

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oryza Poppy Testamelinda¹⁾, Agustina Tyas Asri Hardini²⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Kristen Satya Wacana

E-mail: 292018007@student.uksw.edu

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Kristen Satya Wacana

E-mail: agustina.hardini@uksw.edu

Abstract

Learning media is very important for teaching and learning activities in order to improve student learning outcomes. Learning media can provide a stimulus to students so they can participate actively and respond well. The purpose of this study was to develop media and determine the feasibility and effectiveness of social studies monopoly learning media to improve student learning outcomes. This type of research is research and development or RnD (Research and Development). Data collection techniques used were test techniques (pre-test and post-test) and expert validation sheets. The data analysis technique used to determine the increase in learning outcomes is the T test. The research results obtained are the validation results of material experts 70.83 with the criteria of "decent enough", the validation value of media experts is 77.33 with the criteria of "Decent". The average result of the pre-test was 63.19 and the post-test was 85.00 with a significance result of 0.019. Based on these results, IPS monopoly learning media can be declared feasible and can be used to improve student learning outcomes.

Keywords: monopoly game, learning outcomes

Abstrak

Media pembelajaran sangatlah penting untuk kegiatan belajar mengajar supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada peserta didik supaya dapat berpartisipasi secara aktif dan memberikan respon baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media dan mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes (*pre-test* dan *post-test*) dan lembar validasi ahli. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar adalah uji T. Hasil penelitian yang didapat yaitu hasil validasi ahli materi 70,83 dengan kriteria “cukup layak”, nilai validasi dari ahli media 77,33 dengan kriteria “Layak”. Hasil rata-rata *pre-test* 63,19 dan *post-test* 85,00 dengan hasil signifikansi 0,019. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran monopoli IPS dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: permainan monopoli, hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang telah disusun, diatur, dan digunakan terus menerus hingga akhir hayat guna membimbing peserta didik sebagai manusia dewasa, paripurna dan berbudaya. Membimbing harus mampu mengembangkan seluruh aspek potensi anak didik meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotor (ketrampilan). Tujuan Pendidikan harus menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Ilmu Pendidikan sosial dengan karakteristik materi IPS dan strategi untuk mewujudkan pengajaran IPS dipetakan melalui kehidupan praktis sehari – hari dimasyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai sumber dan subjek berdasarkan tradisi yang disusun dalam urutan anak, keluarga, masyarakat, kota, negara dan dunia.

Media Monopoli IPS dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, Keunggulan dari media ini adalah sesuai dengan karakteristik anak usia 7 sampai dengan 12 tahun yang menuntut guru memiliki kemampuan merancang pembelajaran agar siswa dapat membangkitkan semangat belajar siswa, pada media pembelajaran monopoli IPS telah dikaitkan dengan karakteristik anak SD untuk memodifikasi pembelajaran di sekolah dasar, sehingga penting untuk menerapkan monopoli media IPS kepada siswa. Keunggulan lainnya adalah karena media digunakan sebagai mainan dengan pertanyaan dan gambar sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan jawaban timbal balik langsung untuk pembelajaran yang efektif sehingga media monopoli IPS menarik perhatian, merangsang minat belajar dan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara tatap muka menggunakan media monopoli IPS dapat menemani peserta didik untuk belajar di rumah sambil bermain akan membuat siswa tetap semangat dan tidak bosan. Permasalahan yang ada pada SD Negeri 02 Klepu yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD. Kemudian di dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan buku dan menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya partisipasi siswa dalam belajar di kelas. Hasil belajar siswa juga masih rendah sehingga perlu dibantu media pembelajaran supaya mendapatkan peningkatan. Menurut (Achdiyat & Utomo, 2018) Hasil belajar merupakan sebuah hasil penilaian dari kemampuan peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar yang diinterpretasikan menjadi angka. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan monopoli IPS untuk membantu siswa dalam belajar sehingga memberikan semangat siswa dalam berpartisipasi di kelas. Nurkhmah (2016) menyatakan bahwa permainan monopoli merupakan sebuah permainan yang berlomba-lomba memperoleh harta kekayaan dengan menaati peraturan dalam permainan. Selanjutnya menurut Azizah (2013) Permainan monopoli membutuhkan 2-5 pemain yang mengelilingi papan monopoli dan setiap pemain mempunyai bidak yang dapat dijalankan sesuai mata dadu yang diperoleh.

