



Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Cerdas Terhadap Hasil Belajar Metamorfosis Makhluk Hidup Muatan IPAS Siswa Kelas III SDN Ngeru

Dwi Sinta Berliani^{1*}, Muhammad Erfan², Ilham Handika³

^{1,2,3}, Program Studi PGDS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1267>

Article Info

Received: 02 March 2025

Revised: 15 July 2025

Accepted: 07 August 2025

Correspondence:

Phone:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen, subjek yang digunakan sebanyak 34 siswa terdiri dari kelas III-A 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B 14 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar soal. Metode analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t pada SPSS versi 25 for windows. Hasil penelitian uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dari *post-test* sebesar 4,677 dan nilai t_{tabel} yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (dk) = 32 yaitu 2,037 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan rerata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru.

Kata Kunci: Media pembelajaran, monopoli cerdas, hasil belajar, IPAS.

Citation: Berliani, D. S., Erfan, M., & Hadika, I. (2025). Pengaruh Media Monopoli Cerdas Terhadap Hasil Belajar Metamorfosis Makhluk Hidup Muatan IPAS Siswa Kelas III SDN Ngeru. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(3), 1355-1360. DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1267>

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu fondasi penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkarakter, berpikir kritis dan kreatif. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya manusia untuk mengoptimalkan kemampuannya melalui proses belajar yang dinamis agar siswa dapat belajar dengan baik. (Anggita dkk., 2023). Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang berfokus pada proses belajar mengajar

(Yuliani dkk, 2025). Dengan demikian, pendidikan merupakan suatu usaha manusia dalam meningkatkan kepribadiannya melalui pengembangan potensi-potensi yang dimiliki. Sekolah Dasar berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap, keterampilan, kemampuan, serta memberikan pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam masyarakat. Kualitas pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan

Email: dwisintaberliani28@gmail.com

sosial siswa. Namun, dalam proses belajar, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan ketentuan yang diharapkan.

Hasil belajar yang baik dapat dipahami sebagai evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti proses belajar, atau sebagai prestasi yang diraih oleh siswa setelah pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya bagi guru untuk terus memantau dan mengevaluasi hasil belajar siswa sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan, serta guru juga harus kreatif dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa. Berbagai strategi dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Rahmawati dkk., 2022). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk fisik atau teknologi yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan mendukung mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurfadhillah dkk., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dkk., (2022) menyatakan siswa yang secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang hanya mendengarkan penyampaian materi secara langsung. Dengan demikian, kombinasi antara metode pengajaran dan media pembelajaran yang menarik dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik ditingkat sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting di tingkat Sekolah Dasar adalah IPAS, yang merupakan gabungan dari IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Anggita dkk., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dapat didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang memiliki ciri khas, yaitu mempelajari fenomena alam yang nyata, baik kejadian yang didasarkan pada percobaan maupun yang dikembangkan berdasarkan teori atau deduksi (Suhelayanti dkk., 2023). Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu ilmu yang mempelajari atau mengkaji berbagai masalah sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, melalui pembelajaran IPAS siswa akan dilatih untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis dokumen hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi metamorfosis

makhluk hidup terlihat bahwa dari 20 peserta didik terdapat 9 siswa (45%) berada di bawah KKTP dan 11 siswa (55%) di atas KKTP. Dengan demikian pada kelas III SDN Ngeru menunjukkan bahwa 45% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi metamorfosis makhluk hidup yang telah disampaikan. Hal ini mengindikasikan perlunya evaluasi dan perbaikan terhadap metode pengajaran yang diterapkan, serta mungkin juga diperlukan tambahan sumber belajar atau pendekatan yang lebih interaktif untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep metamorfosis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas III SDN Ngeru dalam proses pembelajaran terkadang tidak sedikit masalah yang dihadapi oleh guru seperti proses pembelajaran yang dilaksanakan saat ini masih berpusat pada guru (Teacher Centered), penggunaan media yang kurang dimanfaatkan, guru masih sering menggunakan metode ceramah, kurangnya pelatihan guru mengenai penggunaan media mata pelajaran IPAS yang sesuai dengan materi yang diajarkan. sejalan dengan pendapat Istiningsih dkk., (2025) menyatakan bahwa penyampaian materi melalui model pembelajaran langsung dengan metode ceramah menjadikan materi yang disampaikan bersifat abstrak yang dapat memunculkan indikasi kesalahan dalam memahami materi.

