

**MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD PERIODE 2019-2024**

Yulia Sri Utami^{1✉}, Tri Joko Raharjo², Eko Handoyo³, Bambang Subali⁴,
Nuni Widiarti⁵

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴ Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

⁵ Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Alamat e-mail : yuliasriutami11@student.unnes.ac.id

ABSTRACT

In abstract mathematics learning, teachers must be able to find the best way to convey mathematical concepts, namely using learning media. In understanding math material if you do not use learning media, the learning outcomes are low, it is because not all students can understand the teacher's explanation. The purpose of this study is to see how monopoly learning media is developed and implemented on the mathematics learning outcomes of elementary school students in the 2019-2024 period. This research uses the Systematic Literature Review (SLR) method. By collecting and analyzing previous studies with the chosen theme sourced from journals accessed through google scholar, scopus, publish or perish. Based on the results of the identification of articles on monopoly media to improve math learning outcomes, it can be concluded that learning media has an important role in determining student learning outcomes. Of the 18 journals reviewed, it shows that mathematics learning in elementary schools is still teacher-centered, learning is monotonous, students find it difficult to understand the material, counting, lack of innovation in learning media and selection of learning models so that students feel bored quickly and their level of learning motivation is low so they need learning media. One of the media that can be used to improve elementary school students' math learning outcomes is monopoly media because monopoly media meets the requirements and is suitable for use in learning.

Keywords: *Media development, monopoly, mathematics learning outcomes*

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yaitu menggunakan media pembelajaran. Dalam memahami materi matematika jika tidak menggunakan media pembelajaran maka hasil belajar yang didapat rendah, hal itu dikarenakan tidak semua siswa dapat memahami penjelasan guru. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana media pembelajaran monopoli dikembangkan dan diimplementasikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar periode 2019-2024. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dengan mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu dengan tema yang dipilih yang bersumber dari jurnal yang diakses melalui *google scholar, scopus, publish or perish*. Berdasarkan hasil identifikasi artikel tentang

media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat disimpulkan bawasanya media pembelajaran memiliki peranan penting yang menentukan hasil belajar siswa. Dari 18 jurnal yang di review menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih berpusat pada guru, pembelajaran yang dilakukan monoton, siswa merasa kesulitan memahami materi, hitung menghitung, kurangnya inovasi media pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dan tingkat motivasi belajarnya rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar adalah media monopoli karena media monopoli memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media, monopoli, hasil belajar matematika

A. Pendahuluan

Kemajuan suatu negara sangat dipengaruhi oleh sektor pendidikan, dimana pendidikan berperan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam sistem pendidikan, kurikulum menjadi komponen yang sangat krusial. Penyusunan kurikulum dilakukan dengan tujuan mencapai target pendidikan nasional dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti perkembangan siswa, kondisi lingkungan, kemajuan IPTEK, serta kebudayaan yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing untuk diimplementasikan oleh pengajar di ruang kelas. (Anggraini *et al.*, 2022) . Dalam rangka mewujudkan Pendidikan nasional, maka diperlukan peningkatan mutu Pendidikan. Peningkatan mutu Pendidikan dapat terwujud apabila proses belajar mengajar di sekolah

efektif dan efisien serta mampu memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. (Bukhari Masruri & Joko Raharjo, 2022)

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses Pendidikan. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi yang baik antara guru dan siswa. (Khasanudin *et al.*, 2020) Guru merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar dari proses pembelajaran akan mendapat hasil yang maksimal apabila didukung media pembelajaran yang tepat. (Bukhari Masruri & Joko Raharjo, 2022) Dalam

proses belajar mengajar yang berlangsung saat ini masih terdapat beberapa guru yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi dan menyebabkan hasil belajar siswa kurang, oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. (Ramadhani *et al.*, 2022) . Konsep matematika yang abstrak menuntut guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai strategi terbaik dalam penyampaian materi. Ketiadaan media pembelajaran dalam proses belajar matematika seringkali menghasilkan capaian belajar yang tidak maksimal, karena variasi kemampuan siswa dalam mencerna penjelasan verbal guru. Pengintegrasian media dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar. (Savriliana *et al.*, 2020)

Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya, selain itu media pembelajaran bermanfaat untuk menyajikan materi

secara menarik. (Meryansumayeka *et al.*, 2022) Media pembelajaran dan proses belajar mengajar merupakan dua komponen yang saling melengkapi. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memberikan dampak positif pada tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Media pembelajaran juga berperan dalam menyederhanakan kompleksitas materi, meningkatkan atensi peserta didik, dan menciptakan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. (Khasanudin *et al.*, 2020)

