharma Wanita Pare? Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Kuasi Eksperimen* dengan subjek penelitian siswa kelas VII sejumlah 23 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli dinyatakan valid dengan skor 96% oleh ahli media dan dinyatakan valid dengan skor 84% oleh ahli materi. Kepraktisan media monopoli juga dinyatakan praktis dengan skor 84% oleh guru dan dinyatakan praktis dengan skor 93% oleh siswa. Keefektifan dalam media monopoli juga dinyatakan efektif dengan skor rata rata saat pretest memperoleh 57 % dan skor rata rata pada saat posttest memperoleh 84%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli memenuhi tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “ **Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri** “ ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Amin Tohari, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Ibu Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyad, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
4. Ibu Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta pengawasan selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elis Irmayanti, S.E.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Pihak Sekolah SMP Dharma Wanita Pare yang telah memberikan izin, bantuan serta dukungan dalam pengumpulan data dan informasi yang menjadi dasar penelitian ini.
7. Orangtua saya tercinta Ibu Gustalya yang selalu memberikan doa, keyakinan dan dukungan sebagai motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh keluarga tercinta kakek Rudjito, uti Maryati yang selalu mendoakan saya dimanapun saya berada serta selalu memberikan saya dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

9. Seluruh teman baik selama diperkuliahan Elen berliana firdaus, Era sabina cahyanti, Puput meriana sari dan Agustia samrisa antin pitaloka. Terimakasih telah membuat kehidupan perkuliahan terasa begitu cepat dan penuh kebahagiaan. Seluruh dukungan dan dorongan yang telah diberikan akan selalu penulis kenang.
10. Teman teman mahasiswa/mahasiswi Pendidikan ekonomi tingkat 4A angkatan 2021. Terimakasih atas kenangan dan pengalamannya.
11. Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih sudah kuat melewati segala lika liku yang terjadi. Tetap semangat, lebih semangat dan selalu semangat untuk masa depan.
12. Terakhir, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyusun skripsi ini, disadari bahwa masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu di perbaiki. Oleh karena itu, diharapkan memberikan kritik yang membangun serta saran-saran konstruktif dari berbagai pihak yang terlibat. Masukan dari berbagai perspektif akan membantu memperbaiki skripsi ini secara menyeluruh, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kediri, 3 Juli 2025



Permata Valenta  
NPM. 2112030018

## DAFTAR ISI

|                                            |             |
|--------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                 | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>           | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>            | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>             | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>          | <b>v</b>    |
| <b>RINGKASAN .....</b>                     | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                 | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                  | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>               | <b>xiv</b>  |
| <br>                                       |             |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>            | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....             | 1           |
| B. Batasan Masalah.....                    | 5           |
| C. Rumusan Masalah .....                   | 6           |
| D. Tujuan Penelitian .....                 | 6           |
| E. Manfaat Penelitian .....                | 7           |
| <br>                                       |             |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>        | <b>9</b>    |
| A. Landasan Teori.....                     | 9           |
| 1. Media Pembelajaran .....                | 9           |
| 2. Media Pembelajaran Monopoli .....       | 14          |
| 3. Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi.....  | 17          |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu ..... | 27          |

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| C. Kerangka Berpikir .....                                    | 31        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>                      | <b>33</b> |
| A. Model Eksperimen .....                                     | 33        |
| B. Prosedur Eksperimen .....                                  | 34        |
| C. Desain Eksperimen.....                                     | 35        |
| D. Tempat dan Waktu .....                                     | 35        |
| 1. Lokasi Penelitian .....                                    | 35        |
| 2. Waktu Penelitian .....                                     | 36        |
| E. Instrumen Penelitian.....                                  | 36        |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....                               | 39        |
| G. Teknik Analisis Data.....                                  | 40        |
| 1. Analisis Deskriptif Kualitatif.....                        | 40        |
| 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif .....                      | 41        |
| H. Metode, Uji Coba, Metode Uji Coba dan Validasi Produk..... | 44        |
| 1. Metode Uji Coba .....                                      | 44        |
| 2. Validasi produk .....                                      | 45        |
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                    | <b>51</b> |
| A. Data Produk Hasil Eksperimen .....                         | 51        |
| 1. Analisis Kebutuhan Awal.....                               | 51        |
| 2. Hasil Rancangan/Desain.....                                | 52        |
| 3. Validasi Ahli.....                                         | 52        |
| 4. Uji Pretest dan Posttest .....                             | 53        |
| B. Data Uji Coba.....                                         | 55        |
| 1. Uji Validasi Ahli.....                                     | 55        |
| C. Analisis Data .....                                        | 57        |

