
PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU SISWA KELAS IV UPTD SD NEGERI 122371 PEMATANG SIANTAR

Juli Maria Sihombing¹, Muktar B. Panjaitan², Yanti Arasi Sidabutar³

Mahasiswa, PGSD, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar¹

Dosen, PGSD, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar^{2,3}

E-mail : Julimariasihombing9@gmail.com¹, muktar.panjaitan@uhn.ac.id²,
arasiyanti@gmail.com³

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of Monopoly Game Media on Learning Outcomes in the Sub-theme of Ethnic and Religious Diversity in Negeriku Class IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar. This research method is an experimental method with the type of Pre-Experimental design using the One Group Pretest Posttest Design. The number of this sample is all fourth grade students at the UPTD SD Negeri 122332 Pematang Siantar, a total of 21 students. Data collection was carried out by giving tests and observation techniques. Research data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. Based on the results of the data, it is known that the ttable is 2.093, the tcount is 11.498, which is significant 0.05. So it can be concluded that there is an influence of Monopoly Game Media on Learning Outcomes in the Sub-theme of Ethnic and Religious Diversity in Negeriku Class IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar. This shows that H_a is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Monopoly Game Media, Learning Outcomes*

Abstrak: Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis *Pre-Eksperimental design* dengan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Jumlah sampel ini adalah seluruh siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122332 Pematang Siantar yang berjumlah 21 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian test dan observasi. Data penelitian di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil data diketahui t_{tabel} sebesar 2,093, t_{hitung} sebesar 11,498 signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar.. Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : *Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penentu kemajuan dalam upaya meningkatkan SDM yang berkualitas dan membentuk jiwa manusia untuk menjadi pribadi yang unggul. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. dan warga negara

yang bertanggung jawab. Selain itu juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Pendidikan harus dijadikan sebagai wahana pengembangan moral, bukan sekedar transfer pengetahuan antara guru dan siswa. Menurut UU No. 20 Tahun 2010, pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bangsa, dan Negara.” Definisi ini berlaku untuk Sistem Pendidikan Nasional.

Tujuan pendidikan idealnya dapat dicapai jika pekerjaan seorang guru dapat memperkenalkan pembelajaran yang imajinatif dan berbeda bagi siswa. Melalui interaksi dan pengalaman belajar, aktivitas dan kreativitas siswa pada hakekatnya dikembangkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Latihan pembelajaran adalah latihan yang meliputi seluruh mata pelajaran pendidik sebagai personel sekolah yang dapat diselesaikan dalam berbagai kondisi, salah satunya adalah sekolah.

Untuk mencapai tujuan pelatihan instruktur diharapkan memiliki kemampuan untuk berubah menjadi pendidik ahli. Melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, pelatihan yang mendukung kualitas pembelajaran, evaluasi, dan partisipasi aktif dalam kegiatan KKG adalah beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menjadi guru profesional. Dengan begitu, guru dapat terlibat dalam pembelajaran aktif dan interaktif yang bercirikan timbal balik fisik, mental, dan emosional siswa.

Marini menegaskan (2022:160) Kurikulum yang digunakan pada tahun 2013 digunakan dalam pembelajaran hari ini. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kurikulum sebelumnya, disempurnakan pada kurikulum 2013. Pembelajaran dengan RPP 2013 diharapkan para pendidik lebih siap menciptakan iklim yang menawan dan juga ditunjang dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan topik pembelajaran di sekolah.

Pengintegrasian pengetahuan, keterampilan, dan nilai memungkinkan siswa aktif menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik melalui penggunaan pembelajaran tematik, yaitu suatu bentuk pembelajaran terpadu yang memadukan suatu konsep dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan. Siswa di kelas atau di lingkungan sekolah dapat diakomodasi dan dijamah secara terpadu melalui penggunaan pembelajaran tematik yang diyakini sebagai strategi pembelajaran yang efektif.

Siswa harus dapat mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari dari buku nonfiksi ke dalam tulisan dalam bahasa mereka sendiri dalam pembelajaran tematik sekolah dasar, khususnya pada topik “Indahnya Bhinnekatunggal” di kelas bahasa Indonesia. Selain itu, diharapkan siswa mampu mempresentasikan hasil identifikasi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, suku, dan agama Indonesia dengan Pembelajaran PKn dan Ilmu Sosial (IPS). Secara ilmiah dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kerja, dan sikap siswa dengan memberikan kegiatan belajar secara langsung. Hal ini disebabkan karena pada umumnya siswa sekolah dasar masih berada pada usia di mana mereka masih senang bermain, mengikuti kegiatan, dan sangat ingin tahu.