Penelitian oleh Hidayati (2023) menunjukkan bahwa kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menghambat efektivitas penggunaan media tersebut di kelas. Permasalahan di atas tentu saja berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, hal pertama yang terlihat adalah siswa cenderung bosan, selain itu juga guru kesusahan dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan siswa mengalami kesulitan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan diperlukan penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diteliti adalah monopoli cerdas karena pada umumnya anak pada fase sekolah dasar masih sangat suka bermain, melalui media monopoli cerdas siswa dapat belajar sambil bermain. Permainan edukatif seperti monopoli dapat mendorong siswa untuk belajar karena siswa dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Kurniawati dkk, 2021). Oleh karena itu, penerapan media monopoli cerdas sebagai media pengajaran dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari penerapan media monopoli cerdas terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan judul penelitian yaitu "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Cerdas Terhadap Hasil Belajar Metamorfosis Makhluk Hidup Muatan IPAS Siswa Kelas III SDN Ngeru". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru atau pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat memberikan dampak positif terhadap dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimen*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampel yaitu *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel (Sugiyono, 2022). Sampel yang digunakan sebanyak 34 siswa terdiri dari kelas III-A 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B 14 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar soal. Metode analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t pada *SPSS versi 25 for windows*. Pengujian data dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pencapaian pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru. Dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngeru pada semester genap yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar IPAS materi metamorfosis makhluk hidup siswa kelas III yang berjumlah 34 orang yang terdiri dari kelas III-A dan III-B Tahun Ajar 2024/2025. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

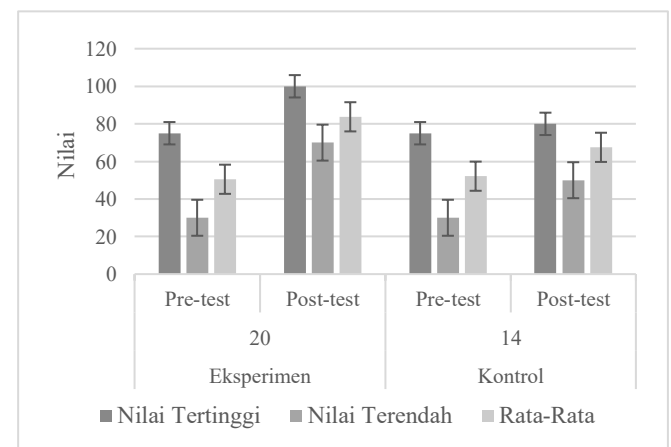
Kelas	Skor Perolehan	Skor Keseluruhan	Persentase	Kriteria
Eksperimen (Penggunaan Media Monopoli Cerdas)	15	15	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas pada kelas eksperimen yaitu kelas III-A memperoleh presentase sebesar 100% dengan keterangan sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas sudah dilakukan dengan sangat baik. Adapun data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh pada penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata - Rata
Eksperimen	20	<i>Pre-test</i>	75	30	50,5
		<i>Post-test</i>	100	70	83,75
Kontrol	14	<i>Pre-test</i>	75	30	52,14
		<i>Post-test</i>	80	50	67,5

Dari Tabel 2 dapat diinterpretasikan dalam diagram gambar 1.



Gambar 1. Diagram Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 50,5 dan rata-rata nilai *post-test* yang

diperoleh sebesar 83,75, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 52,14 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 67,5. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol dan pada rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai uji prasyarat untuk menentukan uji hipotesis yang akan digunakan. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas disajikan pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest A (Eksperimen)	.925	20	.125
Posttest A (Eksperimen)	.924	20	.117
Pretest B (Kontrol)	.903	14	.125
Posttest B (Kontrol)	.919	14	.210

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,125 sedangkan nilai signifikansi *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,117 dan pada kelas kontrol sebesar 0,210. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Based on Mean		2.204	3	64	.096
Based on Median		1.703	3	64	.175
Based on Median and with adjusted df		1.703	3	56.639	.177
Based on trimmed mean		2.180	3	64	.099

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa variabel hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,096, sehingga dapat diketahui bahwa nilai sig 0,096 $> 0,05$ artinya data hasil belajar berdasarkan variabel kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai data varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data hasil belajar IPAS materi metamorfosis makhluk hidup siswa pada kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar

metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Independent Sample t-Test (uji-t) dengan kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima namun, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Equal variances assumed	.163	.689	4.677	32	.000
Equal variances not assumed			4.887	31.534	.000

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa t_{hitung} dengan nilai 4,677 dan t_{tabel} dengan nilai yaitu 2,037 yang berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 14 - 2 = 32$ sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata post-test kelas A dengan rerata post-test kelas B. Kelas eksperimen mendapat rerata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan media pembelajaran monopoli cerdas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Menurut Ridwan dkk., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa, memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, salah satu media yang digunakan yaitu media monopoli cerdas.