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| 1. Kevalidan Media Pembelajaran Monopoli .....   | 57        |
| 2. Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli.....  | 59        |
| 3. Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli ..... | 60        |
| D. Revisi Produk Awal .....                      | 63        |
| 1. Revisi Ahli Media.....                        | 64        |
| 2. Revisi Ahli Materi .....                      | 65        |
| E. Kajian Produk Akhir .....                     | 66        |
| 1. Revisi Produk Akhir Ahli Media.....           | 66        |
| 2. Revisi Produk Akhir Ahli Materi .....         | 67        |
| F. Pembahasan Hasil Penelitian .....             | 68        |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>                     | <b>73</b> |
| A. SIMPULAN .....                                | 73        |
| B. SARAN .....                                   | 74        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                      | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN LAMPIRAN.....</b>                    | <b>81</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....           | 28 |
| Tabel 3. 1 Waktu Penelitian .....               | 36 |
| Tabel 3. 2 Kisi Kisi Validasi Ahli Media.....   | 37 |
| Tabel 3. 3 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi ..... | 37 |
| Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Guru .....          | 38 |
| Tabel 3. 5 Kisi Kisi Angket Siswa .....         | 38 |
| Tabel 3. 6 Skala Likert .....                   | 41 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media.....        | 42 |
| Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan .....           | 42 |
| Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan.....            | 43 |
| Tabel 3. 10 Tahap Uji Coba Produk.....          | 44 |
| Tabel 3. 11 Skala Penilaian.....                | 46 |
| Tabel 3. 12 Penilaian Validasi Ahli Media ..... | 47 |
| Tabel 3. 13 Penilaian Validasi Ahli Materi..... | 48 |
| Tabel 3. 14 Lembar Angket Guru .....            | 49 |
| Tabel 3. 15 Lembar Angket Siswa.....            | 50 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2. 1 Proses produksi .....                       | 18  |
| Gambar 2. 2 Proses distribusi .....                     | 20  |
| Gambar 2. 3 Proses distribusi langsung .....            | 21  |
| Gambar 2. 4 Distribusi semi langsung .....              | 22  |
| Gambar 2. 5 Distribusi tidak langsung .....             | 22  |
| Gambar 2. 6 Proses konsumsi .....                       | 23  |
| Gambar 2. 7 Kerangka Konseptual .....                   | 32  |
| Gambar 3. 1 Model one group pretest-posttest .....      | 34  |
| Gambar 4. 1 Diagram Kevalidan .....                     | 59  |
| Gambar 4. 2 Diagram Keefektifan .....                   | 60  |
| Gambar 4. 3 Diagram Kepraktisan .....                   | 63  |
| Gambar 4. 4 Revisi Ahli Media .....                     | 64  |
| Gambar 4. 5 Produk Awal Media Monopoli.....             | 65  |
| Gambar 4. 6 Produk Setelah Direvisi.....                | 67  |
| Gambar 4. 7 Produk Akhir Media Monopoli .....           | 68  |
| Gambar 4. 8 Kartu Belajar Produksi .....                | 99  |
| Gambar 4. 9 Kartu Belajar Distribusi .....              | 99  |
| Gambar 4. 10 Kartu Belajar Konsumsi .....               | 100 |
| Gambar 4. 11 Kartu Belajar Pemerintahan .....           | 100 |
| Gambar 4. 12 Kartu Belajar Masyarakat Luar Negeri ..... | 101 |
| Gambar 4. 13 Kartu Bantuan .....                        | 101 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Lembar Penilaian Ahli Media.....      | 81  |
| Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi .....    | 82  |
| Lampiran 3. Lembar Angket Guru.....               | 83  |
| Lampiran 4. Lembar Angket Siswa .....             | 84  |
| Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media .....       | 85  |
| Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....       | 88  |
| Lampiran 7. Hasil Angket Guru.....                | 91  |
| Lampiran 8. Hasil Angket Siswa .....              | 94  |
| Lampiran 9. Soal Pretest dan Posttest .....       | 96  |
| Lampiran 10. Hasil Pretest dan Posttest.....      | 98  |
| Lampiran 11. Komponen Media Monopoli .....        | 99  |
| Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....           | 102 |
| Lampiran 13. Surat Balasan Kepala Sekolah.....    | 103 |
| Lampiran 14. Kartu Bimbingan .....                | 104 |
| Lampiran 15. Surat Keterangan Bebas Plagiasi..... | 106 |
| Lampiran 16. Dokumentasi.....                     | 107 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka (Annisa, 2022). Penggunaan inovasi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, dimana proses ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Inovasi yang diterapkan dalam belajar diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga peserta didik mencapai hasil yang optimal dan cara ini juga dapat membantu pendidik menciptakan metode untuk memotivasi serta mengaktifkan siswa sepanjang proses belajar (Miarso, 2019). Pada pembelajaran yang kreatif, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang dihadapi saat proses belajar (Purwadhi, 2019).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan kurikulum. Kurikulum dibuat untuk membangun suasana belajar yang berpusat pada kebutuhan dan perkembangan siswa dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa (Heni Susanti et al., 2024). Salah satu tantangan umum yang dialami guru adalah bagaimana cara menyajikan materi pembelajaran supaya menarik dan dapat mengambil perhatian siswa, terutama dalam mata pelajaran yang mungkin dianggap sulit oleh sebagian siswa (Lestari et al., 2021). Interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tentu memerlukan sebuah pendekatan yang efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada atau memperkenalkan metode pembelajaran baru yang menyenangkan dimana hal tersebut berfokus pada siswa. Suasana belajar yang menyenangkan dengan metode berbeda ini secara tidak langsung

memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis (Umamah et al., 2019).

Menanggapi tantangan yang dihadapi para pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menarik membuat pendidik harus memiliki cara yang unik dan berbeda untuk menarik minat siswa. Minat yang dimaksud adalah minat dalam belajarnya di mana minat belajar terkadang muncul pada saat ketika siswa merasa bahwa proses pembelajaran yang di ikuti terasa menyenangkan. Oleh karena itu pendidik harus bisa menciptakan proses pembelajaran dengan kondisi yang nyaman, tenang, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Kemudian kurangnya dalam penyusunan media pembelajaran yang ada disekolah juga menjadi tantangan tersendiri saat proses belajar mengajar. Metode pengajaran yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap belajar adalah metode pembelajaran dengan menggabungkan permainan dalam proses kegiatan belajar. Kesenangan dari permainan ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, lebih tertarik pada materi dan media yang digunakan, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya permainan yang diberikan dalam kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa lebih antusias. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran yang unik dan penuh inovasi sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan ketertarikan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Beberapa permasalahan umum yang sering dihadapi sekolah sekolah tertentu adalah saat proses belajar mengajar, dimana siswa sulit untuk memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini kurangnya minat atau motivasi yang dialami siswa seringkali mengganggu proses pembelajaran apalagi pembelajaran yang sering dianggap sulit, contohnya kesulitan dalam menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan dalam penguasaan keterampilan analisis siswa juga bisa menjadi hambatan tersendiri untuk siswa memahami materi yang diberikan, apalagi jika proses pembelajaran sering kali dianggap membosankan. Sehingga mereka kehilangan minat dan motivasi dalam

belajarnya. Oleh karena itu solusi untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik adalah dengan menyusun media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang berperan dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar, mendorong semangat belajar siswa, serta segala hal baik berupa objek maupun lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Moto, 2019). Melalui penyusunan media pembelajaran, tujuannya agar siswa mampu lebih baik memahami materi yang diajarkan dan menciptakan pengalaman belajar dengan lebih berkualitas (Sibuea & Handayani, 2019). Hal ini penting untuk mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif agar siswa dapat meningkatkan minat belajar serta mampu mencapai akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, salah satu cara yang menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan melakukan penyusunan media pembelajaran monopoli. Media ini dirancang khusus untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) (Moto, 2019).

