

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI CERDAS (MONDAS) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN IPS

¹Abdul Zabar Muhamad Zamaludin, ²Nanan Abdul Manan

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

Alamat e-mail : ([1Abdulzabar001@gmail.com](mailto:Abdulzabar001@gmail.com), [2Nanan@upmk.ac.id](mailto:Nanan@upmk.ac.id),

ABSTRACT

The development of intelligent monopoly learning media (MONDAS) aims to determine the level of media validity and the results of development media trials in improving creative thinking in social studies learning. Researchers use an R&D research design with the ADDIE model. The product trial subjects were 27 class IV students at SDN 3 Pakemitan. Data collection instruments use questionnaires, interviews, observations and tests. The results of research on intelligent monopoly learning media (MONDAS) show valid criteria with a score of 92.5% from media experts, and 92.5% from material experts. Media monopoly can also improve the creative thinking of students in the very good category with an average score of 85%. Teachers and students gave positive responses to the media developed with evidence of a score of 72.5% for teacher responses and 91.62% for student responses. Thus, it can be concluded that intelligent monopoly learning media (MONDAS) is suitable for use as a learning medium to improve creative thinking in social studies lessons for class IV students at SDN 3 Pakemitan.

Keywords: Monopoly Media, Creative Thinking, Social Studies

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat validitas media dan hasil uji coba pengembangan media dalam meningkatkan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS. Peneliti menggunakan desain penelitian R&D dengan model ADDIE. Subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas IV SDN 3 Pakemitan sebanyak 27 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan tes. Hasil penelitian media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) menunjukkan kriteria valid dengan perolehan skor 92,5% dari ahli media, dan 92,5% dari ahli materi. Media monopoli juga dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata 85%. Guru dan Siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan dengan bukti dari perolehan skor sebesar 72,5 % untuk respon Guru, dan 91,62% untuk respon siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) layak digunakan menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 3 Pakemitan.'

Kata Kunci: Media Monopoli, Berpikir Kreatif, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia untuk menjalani kehidupannya, pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. dahulu manusia menggunakan otot dan senjata untuk menguasai dunia, namun sekarang untuk menguasai dunia manusia menggunakan ilmu Pengetahuannya. Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Oemar Hamalik dalam (Kurniawati et al., 2021). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas perlengkapan, dan prosedur yang paling mempengaruhi untuk mencapai tujuan belajar.

Berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk mengemukakan suatu ide atau gagasan yang baru secara bijak dan fleksibel (siswono, 2008). Berpikir kreatif menurut (Ghufron & Risnawati, 2011) merupakan suatu capaian dimana

peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan yang jarang orang lain bisa lakukan, mampu mengungkapkan ide dan gagasan yang cerdas. Kemampuan berpikir kreatif erat hubungannya dengan proses berpikir kreatif, dan juga berhubungan dengan proses mencipta (Nurhayati & Rahardi, 2021). Mencipta adalah proses menggabungkan elemen-elemen secara berama untuk membentuk suatu keutuhan yang bersangkutan dan fungsional menyusun kembali elemen-elemen ke dalam suatu bentuk atau model baru (siswono, 2008).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu dengan media permainan monopoli. Alasan digunakan media monopoli yaitu monopoli merupakan permainan yang rata-rata peserta didik sudah megetahui cara bermainnya, sehingga memudahkan dalam pelaksanaannya. Media permainan monopoli ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan media ini guru dapat menanamkan konsep dan menemukan fakta melalui metode yang menyenangkan sehingga mengoptimalakan kompetensi individu dan kelompok.

Adapun materi yang diajarkan menggunakan media permainan monopoli yaitu pada mata pelajaran IPS kelas IV tentang Sumber daya alam dan pemanfaatannya pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1. Materi ini berguna untuk mengajarkan peserta didik tentang jenis sumber daya alam dan cara memanfaatkannya untuk kesejahteraan masyarakat di Indonesia. Dengan menggunakan media monopoli dan dihubungkan dengan pendekatan kontekstual sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang berguna dan sebagai alternative diterapkan di sekolah dasar. Menurut (Aslam et al., 2021), pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual dapat dijadikan sebagai alternative di dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 3 Pakemitan Pada mata pelajaran IPS, siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran IPS karena cakupan materi yang terlalu kompleks, guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian

peserta didik merasa jenuh dan lebih memilih mengobrol dengan temannya ketika guru menyampaikan materi. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik kesulitan untuk mempelajari dan memahami materi yang diajarkan guru sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum maksimal. Adapun langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam upaya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah permainan monopoli menjadi media pembelajaran IPS yang menarik dan menyenangkan. Dengan dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Cerdas (MONDAS) yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SDN 3 Pakemitan.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang akan mengembangkan media pembelajaran sehingga dikenal dengan Research and Development. (Borg & Gall, 2003) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

Educational RnD is an industry-based development model in which

the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards.

