



## PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DENGAN PEMBELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Cindy Masnarati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

✉Corresponding email: [cindymasnarati@icloud.com](mailto:cindymasnarati@icloud.com)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : 02/04/2020

Accepted : 05/04/2020

Published : 11/04/2020

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penerapan pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang dipilih ialah meta-analisis. Hal yang pertama dicari yaitu rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan mencari pengumpulan data peneliti yang sudah ada di *google scholar*. Hasil penelitian dengan para peneliti lainnya dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis dari pengumpulan data penelitian melalui *google scholar* bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik hasil yang di dapat dari yang terendah memperoleh 18% dan hasil yang di peroleh tertinggi 55% , jadi hasil peningkatan rata-rata sebesar 36,5%.

**Kata kunci:** permainan monopoli, hasil belajar, IPS

#### Abstract

The principal is the education supervisor at the school he has the obligation to guide and foster teachers and other staff associated with the organization, development of education and teaching to create better teaching and learning situations. Supervision is important to be held by the school principal because it can improve professional skills and the educational process in the school so that it can be better and quality. Efforts that can be made by the principal are to be able to facilitate teachers to attend training, assigning teachers to be able to participate in the subject teacher's deliberations. Strive for satana for subject teacher deliberations (MGMP), Promote adequate facilities and infrastructure, Maximizing teacher discipline, fostering competency of principals from supervisors, and foundations to bring in resource persons. The purpose of this study was to analyze the application of social studies learning

using monopoly game media in elementary schools. The chosen research method is meta-analysis. The first thing to look for is the formulation of the problem, then proceed with searching for research data collection that is already on Google Scholar. The results of research with other researchers were analyzed using quantitative methods. Based on the analysis of research data collection through Google Scholar that the application of social studies learning using monopoly game media can improve student learning outcomes well the results obtained from the lowest obtained 18% and the highest results obtained 55%, so the results of an average increase average of 36.5%.

**Keywords:** monopoly game, the results study, IPS

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran IPS pada siswa SD diperlukan adanya media yang tepat agar peserta didik dapat tertarik untuk mempelajarinya. Karena dalam adanya pembelajaran IPS banyak sekali teori dan kajian-kajian sehingga membuat peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran yang merupakan kegiatan paling utama untuk mencapai proses dalam pendidikan di sekolah dasar peserta didik harus mengerti tentang pembelajaran yang di ajarkan oleh gurunya. Melalui proses pendidikan, diharapkan aspek anak berkembang, ada 3 aspek yang dikembangkan oleh peserta didik yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Indriana (2011 : 46), pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Dalam setiap pembelajaran pasti dipengaruhi oleh faktor sarana prasarana, faktor lingkungan, dan faktor media pembelajaran yang tersedia.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses mengajar dan belajar, untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian Liu, dkk (2009 : 606), *the use of communication media such as second life is very influential media in teaching and learning activities, the media can enhance student learning activities in the classroom.*

Artinya yaitu penggunaan media komunikasi sebagai kehidupan yang mendasar yang sangat berpengaruh kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran, media tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang efisien dalam proses pembelajaran dengan melakukan modifikasi modern terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Menurut Riva (2012:90) monopoli merupakan permainan yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui nama-nama Negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta dapat melaksanakannya dalam permainan.

Tujuan permainan monopoli adalah untuk mengetahui peta di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran. Menurut Vikagustanti dkk (2004 : 468), penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk monopoli dan hasilnya efektif untuk digunakan karena berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan cara menggunakan permainan monopoli siswa lebih aktif karena siswa lebih menyukai adanya permainan.

Berdasarkan penelitian Maksdonal Djaila, J. H. (2017), berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi dari siklus I ke siklus II peningkatan

belajar klasikal sebesar 38%, yaitu dari siklus I memperoleh skor 54% dan pada siklus II peningkatan skor menjadi 92%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri Simdo.

Sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh Marlina, C. K. (2014), menyatakan bahwa yang terjadi di SD Inpres 2 Kasimbar khususnya kelas V hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor presentase yang diperoleh 50 %, Sedangkan pada siklus II jumlah presentase 77,72 %. Ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar dengan media monopoli meningkat. Lalu saat penelitian di SDN BABATAN 1/456 SURABAYA oleh Nur Haqiqi, S. (2017), di kelas IV aktivitas siswa pada siklus I mencapai 74,28% dan siklus II mencapai 90,45%. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 77,78% dan siklus II mencapai 88,89%. Selain itu hasil penelitian dari Prasetyawati, E. B. (2012), hasil belajar siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Hasil belajar siswa di atas KKM (60), pada siklus I: 60 % dan siklus II: 90%. Penelitian Ashari, P. B. (2017) siswa kelas V SD gugus larasati Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli game berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari, hasil Belajar siswa diperoleh 48%, angka ini berada pada interval 41 % - 55 % .Interval ini berada pada kategori “Kurang”. Kemudian berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama pertemuan pertama yang

bahwa tingkat Hasil Belajar siswa mencapai 52%, angka ini berada pada interval 41% - 55%. Interval ini berada pada kategori “Kurang”. Sedangkan pada siklus II dengan persentase 94,40%, angka ini berada pada interval 86%-100%. Interval ini berada pada kategori “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Permainan Smart Monopoli dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap IPS. Sehingga guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli agar kegiatan proses mengajar berlangsung efektif.

Terdapat banyak pembelajaran IPS yang kurang maksimal disebabkan banyak faktor, baik dari guru, peserta didik, maupun media pembelajaran. Pembelajaran yang kurang maksimal akan menimbulkan peserta didik tidak suka dengan pembelajaran yang dipelajari dan dampaknya hasil belajar peserta didik pasti rendah. Menurut Suprijono (2012:5) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dalam hasil penelitian tersebut cara belajar peserta didik pada pembelajaran IPS yaitu hasil optimal yang diperoleh peserta didik dalam aspek kognitif.

Salah satu strategi yang dipergunakan untuk mendekati Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada peserta didik sekolah dasar harus menggunakan

pembelajaran dengan bermain karena peserta didik sekolah dasar lebih tertarik dengan permainan. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang banyak diminati anak-anak dan mudah dalam proses memainkannya. Dalam permainan monopoli peserta didik diajak untuk menjual dan membeli wilayah yang ada di dalam permainan monopoli tersebut. Adanya permainan monopoli dalam pelajaran IPS dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan santai tapi tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Menurut Piaget, bermain merupakan suatu mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan intelektual manusia (Zaky, 2008). Sedangkan menurut Rumampuk (1988), penggunaan game/permainan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu game memungkinkan siswa mengalami situasi kehidupan nyata sebagaimana dalam interaksi sosial, minat yang kuat adalah hasil dari partisipasi peserta didik yang realistik, dan siswa mencoba memecahkan masalah dimana mereka terkait dengan akrab didalamnya.

Masalah utama yang sangat mendasar pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penyebab rendahnya pembelajaran IPS pada peserta didik yaitu dikarenakan sebagian besar peserta didik merasa bosan dengan materi yang isinya hanya teori dan kajian-kajian, beberapa peserta didik cenderung lebih bersifat sibuk dengan dunianya sendiri dan berbicara dengan siswa lainnya dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Tujuan Penelitian ini ialah

untuk mendeskripsikan metode meningkatkan hasil pembelajaran IPS menggunakan permainan monopoli. Berdasarkan penelitian tersebut, maka fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis kembali apakah penerapan permainan monopoli sangat berpengaruh dengan pembelajaran ips pada peserta didik di sekolah dasar ?

### **Metode penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian meta analisis yakni suatu bentuk penelitian kuantitatif dengan menelusuri jurnal dari beberapa media elektronik internet dengan menggunakan *google scholar, ejurnal, e-repository*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Margono (2010:107), “metode kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data berupa angka hasil pengukuran, karena itu data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik”

Kata kunci yang digunakan untuk penelusuran ialah hasil belajar IPS, permainan monopoli, sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran artikel ialah “permainan monopoli IPS SD” dan “ hasil belajar permainan monopoli di SD ” artikel yang dipilih harus sesuai dengan pembahasan tentang hasil belajar permainan monopoli IPS SD. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan selisih skor dari jurnal yang dipilih.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh 14 artikel yang terkait dengan peningkatan hasil belajar IPS

menggunakan permainan monopoli. Dari 14 hasil penelitian yang dipilih 6 artikel yang memenuhi pembahasan :

**Tabel. 1 penulis dan judul artikel yang terpilih untuk dianalisis**

No	Nama Penelitian	Tahun Penelitian	Judul Penelitian
1	Pratiwi	2017	Penggunaan media permainan monopoli mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan.
2	Risa Aprilia	2016	Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS menggunakan metode permainan monopoli di sekolah dasar.
3	Sofiyana Rahmawati	2018	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Picture and Picture Berbantu Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 01 Suradadi Kab. Tegal
4	Yela Purnama Sari	2017	Pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Gugus 05 Kota Bengkulu.

