



Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Padurenan

Wisnu Bayu Radya^{*1a}, Nur Fajrie^{1b}, Lovika Ardana Riswari^{1c}

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, 59327, Jawa Tengah

e-mail: ^abayuwisnu153@gmail.com, ^bnur.fajrie@umk.ac.id, ^clovika.ardana@umk.ac.id

* bayuwisnu153@gmail.com

Received: 25 Agustus 2023; Revised: 20 September 2023; Accepted: 4 Oktober 2023

Abstract: Learning carried out in class V SD 3 Padurenan, teachers still use the lecturing method (teacher centered), lack of use of learning media and low interest in learning so that it can affect student learning outcomes. In accordance with these problems, the purpose of this study is to describe the effect of monopoly media-assisted contextual learning models on social studies learning outcomes for elementary school students. The approach to this research is to use a quantitative research approach with the Pre-Experimental method. The population in this study were all fifth grade students at SD 3 Padurenan for the 2022/2023 academic year. The sample in this study used a purposive sampling technique. The sample used in this study were 15 fifth grade students. Data collection techniques in this study were tests, interviews, observation and documentation. Data analysis techniques in this study using. Data collection techniques by means of tests, observations and documentation. Analysis test can be done by t-test by measuring the normality test first. Meanwhile, in the N-gain score analysis test on social studies learning outcomes, it is known that students get results of 61, this shows the category "effective enough". So, it can be concluded that by using a contextual learning model assisted by monopoly media, learning activities will be effective and learning outcomes will increase

Keywords: Learning Outcomes, Contextual teaching and Learning Monopoly Media

How to Cite: Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.9061>

Copyright © 2023 (Wisnu Bayu Radya, Nur Fajrie, Lovika Ardana Riswari)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memajukan dan mengembangkan suatu Bangsa. Pendidikan menjadi sektor terpenting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya dilakuakn secara sistematis untuk mengembangkan potensi individu serta mempersiapkan setiap individu untuk berperan dalam lingkungan masyarakat (Indah Cristiana, Anjarini, and Purwoko 2021). Berbagai solusi sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kualitas guru, kurikulum pembelajaran fasilitas, serta mutu pendidikan. Mutu pendidikan secara keseluruhan harus selalu ditingkatkan karena bakat, minat dan ketrampilan siswa dapat dipengaruhi pada faktor-faktor tersebut serta seberapa baik mereka belajar dan berperilaku (Lestari, Khamdun, and Riswari 2023). Akan tetapi harapan tersebut belum sepenuhnya berhasil. Rendahnya hasil belajar menjadi momok permasalahan yang belum bisa teratasi. Dalam hal ini guru menjadi faktor yang penting dalam meningkatkan, karena kualitas pendidikan ditentukan oleh pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD 3 Padurenan pada bulan Januari 2023 memperoleh kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher center*



Learning), selain itu kurang adanya model pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran, serta kurangnya media pembelajaran sebagai alat stimulus siswa. Dengan adanya faktor-faktor tersebut mempengaruhi proses pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif yang berakibat rendahnya hasil belajar. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan di SD 3 Padurenan ditemukan nilai hasil belajar IPS sangat rendah, hal tersebut dibuktikan nilai rata-rata hasil UTS memperoleh 66,56 ini artinya masih jauh dibawah KKM, sedangkan KKM di SD 3 Padurenan pada muatan IPS yaitu 75. Artinya terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi sebenarnya.

Pembelajaran yang efektif tercapai apabila hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dan diukur dengan tercapainya tujuan oleh sebagai besar siswa. Ketercapain tersebut berarti menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa (Punaji, 2014). Oleh sebab itu perlu adanya perbaikan yang dilakukan guru hingga hasil belajar siswa berkembang dengan baik, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menurut (Wardana, Riswari, and Kironoratri 2023) bahwa dengan penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan alternatif yang dapat dipilih untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga model pembelajaran yang inovatif sangat-sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada serta mampu mengaktifkan siswa dalam belajar. Menurut (Fauzi *et al*, 2023) mengemukakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kriteria model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa menemukan pengetahuannya sendiri, berpusat pada siswa, model pembelajaran yang dapat mengaitkan dengan kehidupan nyata siswa, memecahkan masalah dengan diskusi serta belajar berkelompok. Model pembelajaran CTL yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar, karena model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan konteks materi (Khomsah and Fajrie 2023).

