

PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 KELEKAR

Ayu Sari¹, Farhan Yadi^{2,*}, Aldora Pratama³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

²Pendidikan Teknik Mesin, Fkip, Universitas Sriwijaya, Indonesia

¹ayusari080200@gmail.com, ²farhan@unsri.ac.id, ³aldorapratama93@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of monopoly game media on students with social studies learning. The method used in this study is an experimental quiz method with the form of Pre-Experimental Design One Group with a population of all fourth grade students of SD Negeri 5 Kelekar and the sample consists of 14 men and 10 women. The instrument test phase used is using validation, reliability, level of difficulty, and differentiating power. The power analysis technique used to test the average is normality test, homogeneity test, and t-test. The results of the analysis of the pretest results were 60.28 and the posttest results were 73.43. Data collection techniques are observation, tests, interviews and documentation. Then, the results of hypothesis testing using the t-test amounted to $4.497 > 1.711$ so that $t_{count} > t_{table}$ H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus there is a significant effect on learning outcomes using monopoly game media on social studies learning of grade IV students of SD Negeri 5 Kelekar.

Keywords: *Instructional Media, Monopoly Game. Social studies learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media permainan monopoli terhadap peserta didik dengan pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuis eksperimen dengan berbentuk *Pre-Experimental Design One Group* dengan populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri 5 Kelekar dan sampel terdiri dari 14 laki dan 10 perempuan. Tahap uji coba instrumen yang digunakan adalah menggunakan uji validasi, reabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Teknik analisis daya yang digunakan untuk menguji rata-rata yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil analisa hasil *pretest* sebesar 60,28 dan hasil *posttest* sebesar 73,43. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Dari kemudian, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t sebesar $4,497 > 1,711$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 5 kelekar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Media Permainan, Monopoli. Pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu faktor dan merupakan bagian penting

kehidupan manusia menjalani kehidupan. Penyelenggaraan pendidikan selalu berkorelasi dan

terkait dengan aspek kehidupan masyarakat. Semua aspek kehidupan merupakan faktor yang mempengaruhi gambaran penyelenggaraan pendidikan di masyarakat (Sari, 2023). Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. Masa dahulu untuk menguasai dunia, manusia menggunakan otot sebagai senjatanya, namun sekarang untuk menguasai dunia dengan menggunakan ilmu pengetahuan.

Pendidikan memberikan kesempatan untuk belajar dalam segala hal, pendidikan akan membawa kita ke arah yang lebih baik, salah satunya dengan belajar. Karenanya pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan manusia sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya (Islamiyah, 2017). Setiap manusia berhak untuk memperoleh pendidikan yang layak, pendidikan tersebut dapat berupa pendidikan

formal dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan secara terstruktur agar peserta didik dapat mengembangkan potensi seperti kecerdasan, keterampilan, akhlak dan pengendalian diri. (Istiqomah, 2023) Sedangkan, pendidikan non formal merupakan pendidikan yang dilakukan secara berjenjang di dalam keluarga dan lingkungan (Istiqomah, 2023).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan 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 memperlajarinya. Karenanya dalam adanya pembelajaran IPS banyak sekali teori dan kajian-kajian sehingga membuat peserat didik untuk memahami pembelajaran IPS. Pembelajaran merupakan kegiatan paling utama kerana pembelajaran merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik untuk mencapai tujuan tertentu. Pada saat ini, implelementasi pembelajaran harus mengutamakan

keterlibatan siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Monopoli adalah permainan papan paling populer di dunia, dengan tujuan mengendalikan semua bagian di papan melalui sistem ekonomi yang disederhanakan untuk membeli, menyewa, dan bertukar properti. Setiap pemain mengambil giliran menggulung dadu untuk menggerakkan bagiannya, jika mendarat di bagian yang bukan milik pemain lain, ia dapat membelinya dengan harga yang ditunjukkan. Jika telah dibeli oleh pemain lain, ia harus membayar sewa dalam jumlah tertentu. (Adila, 2022, p. 5077).

Hasil penelitian (Subroto, 2016, p. 2) menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Kerananya dengan media pembelajaran monopoli peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli menjadi berpusat pada peserta didik. Pada permainan

monopoli peserta didik dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan sehingga akan tumbuh minat belajar peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan (Agustiya, 2017, p. 2), menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran monopoli akan menimbulkan semangat belajar peserta didik, sehingga akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan gurudi kelas IV di SD Negeri 5 Kelekar bahwa hasil belajar peserta didik pada tema 8 Lingkungan Tempat Tinggalku pada kelas IV SD masih rendah atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah, dari hasil pengamatan sebanyak 24 orang peserta didik peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 10 peserta didik (30%) sedangkan yang belum tuntas 14 orang peserta didik (70%). Hal ini dikarenakan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Guru memberikan suatu konsep hanya dengan ceramah dan kesempatan bertanya. Cara ini tentunya banyak membuat peserta didik hanya diam. Tentunya persoalan seperti ini bisa terjadi karena konsep materi yang di sampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Maka dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan kelas IV ada 24 peserta didik, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65.