Media pembelajaran yang optimal untuk siswa sekolah dasar harus dapat merangsang minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Media tersebut perlu mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. (Lukman *et al.*, n.d.) salah satu media yang dapat digunakan adalah media monopoli. Menurut (Fitri Larasati Sibuea & Handayani, 2019) Monopoli, sebuah permainan papan yang populer di berbagai kalangan, terutama anak-anak, berfokus pada kompetisi untuk

mengumpulkan kekayaan dan mendominasi properti di atas papan.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menyajikan gambaran komprehensif mengenai media pembelajaran monopoli di sekolah dasar. Artikel ini akan mengidentifikasi media monopoli serta dampaknya terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

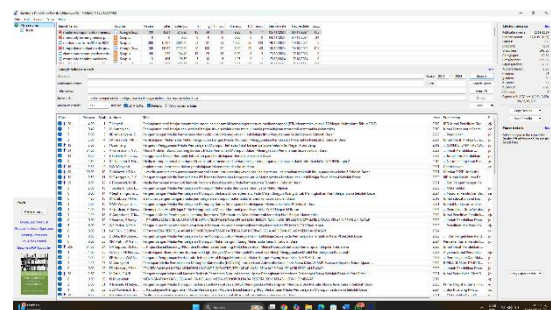
B. Metode Penelitian

Penulisan artikel ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu dengan tema yang dipilih yang bersumber dari jurnal yang diakses melalui *google scholar*, *scpus*, *publish or perish*. Jurnal yang di review adalah jurnal nasional dan jurnal internasional yang bereputasi sesuai dengan tema yang diambil. (Novie *et al.*, 2023) Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah-langkah untuk mendapatkan hasil penelitian yang

sesuai dengan tujuan penelitian yaitu langkah yang pertama menentukan topik artikel yang akan di review. *Literatur Review* ini berfokus pada media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Langkah yang kedua mencari artikel atau jurnal terkait topik yang bersumber dari *google scholar*, *scopus* melalui aplikasi *Publish or Perish* dengan kata kunci media pembelajaran monopoli, hasil belajar matematika rentang tahun 2019-2024 dengan membatasi hasil pencarian 200. Pengaturan pencarian pada *publish or perish* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pencarian artikel melalui *Publish or Perish*

Langkah ketiga, menyortir artikel dalam daftar hasil pencarian artikel yang memiliki sumber yang kredibel dan sesuai fokus penelitian. Penulis memilih artikel yang paling relevan terkait dengan media monopoli terhadap peningkatan hasil

belajar matematika sekolah dasar sebanyak 18 artikel terlihat di Tabel 1.

Tabel 1 Review Jurnal Media Monopoli

Pembelajaran Dengan Media Monopoli

1. Penelitian oleh (Septia *et al.*, 2023) Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli matematika bernuansa islami pada materi aljabar, hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berupa permainan monopoli matematika yang terintegrasi islami yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian oleh (Septianingrum & Dwi Cahyani, 2024) . Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoly berbasis etnomathematic pada materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan monopoly matematika berbasis kebudayaan lokal purworejo

(ethnomathematic) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VI SD Negeri Golok dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas tuntas diatas KKM.

3. Penelitian oleh (Ramadhani *et al.*, 2022) jenis penelitian R&D dengan model desain ADDIE. Pada penelitian tersebut dikembangkan media pembelajaran MONOTIKA (Monopoli Matematika). Melalui penelitian ini diperoleh hasil bahwa media tersebut sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian oleh (Anggriasari & Mardiana, 2020) pada penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran *learning together (LT)* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran learning together (LT) dengan media monopoli berhasil meningkatkan prestasi matematika siswa kelas

- | | |
|--|--|
| <p>IV SD N 2 Pangenrejo, Purworejo.</p> <hr/> | <p>diintervensi menggunakan media monopoli edukatif mendemonstrasikan level motivasi belajar yang lebih tinggi secara statistik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.</p> |
| <p>5. Penelitian oleh Efi Syalfifi, Mohamad Syarif Sumantri, Durotul Yatima, Adi Apriadi Adiansha (2019) jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Pada penelitian ini menerapkan monopoli kata sebagai media pembelajaran. Melalui penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan media monopoli kata mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.</p> <hr/> | <p>7. Penelitian oleh (Santosa <i>et al.</i> 2023) . Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran tamamo (take and give a match and monopoly) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tamamo terbukti efektif dalam meningkatkan baik keterampilan komunikasi maupun prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar.</p> <hr/> |
| <p>6. Penelitian oleh Mardi, Dwi Handarini, Heni Mulyani, Nurdian Susilowati(2021) jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan eksperimen Posttest-Only Control Design. Dalam kajian ini, peneliti melakukan eksperimentasi terhadap transformasi permainan monopoli menjadi media pembelajaran untuk menstimulasi peningkatan motivasi akademik siswa. Hasil analisis komparatif memperlihatkan bahwa kelompok eksperimental yang</p> <hr/> | <p>8. Penelitian oleh (Defa <i>et al.</i>, 2022) . Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran game monopoly untuk meningkatkan hasil</p> <hr/> |

belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas VI sekolah dasar. Meskipun hasil belajar awal siswa di bawah standar KKM, penerapan media pembelajaran game monopoly berhasil meningkatkan secara signifikan prestasi belajar siswa sehingga seluruh siswa mencapai KKM.

9. Penelitian oleh (Pratiwi *et al.* 2024) . Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli materi bangun ruang matematika kelas VI sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah media media monopoli mendapatkan skor rata-rata kevalidan dari ahli materi dan media sebesar 87%. Skor rata-rata kepraktisan dari guru dan siswa kelas VI sebesar 94,5%. Nilai rata-rata soal evaluasi pada uji luas adalah 96 dengan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media monopoli dapat

meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

10. Penelitian oleh Juwita Retna Gumilang (2019) jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, pada penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media monopoli

11. Penelitian oleh (Fitri *et al.* 2019) menginvestigasi efektivitas implementasi media pembelajaran MONOTIKA (Monopoli Matematika) terhadap dua variabel dependen: capaian akademik dan aspek motivasional peserta didik. Hasil analisis mengindikasikan bahwa integrasi media edukatif tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan performa akademik serta tingkat motivasi belajar subjek penelitian.

12. Penelitian oleh Fitri Andriyani, Rahma R. Saraswati, Dina Melasari, Agustiani Putri, Dadan Sumardani (2020) jenis

penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menguji media pembelajaran monopoli. Media monopoli ini tergolong sangat layak dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

13. Penelitian oleh Muh Bukhari Masruri, Tri Joko Raharjo, Sunarto (2020) jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental* penelitian ini menguji efektivitas media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran dan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

14. Penelitian oleh Fitri Dhotul Hidayati, Ery Rahmawati, Tri Achmad Budi Susilo (2023). Penelitian ini mengembangkan media monopoli inovatif (memotif) terhadap hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media monopoli inovatif (memotif) dengan persentase validasi sebesar 88% untuk media dan 94% untuk materi, serta respon positif

siswa sebesar 87%, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Peningkatan ketuntasan belajar dari 33,33% pada pretest menjadi 86% pada posttest menunjukkan bahwa media memotif dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

15. Penelitian oleh Mohamad Fatih, Cindya Alfi (2021). Penelitian ini mengembangkan monopoli karakter berbasis permainan simulasi sebagai upaya peningkatan kecerdasan sosioemosi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan media monopoli karakter berbasis ini memenuhi kriteria valis, praktis serta efektif meningkatkan kecerdasan sosioemosi siswa sekolah dasar.

16. Penelitian oleh Erlina Fitrianti, Budhi Rahayu Sri Wulan, M. Khusni Mubarak (2024).

Penelitian ini meneliti pengaruh media monopoli angka rahasia (monara) terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar. Hasil uji t hipotesis media monara terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa ada pengaruh media monara terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar.

17. Penelitian oleh Ajeng Tina Mulyana, Saat Syafaat (2024). Penelitian ini meneliti pengaruh model *inquiry pictorial riddle* (IPR) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,16$ dan $t_{tabel} = 1,69$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 30$. Oleh karena itu, $t_{hitung} >$ (lebih besar) t_{tabel} ($5,16 > 1,69$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, kesimpulan analisis

yaitu terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar matematika materi pengukuran luas dan keliling bangun datar dengan bantuan media monopoli kelas III SDN Pinang Ranti 04 Pagi.