Sependapat dengan (Apriani and Alexon 2022) Pembelajaran kontekstual (*CTL*) adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi yang mereka pelajari dikelas dengan situasi lingkungan nyata siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual ini lebih mengutamakan kegiatan secara nyata sehingga siswa dapat menemukan konsep pada materi pembelajaran dan menghubungkan konsep tersebut pada kehidupan dunia nyata siswa. Sedangkan menurut (Shoimin, 2014) bahwa pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun 7 komponen yang harus diterapkan model pembelajaran kontekstual yaitu 1) *konstruktivisme*, 2) *inquiry* (menemukan), 3) *questioning* (bertanya), 4) *learning community* (masyarakat belajar), 5) *modeling* (permodelan), 6) *reflection* (refleksi), dan 7) *authentic assesment* (penilaian autentik).

Selain model pembelajaran tentunya perlu didukung dengan adanya media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Peran media pembelajaran dalam pembelajaran penting adanya karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran (Nikmah *et al.*, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung adalah media monopoli.

Menurut (Kurniawati, 2021) monopoli adalah suatu permainan berupa papan, dimana permainan dilakukan dengan berkompentensi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran kemudian menjawab pertanyaan yang suda tersedia pada petak monopoli tersebut. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran

yang digunakan guru untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar, siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran, serta pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila dengan menggunakan media permainan monopoli tersebut (Desvianti, Desyandri, and Darmansyah 2020). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang karena telah mengalami proses pembelajaran tersebut diupayakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Maghribi, Fajrie, and Sri Surachmi 2023) hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas serta keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut (Desyawati, Kristiantari, and Negara 2021) hasil belajar yaitu perubahan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar baik itu tulisan maupun lisan. Tingkat kemampuan ini yang dilihat dari 3 ranah yaitu kognitif, sikap dan psikomotorik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 3 Padurenan.

Metodologi

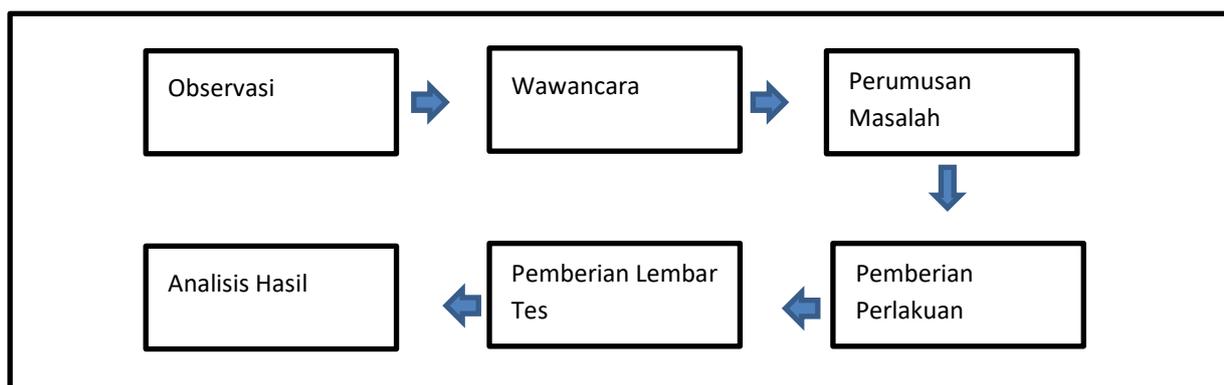
Penelitian Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V semester genap tahun ajaran 2022/2023 di sekolah dasar 3 PadurenanPopulasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 3 Padurenan tahun ajaran 2022/2023. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 15 sebagai kelas eksperimen dengan memberikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: (Akhir,2017)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes,observasi, wawancara, dan dokumntasi. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda. Berikut tertera pada Gambar 1:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Adapun hasil belajar diukur dengan memberikan soal *pretest* (sebelum ada perlakuan) kemudian soal *posttest* (setelah ada perlakuan).Data kemudian dianalisis dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, dan uji *N-gain Score* untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli. Adapun kriteria N-gain menurut Hake pada Tabel 2, sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria N-gain Score

Presentase (%)	Kriteria
40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sumber: Hake dalam Sundayana, 2014).