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 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. Oleh karena itu tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan metode peningkatan hasil pembelajaran IPS menggunakan permainan monopoli. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 5 Kelekar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang berfungsi sebagai variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2021).

Menurut (Suharsimi, 2017) menyampaikan bahwa populasi adalah keseluruhan penelitian ini hanya merujuk pada jumlah siswa. (Sugiyono, 2021, p. 85) menyatakan bahwa sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi, artinya, sampel merupakan bagian yang terdapat dari jumlah dan mempunyai sebuah karakteristik yang juga dimiliki populasi tersebut.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling jenuh*, yaitu teknik yang diambil seluruh populasi digunakan sebagai sampel.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada

umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2021, p. 12)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Dalam design eksperimen ini tidak adanya variabel kelas control dan dipilih secara random. Dikatakan *pre-eksperimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Maka hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiyono, 2021, p. 137). Secara lebih terperinci pada penelitian ini, maka peneliti ini menggunakan *Pre-Experimental Design* bentuk *Group Pretest-Posttest Design*.

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* mengandung paradigma bahwa terdapat suatu

kelompok diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Akan tetapi sebelum diberi perlakuan terdapat *pretest* untuk mengetahui kondisi awal. Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi adalah proses dalam pengambilan data penelitian, di mana peneliti melakukan pengamatan pada situasi penelitian (Wijaya, 2012).

Menurut (Darmadi, 2014) Tes didefinisikan sebagai suatu metode untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, perasaan, kecerdasan atau sikap seseorang atau kelompok. Tes yang diberikan ke peserta didik berbentuk soal ganda. Tes akan digunakan pada penelitian ini yaitu tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) yang akan diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 5 Kelekar.

Menurut (Peranti, Andika P, Eko R, 2019, p. 43) wawancara adalah sebuah proses percakapan yang dimana pelakunya disebut interview dan interviewer dengan tujuan tertentu, menggunakan pedoman, dan dapat melakukan tata

muka maupun menggunakan media alat komunikasi tertentu. Wawancara terstruktur merupakan teknik pengumpulan data bila penelitian sudah mengetahui dengan pasti akan informasi yang telah diperoleh untuk dilakukan wawancara. Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentasi, data yang relevan dengan penelitian menurut (Warisman, 2011).

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas *expers judgement*. Uji validasi berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian tes yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari responden atau sampel penelitian. Uji validasi *expers judgement* adalah pertimbangan para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Maka tes sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli materi.

Pengujian reliabilitas diukur dengan pendekatan konsistensi internal dengan menggunakan formula *alpha cronbach*. Alasan penggunaan *alpha cronbach* adalah hasilnya lebih cermat dan dapat

mendekati hasil yang sebenarnya. Dalam formula *alpha cronbach* data dibelah sebanyak jumlah itemnya. Menurut (Arikunto, 2016) soal indeks kesukaran 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar. Soal yang indeks kesukarannya 1,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu mudah berbantuan SPSS Versi 22. Peserta didik dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok siswa berkemampuan tinggi dan kelompok siswa berkemampuan rendah.. (Arikunto, 2015) menyatakan bahwa kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah berbantuan SPSS Versi 22.

C.Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Kelekar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli pada pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 5 Kelekar. Data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dengan menggunakan metode eksperimen. Metode dalam penelitian ini adalah *Pre-exsperimen Design Group* yaitu dengan *One Group Pretsts-posttest Design* atau satu group. Penelitian ini

dilakukan dengan tiga (3) tahapan yaitu tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan awal (*treatment*), dan pemberian tes akhir (*posttest*).

Pretest dilakukan untuk memperoleh data awal yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami soal yang diberikan. Atas dasar hasil *pretest* siswa yang telah dilakukan bisa dilihat nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media permainan monopoli ialah 60,29. Telah diperoleh hasil *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 5 Kelekar yang berjumlah 24 siswa dengan hasil 73,43. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan media permainan monopoli.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.702	15

(Sumber : SPSS Versi 22)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas di atas, telah dilakukan uji analisis reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 22 yaitu ,702 dimana *Cronbach's Alpha* besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut reliabel dan jika *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,05. Disimpulkan data *Cronbach's Alpha* tidak reliabel sehingga data tersebut

tidak layak untuk diujikan. Berdasarkan hasil ditabel 1 didapatkan bahwa *Cronbach's Alpha* sebesar ,702 sehingga lebih besar dari 0,05 (,702. 0,05) yang menyimpulkan bahwa hal tersebut adalah tinggi atau *Reliabel*.

Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada 20 butir soal yang sudah di validasi dan uji tingkat kesukarannya menunjukkan bahwa butir-butir soal yang tergolong dalam klasifikasi jelek (0,00-0,20) terdapat pada nomor 3,11. Sedangkan butir soal yang tergolong klasifikasi cukup (0,20-0,40) 1,,7,9,10,13,17,19,20. Dan butir soal yang tergolong dalam klafikasi baik (0,41-0,70) terdapat pada nomor.2.4.5.6.8.12.14.15.16.18 Kemudian butir soal yang tergolong

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal yang telah dinyatakan valid dalam penelitian ini memiliki daya pembeda dengan klasifikasi baik dan cukup.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,154	24	,148	,950	24	,277
posttest	,196	24	,018	,928	24	,088

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber : SPSS 22)

Menurut hasil uji normalitas (Sig) diketahui dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, sampel untuk penelitian ini kurang dari 50 hanya 24 sampel dari siswa kelas IV. Nilai signifikan untuk pretest adalah $0,277 > 0,05$ dan nilai signifikan posttest $0,88 > 0,05$.