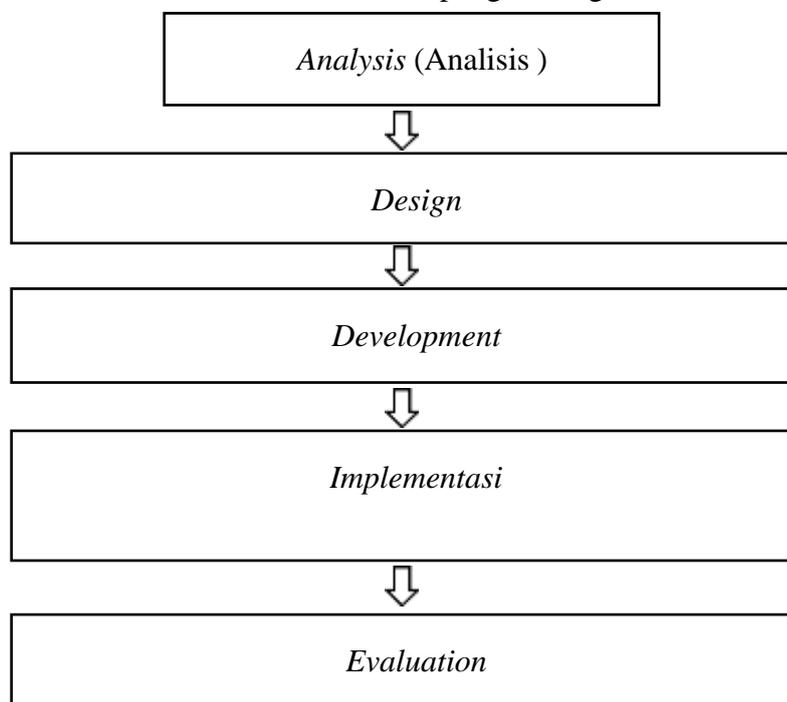
Penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS sebagaimana Nur Khasanah et al., (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja” didapatkan hasil penilaian ahli materi yaitu sangat baik (92%), hasil penilaian ahli desain “sangat baik” (93%), hasil penilaian ahli media “sangat baik” (95%), selanjutnya hasil tes individu “sangat baik” (94,6%), tes kelompok “sangat baik” (93,5%) dan hasil tes lapangan “sangat baik” (91,5%). Media monopoli dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa setelah mencapai t-score = 15,039 > t-tabel = 2,006 dengan media monopoli. Penelitian lain juga dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani dkk. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD”. Hasil validasi media diperoleh 93% sedangkan validasi materi 94% dan respon siswa 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bermanfaat dan efektif. Pengembangan media pembelajaran monopoli IPS dapat membantu guru memberikan materi pembelajaran dan mengajak siswa bermain sambil belajar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian bertujuan guna mengembangkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). *Pre-test, post-test* dan hasil validasi ahli digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Klepu 02, Temanggung yang berjumlah 16 peserta didik. Pada bulan Juni 2023 dilakukan penelitian ini yang bertepatan pada semester genap 2023/2024. Model yang digunakan merupakan model pengembangan Sukmadinata yang terdiri dari tiga langkah-langkah pengembangan. Menurut Sukmadinata (2020) terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan, 3) Uji Produk. Selain itu, hasil penelitian ini dianalisis untuk mengetahui kelayakan media monopoli IPS. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut langkah-langkah pengembangannya.