18. Penelitian oleh Ina Nur Alimah, Ngurah Ayu Nyoman Murniati, Loli Gunawan Adi, Ida Safitri (2023). Penelitian ini meneliti penerapan model *problem based learning* berbantuan media *mathepoly* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media *mathepoly* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang direncang dengan baik untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan membuat lingkungan pembelajaran menjadi

lebih kondusif. (Tri & Yanto, 2019) . Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan lingkungan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Terlebih pada pembelajaran matematika sangat dibutuhkan media pembelajaran karena banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, menyramkan dan membosankan, sehingga guru diharapkan bisa berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan review jurnal yang telah dijabarkan sebelumnya, media monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa seperti pada Penelitian oleh Fitri Dhotul Hidayati, Ery Rahmawati, Tri Achmad Budi Susilo (2023). Penelitian ini mengembangkan media monopoli inovatif (memotif) terhadap hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media monopoli inovatif (memotif) dengan persentase validasi sebesar 88% untuk media dan 94% untuk materi, serta respon positif siswa sebesar 87%, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Peningkatan

ketuntasan belajar dari 33,33% pada pretest menjadi 86% pada posttest menunjukkan bahwa media memotif dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan penjabaran diatas dan analisis yang dilakukan, peneliti mengemukakan bahwasannya media monopoli dapat mempengaruhi dalam dunia pendidikan terutama pada hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih baik dibanding metode konvensional, yang biasanya monoton. Media monopoli mempengaruhi hasil belajar siswa, media monopoli disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Siswa di sekolah dasar masih memiliki sifat ingin bermain dan berkelompok oleh karena itu media monopoli dapat mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, teori bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika adalah benar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil identifikasi artikel tentang media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat disimpulkan biasanya media pembelajaran memiliki peranan penting yang menentukan hasil belajar siswa. Dari 18 jurnal yang di review menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih berpusat pada guru, pembelajaran yang dilakukan monoton, siswa merasa kesulitan memahami materi, hitung menghitung, kurangnya inovasi media pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dan tingkat motivasi belajarnya rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar adalah media monopoli karena media monopoli memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, M. C., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022).

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

<http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>

Anggriasari, G., & Mardiana, T. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together (LT) Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika The Influence of Learning Together (LT) Model Assisted Monopoly Media toward Mathematic Learning Outcomes.* 20(2).

Bukhari Masruri, M., & Joko Raharjo, T. (2022). *Journal of Primary Education The Effectiveness of Monopoly Media to Improve Learning Outcomes in Integrative Thematic Learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang Article Info.* <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.36046>

Defa, D., Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 2(12), 1190–1197.* <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>

- Fitri Larasati Sibuea, M., & Handayani, M. (2019a). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATEMATIKA (MONOTIKA)* (Issue 1).
www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp
- Fitri Larasati Sibuea, M., & Handayani, M. (2019b). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATEMATIKA (MONOTIKA)* (Issue 1).
www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Creative of Learning Students Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMATION DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD/MI. *Journal of Elementary Education*, 03, 5.
- Lukman, A., Raden Mattaheer No, J., Pasar Kota Jambi, K., Kurnia Hayati, D., & Hakim, N. (n.d.). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*.
- Meryansumayeka, Zulkardi, Putri, R. I. I., & Hiltrimartin, C. (2022). Designing geometrical learning activities assisted with ICT media for supporting students' higher order thinking skills. *Journal on Mathematics Education*, 13(1), 135–148.
<https://doi.org/10.22342/jme.v13i1.pp135-148>
- Novie, D., Arta, C., Leuhery, F., Abubakar, H., Yusuf, M., Cakranegara, P. A., Jayapura, P. P., Pattimura, U., Bosowa, U., Bandung, S., & Presiden, U. (2023). Literature Review: Analysis of the Relationship Between Training and Employee Performance in a Company Literature Review: Analisis Hubungan Antara Pelatihan dan Kinerja Karyawan di Sebuah Perusahaan. In *Management Studies and Entrepreneurship Journal* (Vol. 4, Issue 1).
<http://journal.yrpiuku.com/index.php/msej>
- Pratiwi Ananda Putri, R., & Basori, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar*. 7(3), 228–235.
<https://doi.org/10.31764>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, Muh. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).

<https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>

<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>

Santosa, Y., & Santoso, A. (2023).
MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR.

Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti,
Y. (2020). Media Dakota (Dakon
Matematika) Sebagai Solusi
untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Basicedu, 4(4), 1160–
1166.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>

Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C.
A., & Kiromi, M. M. (2023).
Pengembangan Media
Pembelajaran Monopoli
Matematika Bernuansa Islami
pada Materi Aljabar. *Plusminus:*
Jurnal Pendidikan Matematika,
3(3), 469–478.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1509>

Septianingrum, V., & Dwi Cahyani, R.
(2024). *Prosiding Seminar*
Nasional Inovasi Pendidikan
Dasar pada Kurikulum Merdeka
Pengembangan Media
Pembelajaran Monopoly Berbasis
Etnomathematic Pada Materi
Bangun Ruang Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Sekolah Dasar.

Tri, D., & Yanto, P. (2019).
Praktikalitas Media Pembelajaran
Interaktif Pada Proses
Pembelajaran Rangkaian Listrik.
19.