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, H_0 ditolak dan H_a diterima jika semua nilai *pre-test* dan *pos-test* melebihi, itu berasal dari distribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.239	1	46	.627

(Sumber : SPSS 22)

Berdasarkan hasil uji signifikansi dengan menggunakan uji *Levene* pada SPSS versi 22 adalah $0,627 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa *pretets* dan *posttest* ialah homogen.

Berdasarkan tabel hasil uji t, maka diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 4,497 > t_{tabel} 1,711$ yang berarti H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata posttest siswa 60,29 dan pada pretest 73,43 yang berarti terjadi peningkatan nilai hasil

belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan media tersebut Mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini meunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli pada materi kegiatan ekonomi pada hasil belajar siswa di kelas IV. Sebelum diberikan media permainan siswa masih terlihat sangat kaku saat mengikuti pelajaran disebabkan hal ini masih termasuk baru bagi siswa. Namun berjalannya waktu selama pertemuan berlangsung siswa mulai semangat dan aktif saat belajar menggunakan media permainan monopoli. Hingga siswa memiliki keberanian untuk bertanya menyampaikan pemikirannya. Sejalan dengan hasil penelitian, media permianan monopoli merupakan salah satu referensi yang dapat digunakan guru untuk menerapkan media pembelajaran yang berbeda. Dengan bersaing antara kelompok siswa berbagi tanggung jawab yang sama dan saling memotivasi utnuk mencapai nilai tinggi dalam sebuah pelajaran. Media permainan monopoli

mengembangkan keterampilan social dan kolaborasi siswa, dan interaksi serta kolaborasi siswa membantu siswa belajar dengan nyaman. Sejalan dengan penelitian (Gumiling, 2019, p. 30) bahwa adanya pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar Ipa siswa kelas II SD Negeri 1 Gondang. Dari hasil penelitian (Kurniasari, 2022, p. 26) bahwa pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *monopoli game smart* memiliki pengaruh kemandirian dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Legok II. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan sikap kemandirian dan hasil belajar siswa ketika belajar, kemudian terlihat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* dalam pembelajaran IPS. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk *pretest* adalah $0,277 > 0,05$ menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Dapat dilihat juga bahwa nilai signifikan *posttest* $0,088 > 0,05$, hal tersebut

menunjukkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan hipotesis menggunakan Uji-t menunjukkan bahwa data yang diperoleh nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} = 4,497 > t_{\text{tabel}} 1,711$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest*.

Penelitian ini telah mencapai tujuannya, yaitu penggunaan media permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV SD Negeri 5 Kelekar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata *pretest* 60,29 dan hasil nilai *posttest* meningkat menjadi 73,43. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} 4,497 > 1,711$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest*. monopoli berpengaruh secara

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran monokebu pada siswa sekolah dasar. *Basicedu*, 5077.
- Agustiya, F. (2017). influence of cti model by using monpoly game madia to the student motivation and science learning outcomes. *journal of primary education*, 2.
- Arikunto, S. (2015). *Prodesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Askara.
- Dahry, S., & Pratama, A. (2021). Pengaruh Pengetahuan Awal terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Tema Panas dan Perpindahannya di Kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 108-116.
- Darmadi, H. (2014). *Metode penelitian pendidikan sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Gumiling, J. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kleas III Negeri 1 Gondang. *Stkip Pgri Tulungagung*, 30.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan media pembelajaran ips berbasis permainan monopoli. *Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial*, 38.
- Istiqomah, N. A., Hera, T., & Yadi, F. (2023). Pengaruh Metode Hypnoteaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 91 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3954-3963.
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Pada Pemebelajaran IPS. *Lensa Pedas*, 26.
- Novrica, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Berbasis Gambar Terhadap Penguasaan Materi IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1296-1301.
- Peranti, Andika P, Eko R. (2019). Pengembangan media pembelajaran Mofin monopoli fiiska sains pada siswa SM kelas xx. *Jurnal Kumparani Fisika*, 43.
- Sari, E. U., Hakim, L., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Strategi Reading Aloud Melalui Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Memahami Isi Bacaan Pada Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1644-1651.
- Simanungkali, J. G., Yadi, F., & Mahendra, A. (2023). Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting di Club Sepakbola Remaja Bhayangkara Sungai Rotan Kabupaten Muara Enim. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(1), 132-139.
- Subroto, A. g. (2016). pemanfaatan media monopoli untu

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ipa siswa kelas III SD. *jurnal biologis dan pembelajaran*, 2.

Suharsimi, A. (2016). *Produser penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rinaka Cipta.

Suharsimi, A. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan program*. Yogyakarta: Pustaka belajar.

Warisman, R. (2011). *Skla pengukuran variabel-variabel peneliti*. Bandung: Alfabeta.