Serangkaian langkah dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dan yang baru. Langkah-langkah dari Proses yang disebut juga dengan Research and Development Cycle ini terdiri dari beberapa langkah, seperti menganalisis produk yang akan dikembangkan, memulai proses pengembangan, menguji produk, dan berlanjut ke tahap revisi dan evaluasi untuk memperbaiki segala kekurangan pada produk.

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation. Model ini peneliti gunakan karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Model penelitian ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian

pengembangan. Model ini disusun secara terstruktur berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya untuk memecahkan masalah dalam sebuah pembelajaran yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan (Tegeh & Kirna, 2013).

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seseorang yang terlibat secara langsung pada pengujian media yang akan dikembangkan. Populasi dan sampel pada penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli Cerdas (MONDAS) adalah ahli desain, ahli materi dan guru kelas IV sebagai wali kelas dan siswa kelas IV SDN 3 Pakemitan. Tehnik analisis data yang digunakan untuk menguji seluruh angket instrumen menggunakan skala likert, validator diberikan empat pilihan respon dengan masing masing skor yang berbeda. Skor yang menggambarkan respon dari posisi negatif ke posisi positif. Respon netral dihilangkan untuk melihat sikap responden dan pendapatnya terhadap kuisisioner yang diberikan dan menghindari adanya kesalahan dalam metode skala likert yaitu kesalahan kecenderungan menengah. Adapun skala pengukuran penelitian pengembangan terhadap angket

kuisisioner yang diberikan dengan menggunakan skala Likert dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Pernyataan
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudian untuk menghitung persentase jawaban angket pada tiap item menggunakan rumus berikut:

$$P_s = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P_s : Persentasi Ideal
- P : Jumlah Komponen hasil penelitian
- N : Jumlah skor maksimum

Dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Skor rata-rata (%)	Kategori
0%-25%	Tidak Layak
26%-50%	Kurang Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

Selanjutnya untuk menentukan kemenarikan media yang dinilai oleh Guru dan peserta didik dengan menggunakan pengukuran kuantitatif yang telah dimodifikasi maka media dapat dilihat tingkat kemenarikannya seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan

Skor rata-rata (%)	Kategori
0%-25%	Sangat Tidak Menarik
26%-50%	Tidak Menarik
51%-75%	Menarik
76%-100%	Sangat Menarik

Kategori kemampuan berpikir kreatif siswa menurut riduwan yang dikutip oleh (Apriliyah purnama, 2022) sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Berpikir Kreatif

Presentase	Kategori
0% < skor ≤ 20%	Tidak baik
21% < skor ≤ 40%	Kurang baik
41% < skor ≤ 60%	Cukup baik
61% < skor ≤ 80%	Baik
81% < skor ≤ 100%	Sangat baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil utama dalam penelitain ini adalah produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pembelajaran IPS pada Tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 tentang pemanfaatan sumber daya alam yang sudah divalidasi oleh para ahli, dan telah di uji coba dengan peserta didik. Penelitian dalam pengembangan ini menggunakan prosedur atau model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, or Production, Implementation and Evaluation*. Hasil Penelitian dan pengembangan dari tiap tahapan adalah sebagai berikut:

Tahap analisis merupakan langkah awal pada penelitian ADDIE,

peneliti melakukan analisis terhadap kebiasaan dan kebutuhan peserta didik kelas IV di SDN 3 Pakemitan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV ibu Erlin Rismayani, S.Pd, dengan hasil wawancara metode yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran IPS yakni metode ceramah, mengerjakan soal-soal dan diberikan pekerjaan rumah sebagai bahan untuk belajar di rumah. Saat mengajar khususnya dalam pelajaran IPS belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan sejenisnya. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku ajar yang tersedia. Peserta didik memiliki kesulitan yang berbeda-beda, sehingga hal ini membuat peserta didik beranggapan pembelajaran IPS sedikit membosankan dan hanya penuh dengan tugas karna kegiatan pembelajaran dilakukan monoton dengan kegiatan yang sama setiap pertemuan kemudian Berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas IV di SDN 3 Pakemitan yakni peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih semangat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS

serta mampu membantu peserta didik memahami materi yang di sampaikan Guru.

