

PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI SISWA DI SEKOLAH DASAR

Maulida Dwi Susanti¹, Mega Ulia Putry², Sifaniar Harya³ Susilawati⁴

Abstract

Learning media is one of the important things in the learning process so that the learning process can be achieved and improve student learning outcomes. This study aims to analyze the application of social studies learning by using monopoly games as a medium of learning in elementary schools. The method chosen is literature study. First, the researcher determined the formulation of the problem, then continued to look for previous research data that already existed on Google Scholar relating to the Application of Monopoly Games with Social Studies Learning for Students in Elementary Schools. The results of the study were analyzed using the literature study method by looking for improvements during the cycle. Based on the results of the analysis of research data collection that the application of social studies learning by using monopoly games as learning media for students in elementary schools can improve student learning outcomes with the smallest percentage of 5% and the largest 40%.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, seperti yang sudah dicita-citakan di dalam Undang-Undang Dasar 1945. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia. Dengan diadakannya proses pendidikan sekolah dasar ini, diharapkan siswa memiliki beberapa aspek yang dapat dikembangkan diantaranya yaitu: aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotorik.

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu pembelajaran yang ada didalam pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran IPS mempelajari dan menganalisis tentang masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat serta ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran IPS juga merupakan pembelajaran yang di integrasi dari pembelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya. Dalam penerapan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih ditemukan beberapa permasalahan yang ada.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui studi literatur dari beberapa artikel yang ada, permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya

permasalahan tersebut seharusnya dibuatkan media yang kreatif sehingga dapat membuat siswa aktif saat terjadinya proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar sangatlah diperlukan adanya media yang dapat menarik siswa dalam mempelajarinya, dalam pembelajaran IPS sendiri memiliki tujuan terhadap pengembangan potensi siswa dalam menghadapi masalah sosial yang akan terjadi di masyarakat sekitar dan siswa diharapkan memiliki mental yang positif dalam mengatasi masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari yang menimpah dirinya dan masyarakat sekitar.

Menurut Amalia (2020:12) media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa untuk dalam mendorong siswa berpartisipasi di kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Asyar (2012:8) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi proses belajar mengajar yang kondusif, efisien dan efektif. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pendidikan karena memiliki tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dalam media pembelajaran harus juga diperhatikan cara penggunaannya. Siswa sekolah dasar berada pada umur yang lagi senang bermain. Menurut teori (Elizabeth B. Hurlock) dalam buku "Child Development" Bermain sambil belajar itu dapat memberikan manfaat bagi siswa diantaranya seperti perkembangan fisik siswa semakin bagus, penyaluran energy emosioanal pada siswa yang terpendam, mendorong dan melatih kemampuan berkomunikasi siswa, sumber belajar bagi siswa, melatih kreativitas siswa, meningkatnya wawasan siswa dan dapat melatih bersosialisasi pada siswa, dengan begitu pun siswa jadi lebih aktif dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Maka dari itu diperlukan membuat media pembelajaran yang bisa digunakan bermaian sekaligus untuk belajar. Menurut Rumampuk dalam (Chindy 2020: 107) penggunaan permainan atau sebuah game sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu memungkinkan siswa mengalami situasi kehidupan nyata seperti interaksi sosial, minat yang kuat adalah hasil dari partisipasi siswa yang realistik, dan siswa dapat mencoba memecahkan sebuah masalah yang dihadapinya.

Maka dari itu peneliti menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga nantinya tujuan dari proses pembelajaran tersebut dapat tercapai. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran akan membuat hasil belajar siswa juga meningkat seperti yang terjadi dalam penelitian Danang Iksan Maulana (2) menyatakan bahwa yang terjadi di SDN 8 Karangjarjo Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi khususnya pada kelas V hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 55% kemudian di siklus II bertambah menjadi 75% dan

di siklus III bertambah lagi menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