Hasil

Hasil penelitian ini didahului dengan uji normalitas. Uji normalitas merupakan uji yang perlu dilakukan dimana uji tersebut digunakan untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas merupakan uji yang perlu dilakukan dimana uji tersebut digunakan untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dimana data yang digunakan kurang dari 100. Kriteria pengujianya jika nilai sig. > 0,05 maka data dikata normal. Berikut uraian pada tabel 3:

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pretest, Posttets	Pretest	,891	15	,069
	Posttets	,887	15	,061

(Sumber : Peneliti,2023)

Pada data di atas yang sudah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli maka dilakukan analisis dengan uji normalitas yang mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*. Nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,069 > 0,05$ maka dapat diketahui H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan data hasil *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar $0,061 > 0,05$ maka dapat diketahui H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan data hasil *posttest* berdistribusi normal Berdasarkan data tersebut nilai signifikansi > 0,05 Dengan hal tersebut maka dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji N-gain Score merupakan uji yang digunakan untuk membandingkan sebelum dan sesudah adanya sebuah perlakuan dimana uji tersebut untuk mengetahui peningkatan skor hasil dari suatu perlakuan. Adapun hasil uji N-gain pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji N-gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	15	,26	1,00	,6144	,17104
Ngain_Persen	15	25,93	100,00	61,4380	17,10379
Valid N (listwise)	15				

(Sumber : Peneliti, 2023)



Pada tahap selanjutnya kemudian data setelah diperoleh sebelum dan sesudah kemudian dihitung dengan uji *N-gain Score*. Uji *N-gain Score* dilakukan untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan yaitu model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli. Hasil yang diperoleh dari perhitungan *N-gain Score* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 40 dan skor maksimal 76. Setelah dilakukan perhitungannya memperoleh hasil rata-rata nilai *N-gain Score* adalah 61 atau $40 < 61 > 76$ dan sesuai dengan kriteria *N-gain score* menunjukkan cukup efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli mengalami peningkatan, sehingga dapat diartikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar IPS

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD 3 Padurenan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat membuat siswa lebih aktif, antusias serta dapat membantu siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dan mendorong siswa dalam mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu selaras dengan temuan penelitian (Tani, Indragiri, and Riau 2022) pada penelitiannya menjelaskan bahwa dengan penerapan model kontekstual dapat menjadikan siswa mampu mengatur diri sendiri dan aktif dalam pembelajaran serta membantu siswa dalam bekerja sama secara efektif dalam kelompok belajarnya.

Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang berfokus kepada guru membuat siswa dalam pembelajaran hanya sebagai subjek saja, siswa seakan tidak ikut dalam pembelajaran. Penyampaian materi yang digunakan dengan berceramah, tanya jawab dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam belajar serta tidak termotivasi, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan (Rasana, 2009) yang mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang hanya berfokus kepada guru, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tanya jawab multi arah.

Berbeda dengan model pembelajaran kontekstual. Pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan materi di kelas dengan pembelajaran secara langsung dapat membuat siswa lebih senang, sehingga suasana belajarnya lebih rileks yang dapat membuat siswa lebih antusias serta termotivasi dalam belajar. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai hasil belajar IPS yang meningkat. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS atau dapat dikatakan berpengaruh. Hasil ini selaras dengan penelitian (Anggreni, *et al.*, 2019) yang mengemukakan bahwa dengan model *contextual teaching and learning* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa termotivasi sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Nasrul, Saleh, and Makassar 2023) menjelaskan bahwa pengaruh model pembelajaran kontekstual efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar, pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual akan memberikan pengalaman siswa secara nyata dalam kegiatan belajarnya khususnya pada pelajaran IPS. Selain itu, menurut penelitian dari (Apriani and Alexon, 2022) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual dapat memberikan motivasi siswa dalam berpikir kreatif pada suatu permasalahan yang nantinya dapat meningkatkan minat siswa pada materi pembelajaran serta mampu mengaitkan dalam kehidupan nyata.

Selain itu media monopoli pada proses pembelajaran dengan model kontekstual sangat mendukung, dikarenakan media monopoli dapat menguatkan pengetahuan siswa dengan pertanyaan dan pembahasan-pembahasan yang terdapat pada media monopoli. Model pembelajaran khususnya media monopoli yang dilakukan dengan bermain dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil



belajar. Mousa (2019) Media monopoli memiliki kelebihan, diantaranya adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran sehingga dapat membangun interaksi antara siswa. Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada bidak permainan monopoli, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan memanfaatkan media permainan monopoli, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton, membangkitkan motivasi, serta minat belajar siswa. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah (Sari and Lusa, 2020). Selain itu, pendekatan ini juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan oleh Pratiwi (2017).