Media Pembelajaran ini adalah salah satu cara terbaik untuk membuat siswa bersemangat, meningkatkan keterampilan sosial mereka, dan menghindari siswa yang mengambil alih pembicaraan atau sangat diam. Proses pembelajaran yang demokratis menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran. Media ini digunakan untuk melatih siswa dan memupuk kemampuan interaktif agar siswa tidak kewalahan dalam berdiskusi atau pendiam sama sekali. Guru dapat menggunakan media pembelajaran permainan monopoli ini untuk mengajarkan keterampilan sosial siswa. Karena cara penggunaannya, media ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosialnya, terutama dalam mengungkapkan pikiran atau tanggapannya di depan kelas.

Media pembelajaran monopoli ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dan media permainan monopoli ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang diminati oleh anak-anak pada umumnya. Akibatnya, siswa dapat berbagi pengetahuan dan pandangan dengan teman

sebayanya, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang positif. Game model bisnis yang mengesankan, sangat mungkin merupakan game paling populer di planet ini. Mengontrol semua ubin di papan adalah tujuan dari permainan ini. Media pembelajaran infrastruktur penahan ini menyinggung sifat siswa sekolah dasar yang gemar bermain, khususnya kaidah “bermain sambil belajar”.

Hal ini dapat dikuatkan dengan penelitian Sari, et.al (2019) yang menyatakan bahwa eksplorasi dengan memanfaatkan Matching Just Pretest-Posttest Control Gathering Plan, media sindikasi berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ujian Persahabatan Kelas IV. Penggunaan media permainan infrastruktur yang terkendali memiliki manfaat yaitu dapat membuat siswa lebih dinamis, meningkatkan daya tarik siswa, merangsang keinginan dan minat.

Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Menurut Purwanto (2019:34) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar memengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan dalam pendidikan, pengukuran hasil belajar dilakukan dengan mengadakan testing untuk membandingkan kemampuan siswa yang diukur dengan test sebagai alat ukur pendidikan.

Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan konteks permasalahan tersebut, khususnya pada mata pelajaran pembelajaran tematik seperti tema 7: “Indahnya Bhinnekatunggal” subtema 1: “Keanekaragaman Suku dan Agama di Negeriku, dan pembelajaran 3 dengan judul: Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Sub Tema

Kebhinekaan Etnis dan Agama di Negeriku Kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah metode Pre-Experimental Design dengan rancangan desain One Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono (2017:72) bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelas yaitu hanya kelas eksperimen. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel x Media Permainan Monopoli sebagai variabel bebas dan variabel Y hasil belajar sebagai variabel terikat. Sebelum menggunakan uji instrumen terlebih dahulu uji coba untuk mendapatkan hasil pengukuran tes soal yang valid dan reliabel. Uji instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda. Teknik analisis yang data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji prasyarat data, terlebih dahulu dilakukan Peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal di kelas IV UPTD SD Negeri 124398, Jl. Perwira, Kecamatan Siantar Timur Kota Pematang Siantar, Pada tanggal 29 Maret 2023. Dimana siswa yang diberi uji coba sebanyak 16 orang siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas serta uji tingkat kesukaran dan daya beda soal. Setelahnya peneliti melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 122371 Jl. Kesatria Kelurahan Siopat Suhu, Kecamatan Siantar Timur tepatnya di Kota Pematang Siantar pada tanggal 29 Maret 2023 s.d 12 April 2023. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui

seberapa besar pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa.

Maka didapatkan hasil analisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi atau tidak. Pada Uji Normalitas ini menggunakan bantuan program spss 21 dengan program Kolmogrow-Smimov. Data pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 1 Uji Normalitas Pretest
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.163	21	.149	.952	21	.364

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Output SPSS 21)

Tabel 2 Uji Normalitas Posttest
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.160	21	.170	.910	21	.055

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Output SPSS 21)

Berdasarkan tabel 4.9 dan tabel 4.10 diatas pada output *One Sample Kolmogrov-Smirvow Test* dapat diketahui bahwa sampel 21 orang siswa. Sig (2-Tailed) menunjukkan nilai pretest pada uji normalitas yaitu 0,149. Sedangkan pada nilai posttest uji normalitas yaitu 0,170. Jika probolitas $> 0,05$ itu artinya data dikatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah bebrerapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sampel t test dan Anova. Uji Homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Pada Uji homogenitas ini menggunakan spss 21. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- a. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen
- b. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogeny

Tabel 3 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.999	1	40	.324

(Sumber: Output SPSS 21)

Berdasarkan pada tabel 4. Dapat diketahui nilai signifikan adalah 0,324. Bararti bahwa signifikansi lebih besar dari tingkat signifikan 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 tidak ditolak. Artinya varians data bersifat homogeny. Adanya perbedaan pembelajaran dengan pembelajaran yang tidak diatas didapatkan bahwa nilai dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05, artinya data tersebut homogen.