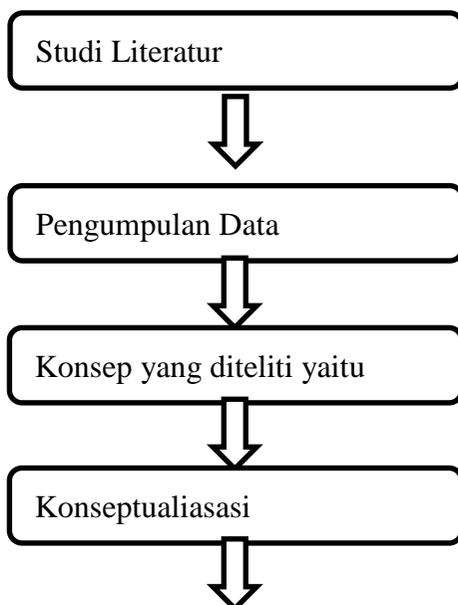
Media monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan untuk membantu kegiatan proses belajar mengajar dikelas agar terasa lebih menarik bagi siswa, media permainan monopoli juga merupakan media pembelajaran yang efisien dengan melakukan modifikasi terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang sudah tersedia dan memberi materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, Di dalam permainan monopoli juga siswa diajak untuk menjual dan membeli wilayah yang ada di dalam sebuah permainan monopoli tersebut.

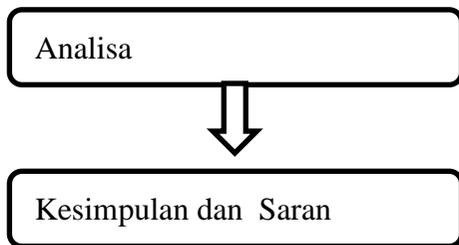
Maka dari itu, fokus dalam penelitian kali ini adalah untuk menganalisis kembali apakah penerapan permainan monopoli dapat berpengaruh dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar?

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif, studi literatur. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Sukardi, 2013: 157). Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan menggunakan sumber data dari beberapa penelitian sebelumnya terkait Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Siswa di Sekolah Dasar.

Berikut langkah-langkah dalam menyusun penelitian studi literatur sebagai berikut:





Peneliti menggunakan data dari beberapa artikel, skripsi yang memiliki kaitannya dengan Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Siswa di Sekolah Dasar. Data yang digunakan yakni bersumber dari *google scholar*.

Adapun kata kunci yang menjadi pedoman dalam mencari jurnal yaitu “permainan monopoli” dan “pembelajaran IPS”. Artikel maupun jurnal yang dipilih haruslah sesuai dengan dengan pembahasan yang dituju yakni Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh artikel yang terkait dengan peningkatan hasil belajar IPS menggunakan permainan monopoli sebagai media belajar bagi siswa di sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang dipilih, terdapat artikel yang memenuhi pembahasan, yaitu:

Dari hasil penelitian Danang Ihsan Maulana (2019) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 3 siklus. Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas V SDN 8 Karangharjo” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 55% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 75% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 85%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 20%. Sedangkan dari siklus II kes siklus III terjadi peningkatan sebanyak 10%. Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di kelas V, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Ratna Pratiwi (2017) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 3 siklus. Penelitian dengan judul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 64,9% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 86% dan meningkat

lagi pada siklus III menjadi 100%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 21,1%. Sedangkan dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebanyak 14%. Berdasarkan pernyataan di atas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terbukti efektif digunakan di kelas IV, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Eny Budi Prasetyawati (2012) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Melalui Permainan Monopoli Di SDN Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa berada di atas KKM dengan memperoleh 60% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 90%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 30%. Berdasarkan pernyataan di atas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terbukti efektif digunakan di kelas V, media monopoli yang dibuat dengan baik dan digunakan secara intensif mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Dari hasil penelitian Nur Haqiqi (2017) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 77,78% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 88,89%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 11,11%. Berdasarkan pernyataan di atas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Hidayat (2017) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bahasa keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia: penelitian tindakan kelas VB Madrasah Ibtidayah Al-Munawa” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 48% karena belum menggunakan media monopoli dan meningkat pada siklus ke II menjadi 88% karena sudah menerapkan permainan monopoli sebagai media. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 40%. Berdasarkan pernyataan di atas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Risa Aprillia (2016) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 3 siklus penelitian dengan judul “berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli di Sekolah Dasar” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 76,25% dan meningkat pada siklus ke II menjadi

88,12% dan meningkat lagi pada siklus ke III menjadi 95,62% terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 11,87%, sedangkan dari siklus ke II ke Siklus III terjadi peningkatan sebanyak 7%, berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di sekolah dasar, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Rini Setyowati (2019) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-Jenis Kegiatan Ekonomi Masyarakat Menggunakan Strategi Quick On The Draw dan Permainan Monopoli Pada Siswa Kelas V di Mi Falahul Mukminin 02” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung, pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 60,86% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 91,30% , terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 31% Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di Sekolah dasar, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Rizki Dini Indiarti (2013) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa KELAS IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang ” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 61,3% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 71,03% Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 10%. Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di kelas IV, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Gana Mahesti, Henny Dewi Koeswanti (2013) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 78% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 83% Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 5%. Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di kelas VI, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Dina Ksmawati (2013) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Meningkatkan hasil belajar ips melalui model contextual teaching and learning dengan media permainan monopoli pada materi koperasi pada siswa kelas IV SD 1 Ngembalrejo Kudus tahun 2012/2013.” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung.

Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 76,92% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 92,30% Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 16%. Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di kelas IV, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Nur Fauzia (2010) pada penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas 3 MI Sabliunnajah Pasrepan” ini menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan terus meningkatnya persentase selama siklus berlangsung. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 64,28% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 78,57% Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 14%. Berdasarkan pernyataan diatas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangatlah efektif digunakan di kelas 3, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bedasarkan hasil penelitian yang sudah terkumpul, membuktikan bahwa penerapan permaian media monopoli pada pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan menjalankan beberapa siklus melawan untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih baik. Dengan hadirnya permaianan monopoli sebagai media pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif dan tidak pasif di kelas, namun dalam penggunaannya guru juga dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam media pembelajaran tersebut agar siswa tidak mudah bosan dan lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Hasil data yang ditemukan sudah sesuai dengan pendapat menurut Amalia (2020: 76) bahwa penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Walaupun pada kenyataannya masih jarang guru yang menggunakan permaian monopoli sebagai media pembelajaran akan tetapi ada pula beberapa guru yang sudah menggunakannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis pentingnya permainan monopoli dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, Berdasarkan hasil penelitian ini mengharapakan kepada pihak guru untuk dapat menerapkan media permaian monopoli ini di dalam kelas di dalam mata pelajaran IPS , Supaya siswa tidak merasa bosan, tetap dapat bermain mengeskplor dunianya lebih jauh lagi dan memiliki rasa sosial terhadap lingkungan sekitarnya terutama pada teman sekelasnya dan menumbuhkan interaksi antara siswa dengan siswa maupun interaksi siswa dnegan guru dapat berjalan dengan lancar di dalam proses pembelajaran IPS di dalam kelas yang hanya mendengarkan materi-materi yang guru sampaikan, denagn begitu juga supaya guru dapat menjalankan misinya dan proses pembelajaran dapat berjalan

dengan lancer harus dengan bantuan dari pihak sekolah, pemerintah, dan kurikulum agar semuanya berjalan dengan lancer dan tujuan pembelajaran IPS di dalam kelas tercapai secara maksimal dan tidak ada lagi siswa yang hasil belajarnya di bawah rata-rata / KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di dalam pembelajaran IPS

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY)
- Aprillia, R. (2016). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli Di Sekolah Dasar. Universitas Tanjungpura Pontianak dapat diakses <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/16042/13981>
- Fauzia, N. (2011). Pemanfaatan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 MI Sabilunnajah Pasrepan. Pemanfaatan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 MI Sabilunnajah Pasrepan/Nur Fauzia.dapat diakses <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=47143>
- Hidayat, D. F. (2017).Penggunaan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia: Penelitian
- Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V B Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawa. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati. dapat diakses http://digilib.uinsgd.ac.id/20988/4/4_bab%201.pdf
- Kusmawati, D. (2013). Meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan media permainan monopoli materi koperasi pada siswa kelas IV SD 1 Ngembalrejo Kudus tahun 2012/2013 (Doctoral dissertation, Universitas Muria Kudus).dapat diakses <https://eprints.umk.ac.id/2371/>
- Indiarti, R. D. (2013). Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang. Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang/Rizki Dini Indiarti. dapat diakses <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=58773>
- Masnarati, C. (2020). PENERAPAN PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DI SEKOLAH DASAR. JURNAL EDUKASI NONFORMAL, 1(2), 103-114.dapat diakses <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/view/411>

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (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), 30-39. dapat diakses <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33586>
- Nur Haqiqi, S. (2017). Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya. Universitas Negeri Surabaya UNESA. dapat diakses <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/20138>
- Pratiwi, R. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kendalkemlagi Lamongan. Universitas Negeri Surabaya. dapat diakses <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/20020>
- PRASETYAWATI, E. B. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Melalui Permainan Monopoli Di Sd Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). dapat diakses <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/17162>