Gambar 4 model pengembangan ADDIE



1. *Analyse* (Analisis). Pada tahap ini analisis dibagi lagi menjadi 3 tahap, yaitu : *pertama* menganalisis karakteristik siswa seperti usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, budaya, dan karakteristik sosial ekonomi. *Kedua* keterampilan awal siswa dianalisis. Keterampilan awal siswa adalah pengetahuan dan keterampilan siswa. *Ketiga* untuk menganalisis gaya belajar siswa, terdapat tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa
 - a. Guru membutuhkan lingkungan belajar yang interaktif dalam kelas tatap muka.

- b. Siswa membutuhkan perangkat pembelajaran interaktif yang tidak sama dan monoton.
- c. Lingkungan belajar yang interaktif harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Media pembelajaran interaktif dapat menjawab kebutuhan guru dan siswa.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini yaitu melakukan perancangan untuk permainan monopoli seperti desain tampilan dan isi produk. Monopoli ini dibuat menggunakan *software Corel Draw*. Desain tersebut akan dicetak sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan. Pada pembelajaran Kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 terdapat mata pelajaran IPS dengan Kompetensi dasar yaitu: 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang

3. *Development* (Tahap pengembangan)

Pada tahap ini media dibuat sesuai dengan perencanaan. Jika bahan sudah disusun sesuai ukuran, bahan akan di cek terlebih dahulu. Jika media tersebut terbukti valid maka dapat diujicobakan dan diaktifkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Pada tahap ini adalah media akan digunakan dan diterapkan di sekolah. Media yang dihasilkan berupa media pembelajaran monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Media tersebut akan diimplementasikan di SD Negeri Klepu 02.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Evaluasi dilakukan setelah dilakukannya validasi media oleh dua orang ahli media dan ahli materi. Teknik pengujian (pre-test dan post-test) serta lembar validasi ahli digunakan dalam hasil penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam penelitian tersebut. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validator ditentukan produk yang akan diperbaiki. Validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran Monopoli IPS dalam skala Likert. Sedangkan pre test dan post test akan diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS. Berikut adalah hasil pengembangan validasi produk yang diberikan oleh kedua validator serta hasil validitas dan reliabilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Produk ini merupakan media pembelajaran monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dengan menggunakan model *ADDIE*. Teknik pengujian (pre-test dan post-test) serta lembar validasi ahli digunakan dalam hasil penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam penelitian tersebut. Pada tahap validasi tersebut menggunakan validator untuk media dan materi. Berdasarkan nilai yang diberikan validator ditentukan produk yang akan diperbaiki. Validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran Monopoli IPS dalam skala Likert. Berikut adalah hasil pengembangan validasi produk yang diberikan oleh kedua validator.

1. Hasil Pengembangan Media

Spesifikasi produk pengembangan media monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD di desain menggunakan aplikasi *Corell Draw*.

a. Desain Papan Monopoli IPS



Desain monopoli dibuat menggunakan *software CorelDraw* dengan ukuran 50 cm x 50 cm yang terdiri dari 1) keberagaman daerah 34 provinsi, 2) petak start, 3) petak kartu tantangan, 4) petak kartu kesempatan, 5) petak hanya lewat, 6) petak bebas parkir, 7) petak masuk penjara.

b. Desain Kartu Petunjuk Bermain



Kartu petunjuk bermain digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami cara bermain monopoli IPS. Kartu ini dibuat dengan panjang 10cm dan lebar 15cm. Kertas yang digunakan adalah jenis *ivory* supaya lebih tebal dan tidak mudah rusak.

c. Desain Kartu Kesempatan



Kartu kesempatan ini berisi tentang materi supaya meningkatkan pengetahuan siswa terkait materi keberagaman daerah. Ukuran kartu kesempatan yaitu panjang 8cm dan lebar 6cm. Kertas yang digunakan adalah jenis *ivory* supaya lebih tebal dan tidak mudah rusak.