3. Uji t (Hipotesis)

Dalam Penelitian ini menggunakan sampel test untuk menilai pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar Pada Subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku siswa kelas IV , dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	32.381	12.905	2.816	26.507	38.255	11.498	20	.000

(Sumber: Output SPSS 21)

Berdasarkan tabel 4.13 diatas didapatkan $t_{hitung} = 11,498$ dengan tingkat signifikan (2-tailed) 0,000 probaliras signifikan $< 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel} = 11,498 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penjelasan ini menunjukkan bahwa terdapat Terdapat pengaruh Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas

IV pada Subtema Keberagaman suku bangsa dan agama di Negeriku UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 122371 Pematang Siantar tahun ajaran 2022/2023 mulai tanggal 29 Maret sampai 12 April 2023. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 122371 dengan sampel siswa kelas IV sebanyak 21 siswa.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar yang memiliki siswa dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 orang. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan Uji Coba Instrumen dilakukan di jenjang yang sama dengan sekolah berbeda yakni dilakukan di UPTD SD Negeri 124398 Pematang Siantar. Uji coba tersebut dilaksanakan guna untuk menentukan jumlah soal dari 30 soal yang akan diujikan dalam bentuk pilihan berganda yakni sebanyak 20 soal.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 48,57 dengan seluruh siswa mendapat nilai dibawah KKM. Melihat persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Permainan Monopoli tergolong rendah.

Selanjutnya, nilai rata-rata hasil posttest adalah 80,95. Jadi setelah menggunakan Media Permainan Monopoli siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan Media Permainan Monopoli. Setelah dilakukan uji normalitas pretest dan posttest kemudian dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas diperoleh nilai signifikan 0,324. Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan bahwa apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data dikatakan memiliki variasi yang homogen. Dalam hal ini terlihat bahwa

0,324 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki karakteristik yang sama atau homogen.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis. Dari hasil tes peserta didik diperoleh t_{hitung} sebesar 11,498 dan t_{tabel} sebesar 2,093. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel} = 11,498 > 2,093$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa masih belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 21 siswa (100%) dan setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa meningkat yakni 21 siswa (100 %) memiliki nilai diatas KKM dan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi = 0,05 dan t_{tabel} sebesar 2,093, t_{hitung} sebesar 11,498. Dengan demikian ($t_{hitung} > t_{tabel} = 11,498 > 2,093$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar.

Maka berdasarkan hasil Uji Hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, Azizah Dwi. Mohammad Liwa Ilhamdi. Siti Istiningsih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD". *Jurnal Pijar Mipa*. Vol. 16(02): hal. 170-175.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desyawati, Kadek. Maria Goreti Rini Kristiantari. I Gusti Agung Oka Negara. 2021. "Media permainan monopoli berbasis problem based learning pada

pembelajaran tematik di sekolah dasar". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 5(2): hal. 168-174.

Fadilah, Esya. Apri Irianto. Susi Hermin Rusminati. 2022. "Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 4(4): hal. 5827-5833.

Gumilang, Juwita. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang." *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. Vol. 1(2).

Khasanah, Inna Nur. Desak Putu Parmiti. I. Gde Wawan Sudatha. 2018. "Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja". *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 6 (2): hal. 202-211.

Munisah, Eny. 2020. "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar". *Jurnal Elsa*. Vol. 18 (1): hal. 23-32.

Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Nurhasanudin, Muhamad Rifki. Ezik Firman Syah. 2022. "Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Vol. 4 (3): hal. 1230-1239.

Purwanto. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rakhmayanti, Evita. Mas Subagio. 2019. "Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di Sd Negeri Sumpat Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7 (3).

Sari, Yela Purnama. Herman Lusa. Ansyori Gunawan. 2019. "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu". *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 2 (3): hal. 229-236.

Setiawan, Adib Rifqi. "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 (1): hal. 51-69.

Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Esensi Erlangga.

Sidharta, Arief. 2005. *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.

- Sianturi, Rektor. 2022. "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis". *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*. Vol. 8 (1): hal. 386-397.
- Suciati, Sri. Ika Septiana. Mei Fita Asri Untari. 2015. "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 2 (2): 175-188.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriantara, I. Gede. I. Made Tegeh. Gede Wira Bayu. 2022. "Pengembangan Media Membelajar Sederhana Monopoli pada Muatan Ipa kelas V di SD Negeri 2 banyuatis." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 5 (3).
- Suratman, Asep. Dadi Afyaman. Rifa Rakhmasari. 2019. "Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa". *Jurnal Analisa*. Vol. 5 (1): hal. 41-50.
- Yandari, Indhira Asih Vivi. Maya Kuswaty. 2017. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*. Vol. 3 (1): hal. 10-16.
- Yusup, Febrinawati. 2018. "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif". *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7 (1).
- Oktanin, Wika Sevi. Sukirno Sukirno. 2015. "Analisis butir soal ujian akhir mata pelajaran ekonomi akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Usmadi. 2020. "Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas)". *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7 (1).