Media monopoli cerdas adalah sebuah permainan papan yang dirancang untuk dimainkan dalam kelompok atau tim, karena permainan ini memerlukan kolaborasi dan kebersamaan untuk bisa dimainkan (Ishak dkk., 2023). Nama permainan monopoli cerdas dipilih karena permainan ini bersifat

edukatif dan berisi soal pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap anggota kelompok sesuai dengan pasangannya (Widiyanti & Wiarta, 2021). Menurut Hidayanti dkk., (2024) media monopoli adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan pendekatan permainan.

Dalam pembelajaran IPAS, terdapat beberapa materi yang bersifat abstrak salah satu contohnya seperti materi metamorfosis yang dalam pembelajarannya memerlukan visualisasi mengenai tahapan siklus hidup hewan yang mengalami proses metamorfosis karena setiap tahapan perubahannya memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri, yang dimulai dari fase telur, larva, pupa, dan fase dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardhani dkk., (2021) yang menjelaskan bahwa IPAS bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan berupa keadaan nyata, melainkan juga mempelajari ilmu mengenai gejala-gejala alam berdasarkan eksperimen dan pengamatan manusia.

Dengan penerapan media pembelajaran monopoli cerdas dalam pengajaran IPAS pada materi metamorfosis, siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Erfan dkk, 2025). Selain itu, siswa dapat melihat gambar serta materi yang disampaikan melalui media pembelajaran monopoli cerdas. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner dalam Widiyatmoko (2023) yang menyatakan bahwa pentingnya pengalaman langsung dan penemuan dalam proses pembelajaran. Pada intinya siswa harus aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik. Menurut Rahayuningsih dkk., (2025) menyatakan bahwa penggunaan media MONCER (Monopoli Cerdas) mampu menjadikan menjadi lebih menarik dan tidak monoton, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa melalui permainan yang menarik perhatian mereka, sehingga siswa dapat lebih fokus pada penjelasan guru.

Peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III dapat terjadi karena media pembelajaran monopoli cerdas yang digunakan dalam penelitian dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan rerata nilai siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini didukung oleh pendapat Fadilah dkk., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan monopoly education sangat bermanfaat bagi siswa selama proses belajar, karena dengan penggunaan media ini siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media monopoli cerdas terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru. Penggunaan media monopoli cerdas ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, tetapi juga memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Ngeru mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli cerdas terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS dengan menggunakan uji-t berbantu SPSS versi 25, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dari hasil *post-test* sebesar 4,677 dan nilai t_{tabel} yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (dk) = 32 yaitu 2,037 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, selanjutnya jika dilihat dari nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang artinya $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli cerdas berpengaruh terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup muatan IPAS siswa kelas III SDN Ngeru.

Referensi

- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Erfan, M., Dewi, N. K., Istiningsih, S., Wahyuningsih, B. Y., Aulia, A., & Aulia, A. R. (2025). Workshop Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Object 3D dan Augmented Reality Bagi Guru SDN 31 Cakranegara. *Abdimas Mandalika*, 4(3), 129-136. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827-5833.
- Hidayanti, E. W., Rizal, S. U., & Mahmudah, I. (2024). The Implementation of Monopins Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Science and Technology Classes for Grade IV Students of Elementary School 1 Kalampangan.

- Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 62-77.
- Hidayati, N. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.
- Ishak, F. A., Mahmud, H., & Sarlin, M. (2023). Pengembangan Media Monopoly Smart Games Asean dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 4(1), 23-35.
- Istiningsih, S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2025). Development of Liveworksheets Assisted by Everycircuit to Improve Higher-Order Thinking Skills of Prospective Elementary Teacher. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 11(1), 35-51. <https://doi.org/10.22219/jinop.v11i1.25489>.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2025). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443-450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114-14120.
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajar 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184-191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiyah Z, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (J. Simarmata & R. Watrianthos, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 20-25.
- Widiyatmoko, A. (2023). Teori Pembelajaran IPA. Penerbit NEM.
- Yuliani, Y., Ilhamdi, M. L., Handika, I., & Istiningsih, S. (2025). Pengembangan buku digital e-book literasi (elit) pada materi system tata surya di SDN 5 Sukadana. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1564-1568. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3397>