d. Desain Kartu Tantangan



Kartu tantangan ini berisi tentang perintah supaya peserta didik melaksanakan apa yang harus dilakukan saat bermain monopoli IPS. Ukuran kartu tantangan yaitu panjang 8cm dan lebar 6cm. Kertas yang digunakan adalah jenis *ivory* supaya lebih tebal dan tidak mudah rusak.

e. Desain Kartu Soal



Kartu soal ini berisi tentang pertanyaan yang wajib peserta didik kerjakan supaya saat bermain monopoli IPS. Ukuran kartu soal yaitu panjang 8cm dan lebar 6cm dan di cetak dengan menggunakan kertas jenis *ivory*.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran monopoli IPS divalidasi oleh validator yaitu salah satu dosen di Universitas Kristen Satya Wacana dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Perolehan hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Skor Maksimal	75
Skor Diperoleh	77,33
Jumlah Skor	58
Kategori	B (Layak)

3. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi pembelajaran monopoli IPS divalidasi oleh validator yaitu salah satu dosen di Universitas Kristen Satya Wacana dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Perolehan hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Skor Maksimal	120
Skor Diperoleh	85
Jumlah Skor	70,83
Kategori	C (Cukup Layak)

4. Hasil Validitas dan Reliabilitas

Untuk uji coba soal pre test dan post test, dilaksanakan di dua sekolah. Untuk soal pre test diuji cobakan di SD Negeri 01 Dukuh. Kemudian soal post test diujicobakan di SD Negeri 03 Dukuh dengan jumlah 26 butir soal. Berikut hasil validitas dan reliabilitas uji coba soal pre test dan post test.

a. Hasil validitas dan reliabilitas Pre Test

Hasil perolehan dari uji coba soal menyatakan bahwa, hanya 15 pernyataan yang valid dan 11 pernyataan yang salah. Tabel R yang digunakan adalah 0,0361. jika r hitung $>$ r tabel, maka soal tervalidasi valid. Di sisi lain, jika r hitung $<$ r tabel sehingga soal tervalidasi tidak valid. Nilai Cronbach's alpha sebesar 0,810 menunjukkan bahwa hasil belajar yang diuji reliabilitas memiliki reliabilitas yang sangat tinggi (reliable) karena lebih besar dari 0,70, sehingga soal pre-test lolos uji reliabilitas dan layak digunakan dalam penelitian.

b. Hasil validitas dan reliabilitas post test

Hasil perolehan dari uji coba soal menyatakan bahwa, hanya 10 pernyataan yang valid dan 16 pernyataan yang salah. Tabel R yang digunakan adalah 0,0361. Jika r hitung $>$ r tabel, maka soal tervalidasi valid. Di sisi lain, jika r hitung $<$ r tabel sehingga soal tervalidasi tidak valid. Mengenai hasil reliabilitas, cronbach alpha sebesar 0,772 menunjukkan adanya masalah Reliabilitas yang diuji menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi (reliable) karena lebih besar dari 0,70. Oleh karena itu uji reliabilitas post-test cocok dan layak digunakan dalam mengumpulkan data penelitian.

5. Hasil soal *pretest* dan *posttest* (Uji T)

Pada hasil penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa SDN Klepu 02 diuji dengan ujiT melalui soal sebagai pre-test dan post-test, selanjutnya diolah menggunakan bantuan dari

aplikasi SPSS. Nur Khasanah et al., (2018) menyatakan bahwa media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah melalui proses perhitungan diperoleh hasil UjiT dengan rata-rata dari pre-test 63,19 dan rata-rata dari post-test 85,00 dengan nilai signifikansi sebesar 0,019. Nilai signifikansi menunjukkan bahwa pada nilai < 0.05 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Berdasarkan perolehan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu pada materi keragaman ekonomi, sosial, suku, budaya, dan agama di masing-masing provinsi sebagai identitas dari bangsa Indonesia.