Media pembelajaran monopoli merupakan media yang digunakan untuk proses belajar mengajar, dimana proses tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bervariasi. Selain itu, penggunaan media ini juga bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran (Kurniawati, 2021). Media pembelajaran monopoli termasuk media pembelajaran yang efektif digunakan sebagai media belajar (Tiara & Hamidah, 2023). Pemanfaatan gambar - gambar dalam permainan media pembelajaran berbasis monopoli ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, memperkuat keterampilan berfikir kritis serta membantu memahami materi dengan lebih baik. (Agustina Elisa, 2019). Selain itu, penyusunan media pembelajaran berbasis monopoli memberikan pengalaman belajar dengan lebih bermanfaat di mana peserta didik tidak hanya sekedar menyimak materi, tetapi juga ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti berkolaborasi dengan teman

sekelompok, berkompetisi dalam menjawab pertanyaan dan berinteraksi satu sama lain supaya dapat menambah pengalaman pembelajaran.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis monopoli, pendidik mampu menyajikan materi yang rumit dengan cara lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, serta membuatnya lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa bermain peran sebagai pemain dalam permainan monopoli, siswa dapat aktif terlibat pada proses pembelajaran, membuat keputusan- keputusan ekonomi, dan mengalami secara langsung konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran aktivitas kegiatan ekonomi. Dengan menyusun media monopoli diharapkan hal tersebut menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh sekolah sekolah lainnya. Karena itu, penyusunan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli dipilih sebagai salah satu cara untuk membuat proses belajar jadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan temuan awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Dharma Wanita Pare mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih berjalan dengan cara yang monoton dan belum terdapat penyusunan media pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Penggunaan metode pengajaran yang minim variasi membuat materi pelajaran kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar bahkan mengikuti pelajaran. Akibatnya, prestasi belajar siswa tidak optimal dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran menurun. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dimana menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya minat belajar. Tanpa adanya variasi dalam metode pengajaran, siswa akan lebih cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berakibat pada kurangnya pemahaman materi dan rendahnya pencapaian akademis. Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif gagal membangkitkan minat serta rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu pentingnya penelitian ini guna mengatasi permasalahan yang terjadi kepada guru dan siswa dimana media monopoli

sebagai penghubung atau perantara dalam proses pembelajaran pada materi mengenai aktivitas kegiatan ekonomi. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul penelitian “Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri”

## **B. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, ditemukan sejumlah permasalahan yang bisa dibatasi, antara lain:

1. Salah satu masalah yang perlu di batasi adalah bagaimana cara mengatasi tantangan dalam menyajikan materi pembelajaran agar dapat efektif menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini memerlukan pemahaman tentang berbagai gaya belajar siswa serta penerapan metode pengajaran yang beragam untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif di SMP Dharma Wanita Pare
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang ada disekolah mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam memperhatikan pembelajaran, hal tersebut juga dapat mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam memahami materi. Masalah ini dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi penting yang pada akhirnya berdampak pada prestasi akademis mereka dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan.
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi aktivitas kegiatan ekonomi. Kurangnya aksesibilitas terhadap perangkat atau keterbatasan dalam pemahaman media pembelajaran oleh pendidik hal tersebut dapat menghambat penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi keterbatasan ini dengan menyediakan infrastruktur yang memadai dan menyusun media pembelajaran yang sesuai.
4. Perlunya menyusun strategi dimana dengan membuat media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa

terkait dengan mata pelajaran khususnya mengenai materi aktivitas kegiatan ekonomi, di kalangan siswa kelas VII. Dengan memperbaiki strategi pembelajaran, seperti mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran dan menyesuaikan gaya belajar siswa dapat membantu mereka memperoleh pemahaman mengenai materi yang lebih mendalam dan relevan serta memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare?
2. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare
2. Untuk mengetahui bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare
3. Untuk mengetahui bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian penyusunan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi memberikan manfaat teoritis dengan memperkaya teori pembelajaran aktif dan kontekstual. Penggunaan media ini mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan siswa menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi kehidupan nyata. Selain itu, penelitian ini dapat memperkuat model pembelajaran inovatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami materi ekonomi yang lebih kompleks.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Siswa**

Siswa akan mendapatkan manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran berbasis monopoli, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep aktivitas kegiatan ekonomi dengan cara yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis monopoli bukan hanya alat untuk mentransfer informasi, tetapi juga menjadi alat yang untuk merangsang pikiran siswa dan mengembangkan keterampilan kritis.