Hasil pada tahap desain yang telah dilakukan peneliti dalah sebagai berikut:

1. Papan monopoli

Papan permainan monopoli memiliki 28 buah petak yang terdiri dari 1 petak mulai, 1 petak penjara, 1 petak, 1 petak bebas parkir, 1 petak masuk penjara 4 petak pembangkit listrik, dan 20 petak dengan gambar yang berkaitan dengan sumber daya alam (Pertanian, perkebunan, pertambangan dan peternakan) ditengah papan permainan terdapat kolom kartu pertanyaan.

2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi sumber daya alam dan indikator berpikir kreatif dan juga kartu pertanyaan tentang pembangkit listrik, jika peserta didik mendapatkan kartu pertanyaan tersebut peserta didik diberi waktu untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu.

3. Dadu

Pada permainan monopoli yang dikembangkan hanya menggunakan satu dadu, karena petak yang terdapat pada papan monopoli cerdas (MONDAS) hanya terdapat 28 petak sehingga jarak loncatan tidak akan terlalu jauh.

4. Pion

Pion yang digunakan merupakan penanda yang mewakili posisi pemain. Pion yang digunakan pada permainan monopoli cerdas (MONDAS) ini menggunakan akrilik dengan gambar yang berbeda untuk membedakan antar pemain.

5. Buku aturan permainan

Buku aturan monopoli cerdas (MONDAS) berisi tentang tata cara penggunaan media permainan monopoli yang akan dibaca Bersama-sama oleh para pemain sebelum memulai permainan.

Pada tahap *development* dilakukan pengembangan atau pembuatan media permainan monopoli cerdas (MONDAS) yaitu mulai dari pembuatan papan permainan dengan memasukan gambar-gambar, pengetikan materi dan pembuatan kartu soal. Pembuatan media pembelajaran

monopol cerdas (MONDAS) ini sesuai dengan garis besar isi dan desain pengembangan media pembelajaran. Proses pembuatan media pembelajaran ini berdasarkan buku Tema 9 kayanya negriku subtema 2 pembelajaran 1 untuk kelas IV SD, laptop dengan aplikasi corel draw dan canva untuk desain dan bahan untuk membuat media berupa fisik yakni kayu dan papan triplek. Yang kemudian dilakukan uji validasi dan revisi kepada ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket penilaian kelayakan serta memberikan saran dan komentar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji bahwa media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan. Setelah dihitung secara keseluruhan mengenai kelayakan media diperoleh hasil peresentase 92,5% dengan kriteria "Sangat layak". Kemudian hasil validasi dari validator ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan. Setelah dihitung secara keseluruhan mengenai kelayakan media diperoleh hasil peresentase 92,5% dengan kriteria "Sangat layak".

Tabel 5. Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak

Setelah media selesai di revisi dan dinyatakan valid oleh validator selanjutnya media di uji cobakan. Media di uji coba kepada peserta didik tahap ini juga disebut tahap *Implentation* (pelaksanaan). Uji coba media melalui dua tahap yaitu tahap uji skala kecil dan uji skala besar yang bermaksud untuk melihat kemenarikan produk. Dari hasil rata-rata yang didapatkan dari uji coba skala kecil yang diikuti oleh 8 orang peserta didik mendapatkan skor 36,25 dengan persentase 90,62% berdasarkan angket respon yang diberikan kepada peserta didik, hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli mendapatkan kriteria "Sangat Menarik". Kemudian dari hasil uji coba skala besar yang diikuti oleh 27 peserta didik mendapatkan skor rata-rata 36,55 dengan persentase 91,38% dan media mendapatkan kriteria "Sangat Menarik".

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
Skala Kecil	36,25 90,62%	Sangat Menarik
Skala Besar	36,55 91,38%	Sangat Menarik

Dengan demikian diharapkan media monopoli cerdas (MONDAS)

dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Maidatul Amalia menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media Monopoli terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS (Amalia, 2020). Penelitian Intan Permata Sari mengungkapkan bahwa penggunaan Media Monopoli Game efektif digunakan sebagai alat bantu pada pembelajaran IPS (Sari, 2011). Penelitian (Aslam et al., 2021), juga mengatkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik menggunakan Media Monopoly Smart Games berbasis kontekstual dalam materi jenis-jenis usaha dan ekonomi muatan IPS dan media layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD.