5	Nur Haqiqi	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
---	------------	------	--

6	Hidayat	2017	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 Ibtidaiyah Al-Munawa.
---	---------	------	---

**Table.2 Presentase penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan monopoli di sekolah dasar**

No	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar				Perbedaan
		Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)	
1.	Ratna Pratiwi (2017)	68	100	32	32	Pada siklus 1 belum kelihatan peningkatan pada peserta didik dilakukan lagi siklus III peserta didik sudah tampak aktif.
2	Risa Aprilia	70	95	25	26	Siklus I melakukan observasi dan siklus

	(2016)					II menerapkan metode monopoli
3	Nur Haqiqi (2017)	74	90	16	18	Siklus I peserta didik belum terlihat aktif, lalu di lakukan siklus II peserta didik jauh lebih aktif.
4	Sofiyana Rahmawati (2018)	25	65	40	62	Hasil tes awal siswa belum mencapai KKM, hasil tes terakhir siswa sudah lebih memahami
5	Hidayat, F. (2017)	48	88	40	45	Siklus I masih melakukan pengamatan terhadap siswa, siklus II menerapkan media pembelajaran monopoli pada materi IPS
6	Yela Purnama Sari, H.L (2017)	56	70	44	55	Siklus I peserta didik saat bermain monopoli belum dikelompokkan pada siklus II peserta didik di kelompokkan

Dari hasil penelitian Ratna Pratiwi (2017) pada penelitian tersebut dilakukan

dengan 3 siklus, yaitu pada siklus I hasil pembelajaran pada siswa yang diteliti masih



rendah yaitu 68% masih mendapatkan nilai dibawa KKM atau belum tuntas dalam pembelajaran IPS, lalu pada siklus II peneliti mulai menggunakan permainan monopoli pada pembelajaran IPS dalam siklus II terjadi kenaikan pada pembelajaran IPS peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM dengan perolehan data 86%. Untuk hasil yang mantap peneliti menguji kembali siklus III peserta didik dengan permainan monopoli pada pembelajaran IPS dan data yang diperoleh 100% dimana peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM.

Hasil penelitian dari Risa Aprilia (2016) peneliti berhasil menerapkan media pembelajaran monopoli pada materi IPS sebanyak 3 siklus, siklus I peneliti masih menjalankan observasi baik dari guru dan siswa, peneliti mendapatkan hasil belajar siswa pada siklus I dengan skor 70% yang mendapatkan nilai diatas KKM. Peneliti kembali menindak lanjuti penelitian pada siklus II, pada siklus II peserta didik berhasil mencapai nilai KKM dengan perolehan skor rata-rata 88%. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus II peneliti mencoba kembali siklus III. Pada siklus III peneliti berhasil meningkatkan kembali hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli dengan hasil skor rata-rata 95%. Dengan penelitian tersebut penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Hasil dari penelitian Nur Haqiqi (2017) pada siklus I menghasilkan belajar siswa sebesar 74% siswa masih terlihat kebingungan karena siswa tidak membaca peraturan dalam permainan monopoli tersebut dan banyak siswa yang tidak

disiplin ketika bekerja dalam kelompok seperti melanggar peraturan permainan. Sehingga perlu dilakukannya siklus II menunjukkan hasil yang mencapai 90% pada siklus dua sudah memperoleh hasil yang baik karena sebelum mulai pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli siswa diminta untuk membaca dan memahami peraturan yang ada. Pada saat melakukan pembelajaran dalam media monopoli siswa dapat terlibat aktif dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian dari Sofiyana Rahmawati (2018) menunjukkan hasil keseluruhan dari sesudah tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dalam proses sebelum dan sesudah tes, hasil pre test yaitu 25% sedangkan hasil posttes yaitu 65%.