#### **b) Bagi Guru**

Hasil penelitian ini akan mendapatkan manfaat dalam bentuk sumber daya pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif. Temuan dari penelitian ini berguna bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan standar kurikulum serta memberikan ide-ide baru untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa.

#### **c) Bagi Sekolah SMP Darma Wanita Pare**

Hasil temuan penelitian ini akan memberikan informasi penting bagi pihak sekolah SMP Darma Wanita Pare dalam

memperbaiki dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis monopoli untuk materi aktivitas kegiatan ekonomi untuk siswa kelas VII. Melalui pemahaman yang lebih mendalam serta evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan, sekolah memiliki kesempatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui cara ini, pihak sekolah bisa menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang mendorong semangat belajar.

d) Bagi peneliti

Meningkatkan pemahaman serta keterampilan dalam melakukan riset yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agustina Elisa, K. Y. (2019). Elementa: Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Monopoli Keragaman Suku (Morasu) Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas Ivb Di Sdn 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek. *Elementa: Jurnal Prodi Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Aulia Dini Hanipah, Titan Nurul Amalia, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2636–2649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- Cyntia, A. A., Teguh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli

- Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Falera, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pencatatan Penilaian Anak bagi Guru PAUD. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 155–163. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i2.2098>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Heni Susanti, Mulyawan, H., Nanang Purnama, R., Aulia, M., & Kartika, I. (2024). Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 13404–13408. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.1339>
- Herawati, S., & Ulya, H. (2021). Pengembangan Media Monopoli Matematika Berbasis Android untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Minat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 1(1), 118–125. <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/SINAPMASAGI/article/view/18/18>
- Ilham Muhammad, Murniviyant Liza, P. M. (2022). Pengembangan Media

- Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Istiningsih, S., Puji Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Miarso, Y. (2019). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2),

95–105.

<https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>

Mochamad Arsad Ibrahim ea al. (2022). Klasifikasi Media Pembelajaran. *Ummasapul.e-Journal.Id*, VOL.4 No.2.

Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>

Muhammad Rusli, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwiningsih. 2017. Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif Prinsip Dasar Dan Pengembangan. Denpasar:Andi.

[https://books.google.co.id/books/about/Multimedia\\_Pembelajaran\\_yang\\_Inovatif.html?id=8exDDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Multimedia_Pembelajaran_yang_Inovatif.html?id=8exDDwAAQBAJ&redir_esc=y)

Nur Janah, S. N. T., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i4.48496>

Nurhaliza, S. M., Mudrikah, A., & Hakim, L. L. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Media Pembelajaran Geometry with Augmented Reality (GO-AR). *Prisma*, 11(2), 467. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2452>

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar*. 10(April), 479–492.

Prasetya, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Molek

- (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 182. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v10i2.7105>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Research and development model addie. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Raehang, & Karim. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 4, 174–182.
- Rafika Dwi Ismayati, & Ali Mahsun. (2019). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro Pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Ittihad Jogoroto Jombang. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 83–97. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v2i2.62>
- Setiawan riko agus, hidayat muchammad syafri, & fatimah fitri. (2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran bahasa arab. *Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1–5.
- Sibuea, M. F. L., & Handayani, M. (2019). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika ( Monotika ) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 41–48. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1363>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:

Alfabeta

- Sugiyono, D. (2020). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Sukirno, S. (2019). Buku Makro Ekonomi Teori Pengantar. In *Jakarta* (p. Hal. 54).
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Tiara, M. S. W., & Hamidah, D. N. (2023). Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.26499/loa.v18i1.5553>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur`aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i1.4645>
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>