3.2.Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini didasari dengan adanya Permasalahan yang ada pada SD Negeri 02 Klepu yaitu Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD. Kemudian di dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan buku dan menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya partisipasi siswa dalam belajar di kelas. Hasil belajar siswa juga masih rendah, sehingga perlu adanya bantuan penggunaan media supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli IPS untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mahesti dan Henny, 2021). Media pembelajaran monopoli IPS memiliki keterbatasan pengembangan produk dan kelebihan tersendiri. Kelebihan dari media pembelajaran monopoli IPS, yaitu: 1) mendorong siswa untuk berpartisipasi, membangkitkan semangat siswa, melatih kecepatan berpikir siswa. Namun ada juga keterbatasan pada tahap pengembangan media pembelajaran monopoli IPS, yaitu: media hanya bisa sampai hasil produknya saja, produk ini tidak diberikan luas pada masyarakat dalam lingkup luas, membutuhkan waktu yang banyak serta memerlukan banyak ruang dan tenaga. Media ini melatih siswa untuk bisa menjawab soal-soal yang telah diberikan dan mengikuti arahan sesuai dengan aturan bermain yang telah diberikan. Kebaharuan yang dimiliki dibandingkan dengan penelitian lain adalah dari segi desain, penggunaan warna, serta berisi komponen permainan seperti kartu pertanyaan dan materi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Penelitian ini dilakukan dengan validasi oleh ahli media dan materi. Hasil evaluasi materi dibuat oleh tim ahli materi dengan kriteria cukup layak. Pada saat validasi media dengan kriteria layak revisi, sehingga dapat dinyatakan bahwa materi monopoli sudah dapat di aplikasikan. Hasil belajar dapat berwujud keterampilan intelektual bisa juga berwujud pengetahuan maupun keterampilan (Bloom dalam rifai, 2012). Peningkatan pengetahuan siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *post test* dengan menggunakan Uji T dan pengolahan data dengan SPSS. Hasil rata-rata *pre test* dengan *post test* sudah mengalami peningkatan dengan nilai $<0,05$ sehingga terlihat bahwa variabel awal dan variabel akhir mempunyai perbedaan yang signifikan. Perolehan dari hasil perhitungan tersebut mendukung pernyataan Asyad (2016) dalam penelitiannya bahwa ada peningkatan pembelajaran IPS yang dialami peserta didik dalam hal hasil belajar mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian pengembangan yang telah dilakukan di SD Negeri Klepu 02 maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran monopoli IPS ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan media bahwa media dapat digunakan di kelas. Hasil kelayakan media yang diberikan oleh ahli media sebanyak 77,33% dengan kriteria layak dan kelayakan materi yang diberikan ahli materi sebanyak 70,83% dengan kriteria cukup layak. Nilai pre-test memperoleh rata-rata 63,19 dan nilai post-test memperoleh rata-rata 85,00 dengan nilai signifikansi sebesar 0,019. Melalui perolehan tersebut dapat menunjukkan terjadi perbedaan terhadap peningkatan hasil belajar terkhusus pembelajaran IPS yang dialami siswa. Oleh karena itu, maka media pembelajaran monopoli IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. 2018. Kemampuan Numerik dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol7(3).
- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Azizah, Nur. 2013. Penenrapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2(1): 1-12: Universitas Negeri Surabaya.
- Mahesti, Ganes dan Dewi Koeswanti, Henny. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 9(1):30-39
- Nur Khasanah, Inna, dkk. 2018. Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan PECK Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH*. Vol 6(2):203
- Nurhikmah, Renita Kusmantri. 2016. Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kelas X SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Tata Arta*. Vol (2)1: 134-137.
- Purwanto, Ngelim. 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Rifa'I, Achmad, dan Anni, Tri Catharina. 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK-UNNES.

Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2).

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.