Hasil penelitian yang dilakukan Hidayat, F. (2017) dalam siklus I peneliti belum menggunakan media permainan monopoli karena peneliti masih mengobservasikan siswa jika belum diterapkannya pembelajaran dalam media monopoli, pada siklus I hasil yang didapat yaitu 48% sedangkan pada kegiatan siklus II hasil yang di dapat yaitu 88% karena peneliti sudah menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yela Purnama Sari dkk (2017) pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pre test dan post test. Saat pre test menggunakan media permainan monopoli mendapat hasil rata-rata 56% sedangkan saat post test menggunakan media permainan monopoli peningkatan siswa rata-rata 70%.

Dari hasil penelitian yang terkumpul, menunjukkan bahwa penerapan permainan media monopoli pada pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat berpengaruh pada proses belajar peserta didik. Dengan dilakukannya beberapa siklus untuk mencapai proses belajar yang lebih baik. Dengan adanya media permainan monopoli pada pembelajaran IPS peserta didik lebih aktif dan tidak pasif dalam pelajaran, tapi guru juga harus mempunyai kreatifitas untuk mengembangkan permainan monopoli tersebut misal dengan cara menambahkan model pembelajaran seperti *STAD (Student Team Achievement Divisions)*, *picture and picturedan* sebagainya agar pembelajaran lebih menyenangkan lagi. Peserta didik juga lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Hasil yang ditemukan tersebut sudah sebanding dengan apa yang pernah dikatakan para ahli sebelumnya menurut Vikagustanti dkk (2004 : 468), penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk monopoli dan hasilnya efektif untuk digunakan karena berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan dilakukannya penerapan

media monopoli pada pembelajaran IPS sekolah dasar membuat peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai KKM yang sudah ditentukan. Walaupun banyak guru yang belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran tersebut tetapi di beberapa sekolah sudah ada yang menerapkan media pembelajaran tersebut dengan permainan monopoli.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis pentingnya permainan monopoli pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian ini berharap kepada guru bisa menerapkannya di kelas dalam pembelajaran IPS agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran IPS yang banyak dengan materi-materi. Namun dari hasil penelitian sudah ada sekolah yang menerapkan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Tetapi guru juga perlu bantuan dengan model pembelajaran yang ada di kurikulum 2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2016). Pemahaman Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Universitas Negeri Jakarta*. dapat diakses <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pgsd/article/view/8010/5687>
- 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>
- Ashari, P. B. (2017). Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*. dapat diakses <https://lib.unnes.ac.id/31447/1/1401413477.pdf>
- hesty nurhayat, m. h. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Konstektual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPS Pada Meteri Kegiatan Jual Beli. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. dapat diakses <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7395/8263>
- 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](http://digilib.uinsgd.ac.id/20988/4/4_bab%201.pdf)
- Irawan, I. W. (2019). 5. Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Universitas Negeri Lampung*. dapat diakses <http://digilib.unila.ac.id/56904/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20P EMBAHASAN.pdf>
- Maksdonal Djaila, J. H. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SDN Simdo. *jurnal kreatif tadulako*. dapat diakses <https://media.neliti.com/media/publications/118942-ID-penerapan-metode-bermain-peran-untuk-men.pdf>
- Marlina, C. K. (2014). Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Kompetensi Dasar Tentang Jual Beli Melalui Metode Diskusi Untuk Pelajaran Ips Di Kelas V Sd Inpres 2 Kasimbar. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. dapat diakses <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3976/2930>
- Nur Haqiqi, S. (2017). Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia

- Dalam Tema Indahya 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>
- Prasetyawati, E. B. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Melalui Permainan Monopoli Di Sd Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. dapat diakses [http://eprints.ums.ac.id/17162/1/Halaman\\_Depan.pdf](http://eprints.ums.ac.id/17162/1/Halaman_Depan.pdf)
- 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>
- Rahmawati, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Picture and Picture Berbantu Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 01 Suradadi Kab. Tegal . *SENDIKA (Seminar Nasional Pendidikan)*. dapat diakses <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sendika2018/send18/paper/viewFile/2764/2756>
- Sari, I. P. (2019). Pengembangna Media Monopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa KelasV SDN Pudukpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*. dapat diakses [https://lib.unnes.ac.id/34665/1/1401415261\\_Optimized.pdf](https://lib.unnes.ac.id/34665/1/1401415261_Optimized.pdf)
- Yela Purnama Sari, H. L. (2017). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu . *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. dapat diakses <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/9808/4848>