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar selanjutnya media di uji cobakan kepada Guru. Uji coba Guru bertujuan untuk menguatkan data dan mengetahui kemenarikan media secara luas. Adapun responden pada uji coba Guru yaitu wali kelas IV SDN 3 Pakemitan Ibu Erlin Rismayani, S.Pd. Penilaian Guru terhadap media monopoli cerdas (MONDAS)

mendapatkan nilai 72,5% dengan kriteria Menarik.

Analisis berpikir kreatif

Hasil nilai uji *pretest* dan *posttest* didapatkan dari lembar tes secara lisan dan dicantumkan kedalam tulisan dan di nilai menggunakan skala likert, adapun cara menghitungnya yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P =Angka presentase kemampuan berpikir kreatif siswa

Tabel 7. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jumlah siswa	Nilai rata-rata pretest	Nilai rata-rata posttest
27	41	89

Uji *N-Gain* digunakan bertujuan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Oktavia et al., 2019). Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media monopoli cerdas (MONDAS) untuk meningkatkan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS. Adapun kategori skor kriteria *N-Gain* adalah berikut : jika $0,70 \leq n \leq 1,00$ termasuk kategori tinggi, $0,30 \leq n \leq 0,70$ termasuk kategori sedang $0,00 \leq n \leq 0,30$ termasuk kategori rendah.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

	N	Min	Max	Mean
--	---	-----	-----	------

NGain	27	.58	.89	.7419
NGain_persen	27	57.89	89.23	74.1869

Berdasarkan hasil dari uji *N-Gain*, pada tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) *N-Gain* yaitu 0,7419 yang artinya nilai *N-Gain* memperoleh kategori tinggi karena nilai *N-Gain* $0,70 \leq 0,7419 \leq 1,00$. Maka dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah menggunakan media monopoli cerdas (MONDAS).

Kemudian tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu evaluation. Hasil dari perbaikan dan revisi adalah produk akhir media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) untuk meningkatkan berpikir kreatif dalam pelajaran IPS di SD. Setelah melewati berbagai tahap validasi mulai dari ahli media, ahli materi kemudian respon siswa dan respon guru, media monopoli cerdas (MONDAS) ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir produk pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) ini layak digunakan dan mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS materi tema 9 subtema 2 pembelajaran 1.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) pada materi IPS tema 9 subtema 2 pembelajaran 1.

Media dikembangkan berdasarkan prosedur atau model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Pengembangan media monopoli cerdas (MONDAS) dikatakan layak karena telah memenuhi kriteria valid dari validasi ahli dengan prolehan skor sebesar 92,5% dari validator ahli materi dan 92,5% dari validator ahli media.

Ditinjau dari hasil angket respon siswa nilai yang diperoleh dari uji lapangan skala kecil 90,62% dan uji lapangan skala besar 91,38% dan juga angket respon guru sebesar 72,5% menunjukkan bahwa media monopoli masuk dalam kategori Sangat Menarik, karena dengan menggunakan media pembelajaran menjadi tidak monoton, menarik dan aktif.

Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dengan Sangat Baik dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 85% karena dengan penggunaan media monopoli dapat memberikan stimulus bagi siswa dan adanya kartu soal yang membantu siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya.

Dengan demikian media yang dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran monopoli cerdas (MONDAS) sudah layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 3 Pakemitan khususnya pada materi IPS pembelajaran tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran Guru diharapkan dapat memanfaatkan media monopoli sebagai alternatif media dalam materi atau muatan pembelajaran yang lain sehingga dapat menciptakan inovasi baru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, Diharapkan sekolah dapat bekerja sama dengan Guru untuk menyediakan media monopoli tambahan untuk meningkatkan berpikir kreatif karena minat siswa pada monopoli.

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.*
- Apriliyah purnama. (2022). *Pengembangan Media Big-Book Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. 8.5.2017, 2003–2005.*
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 4(1), 35–43.* <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Borg, & Gall. (2003). *Educational Research.*
- Ghufron, & Risnawati. (2011). *Peran Guru dalam Mendorong Peserta Didik untuk Mengungkapkan Ide dan Gagasan yang Cerdas.*
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved, 8(4), 860.*
- Nurhayati, N., & Rahardi, R. (2021). Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika saat pandemi covid-19. *Pembelajaran Matematika Inovatif, 4(2), 331–342.* <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.331-342>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), November, 596–601.* <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Sari, I. P. (2011). *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudukpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.*
- siswono. (2008). *Peran Berpikir Kreatif dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran.*
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA, 11(1), 16.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>