Selanjutnya hasil analisis dengan uji *N-gain Score* pada kedua data tersebut yang sudah diujikan memperoleh hasil sebesar 61, hasil nilai tersebut dapat ditafsirkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS sudah memenuhi kategori cukup efektif yang berdasarkan kriteria skor uji *N-gain*. Hasil belajar kognitif yang diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa mampu menemukan dan memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan nyata siswa. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Sylviani et,al (2019) dalam penelitiannya juga menjelaskan dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal itu dibuktikan dengan perbandingan antara rata-rata *N-gain* eksperimen dengan *N-gain* kontrol yang mana pada nilai *N-gain* kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 0,75 yang termasuk kategori “tinggi”. Sedangkan nilai rata-rata *N-gain* kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,37 yang menunjukkan kategori “sedang”. Hal itu menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Sehingga model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat menjadi referensi untuk guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Latief *et al*, 2016) dalam penelitiannya yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan rata-rata skor *n-gain* 0,72 dengan kategori tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, karena siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mengembangkan dan menemukan sendiri. Hal tersebut dibukti dengan uji *N-gain Score* menunjukkan hasil dari uji *N-gain Score* memperoleh skor sebesar 61 dengan kategori “cukup efektif”. Sehingga dengan menggunakan model dan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan hal tersebut penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua yang sudah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Terimakasih kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang sudah memberikan masukan dan saran untuk penyelesaian penelitian ini, serta SD 3 Padurenan yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian

Referensi



- Akhir, Muhammad. 2017. "Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 1(2):30. doi: 10.17509/ijpe.v1i2.9313.
- Apriani, Yetti, and Alexon Alexon. 2022. "Penerapan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Siswa." *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12(1):19–30. doi: 10.33369/diadik.v12i1.21345.
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. edited by AR RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Desvianti, Desvianti, Desyandri Desyandri, and Darmansyah Darmansyah. 2020. "Peningkatan Proses Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1201–11. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.504.
- Desyawati, Kadek, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I.Gusti Agung Oka Negara. 2021. "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(2):168–74.
- Hilman Latief, Dede Rohmat, Epon Ningru. 2016. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Vii Di Smpn 4 Padalarang." *Jurnal Pendidikan Geografi* 14:14–28.
- Indah Cristiana, Dwi, Titi Anjarini, and Riawan Yudi Purwoko. 2021. *Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Materi Suhu Dan Kalor Di Sekolah Dasar The Development Of Science Learning Module Based Contextual For Temperature And Heat Materials At Elementary School*. Vol. 2.
- Khomsah, S. N., and N. Fajrie. 2023. "Penggunaan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Di SDN Karangwono 01 Pati." *Journal on Education* 5(2):5925–29.
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1(1):1–5.
- Lestari, Sinta Devi, Khamdun Khamdun, and Lovika Ardana Riswari. 2023. "Penerapan Model Make a Match Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02." *As-Sabiqun* 5(2):592–603. doi: 10.36088/assabiqun.v5i2.3125.
- Maghribi, Luqman Rohmad, Nur Fajrie, and Sri Surachmi. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati." *Journal on Education* 5(3):5917–24.
- Muhammad Rizal Fauzi, Lovika Ardana Riswari & Diana Ermawati. 2023. "Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Barung (Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9:189–97.
- Mousa, R. (2019). Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly™ board game. *Accounting Research Journal*, 32(2), 166-180.
- Nasrul, Muh Iqbal, Siti Fitriani Saleh, and Universitas Muhammadiyah Makassar. 2023. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Metode Pembelajaran Indoor Dan Outdoor Terhadap Hasil Belajar." ... *Matematika Dan Pendidikan Matematika* 6:43–52.



- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(2):44–52.
- Pratiwi, Ratna. 2017. "Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan." 1212–21.
- Punaji, Setyosari. 2014. "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1(1):20–30.
- Pratiwi, Ratna. 2017. "Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya*" 5(3):1212–21.
- Rasana, I.D.P.R (2009). "*Laporan Sabbatical Leave Model-Model Pembelajaran*". Singaraja: UNDIKSHA
- Sari, Yela Purnama, and Herman Lusa. 2020. "Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2(3):229–36.
- Tani, Harapan, D. I. Indragiri, and Hilir Riau. 2022. "Penerapan Metode Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sdn." *Jurnal PAJAR* 6:910–16.
- Wardana, Renanda Wahyu, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics." *Wasis* 4(1):20–24.
- Winda Anggreni, Nurul Astuty Yensy B, Effie Efrida Muchlis. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *IQRO: Journal of Islamic Education* 2(2):163–74. doi: 10.24256/iqro.v2i2.864.