

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMA N 03  
LEBONG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Destri Ramadhani**

**NIM : 06041181823016**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH DI KELAS X SMA N 03 LEBONG

SKRIPSI

Oleh

Destri Ramadhani

NIM: 06041181823016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP.196305021988032003

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH DI KELAS X SMA N 03 LEBONG

SKRIPSI

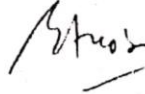
Oleh

Destri Ramadhani

NIM: 06041181823016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui Pembimbing,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP.196305021988032003

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002



**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMA N 03 LEBONG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Destri Ramadhani**

**NIM: 06041181823016**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

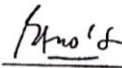
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juni 2022

**TIM PENGUJI**


1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.



2. Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D.



**Indralaya, 26 Juni 2021**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi**  
**Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syafruddin, M.Pd.**  
**NIP. 198411302009121004**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Destri Ramadhani

NIM : 06041181823016

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA N 03 Lebong “ ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Destri Ramadhani

NIM. 06041181823016

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA N 03 Lebong” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. L.R. Retno Susanti M.Hum sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak dan ibu seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian M.Hum., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Ibu Dr. Hudaidah. S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Supriyanto., M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Adhitya Rol Asmi. S.Pd., M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 20 Juni 2022  
Mahasiswa,



Destri Ramadhani  
NIM. 06041181823016

## HALAMAN PESEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Allahumma Sholli Ala Sayyidina Muhammad Wa Ala Ali Sayyidina Muhammad. Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Kedua Orang tuaku, ayahku Zarhamidi dan ibuku Zaleka yang telah merawat dan mendidik aku dari dalam kandungan dan sampai sekarang ini dengan penuh kasih sayang, serta selalu bekerja keras, mendukung, dan mendoakan sehingga aku bisa melewati semua tantangan, hambatan, dan rintangan selama perkuliahan.
- ❖ Saudaraku, Kori Aprina dan Popi Januari yang selalu mendoakan, mendukung, dan membantu dalam kelancaran selama perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Kakak Iparku, Apri Yulizar Mahiza dan Rino Saputa yang sudah membantu, mendoakan, dan memberi dukungan selama perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku sekaligus ibu bagiku di perantauan ini Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., saya ucapkan terima kasih karena telah membimbing saya dan telah mengajarkan saya dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Ibu Dr. Farida, M.Si., Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., , Bapak Drs. Alian M.Hum., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Ibu Dr. Hudaidah. S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Supriyanto., M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Adhitya Rol Asmi. S.Pd., M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd. Terima Kasih atas segala ilmu

yang telah diberikan selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah UNSRI.

- ❖ Admin Prodi Pendidikan Sejarah kak Agung Dwi Rizky dan Mbak Icha Tiara yang telah banyak membantu dalam administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
- ❖ Sahabatku Tsarwah Haifa Khirunnisa, Moh Rere Valentino Zantohar, Palentin Peradika, dan Cindi Klodia yang sudah membantu dan mendukung selama ini.
- ❖ Sahabat seperjuanganku Popy Ariska, Ira Septiansi, dan Dinda Aprillah yang telah menjadi saudaraku dan sudah menjadi bagian dari perjuanganku selama ini.
- ❖ Teman-teman satu bimbingan Winda Aprilia, Diosi Putri Tasti, Wanada Rezeki, Imamatul Azizah, Monika, Jamiatul Aini, Farnaha Yunita, Andika Juliansyah, Muhammad Dandi, Cindy Ayu Sonia, dan Dwi Nanda, terima kasih atas bantuan dan kerja samanya selama ini.
- ❖ Teman-teman sejarah 2018 Pendi, Yoga, Geri, Elsa, Umi, Lilis, Ifta, dan Fadila terimakasih atas bantuan dan dukungan selama perkuliahan.
- ❖ Seluruh teman-teman sejarah angkatan 2018 Indralaya-Palembang.
- ❖ Keluarga Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah (HIMAPES).
- ❖ Keluarga Besar SMA Negeri 03 Lebong yang telah membantu dalam memberikan kemudahan selama penelitian hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- ❖ Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

**Motto:**

*“Kejar akhirat maka dunia akan mengikutimu”.*



## DAFTAR ISI

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>       | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>  | <b>ii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>  | <b>iii</b> |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>  | <b>iv</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>  | <b>v</b>   |
| <b>HALAMAN PRAKATA .....</b>     | <b>vi</b>  |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b> | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>           | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>        | <b>xiv</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>     | <b>xv</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>              | <b>1</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>            | <b>2</b>   |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>  |            |
| 1.1. Latar Belakang .....        | 3          |
| 1.2. Rumusan Masalah .....       | 10         |
| 1.3. Tujuan Penelitian .....     | 10         |
| 1.4. Manfaat Penelitian .....    | 10         |
| <b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>  |            |
| 2.1. Hakikat Belajar .....       | 12         |
| 2.2. Hakikat Pembelajaran .....  | 13         |

|  |    |
|--|----|
| 2.3. Teori Belajar .....   | 14 |
| 2.3.1. Teori Konstruktivistik.....   | 14 |
| 2.3.2. Teori Kongnitif.....  | 15 |
| 2.3.3. Teori Behavioristik .....   | 15 |
| 2.4. Gaya Belajar .....  | 16 |
| 2.4.1 Gaya Belajar Visual.....   | 17 |
| 2.4.2 Gaya Belajar Auditori.....   | 17 |
| 2.4.3 Gaya Belajar Kinestetik .....  | 18 |
| 2.5. Hakikat Pembelajaran Sejarah .....  | 18 |
| 2.6. Media Pembelajaran.....   | 19 |
| 2.6.1. Hakikat Media Pembelajaran .....  | 19 |
| 2.6.2. Manfaat Media Pembelajaran .....  | 20 |
| 2.6.3. Jenis-Jenis Media untuk Pembelajaran.....                                       | 21 |
| 2.7. Media Permainan .....   | 22 |
| 2.7.1 Manfaat Media Permainan .....  | 22 |
| 2.7.2 Hakikat Media permainan Monopoli.....  | 23 |
| 2.7.3 Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media<br>Permainan Monopoli..... | 24 |
| 2.7.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopo.....                             | 25 |
| 2.8 Hakikat Hasil Belajar .....  | 27 |
| 2.9 Penelitian Relevan.....  | 27 |

|  |    |
|--|----|
| 2.10 Profil SMA Negeri 03 Lebong.....  | 29 |
| 2.11 Kerangka Berpikir.....  | 30 |
| <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>  |    |
| 3.1. Metode Penelitian .....   | 31 |
| 3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....  | 32 |
| 3.3. Variabel Penelitian .....   | 32 |
| 3.4. Definisi Operasional Penelitian .....   | 32 |
| 3.4.1. Definisi Operasional Pembelajaran Dengan Menggunakan Media<br>monopoli..... | 33 |
| 3.4.2. Definisi Operasional Hasil Belajar .....                                    | 33 |
| 3.5. Populasi dan sampel Penelitian.....   | 33 |
| 3.5.1. Populasi.....   | 33 |
| 3.5.2. Sampel .....  | 35 |
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data .....   | 35 |
| 3.6.1. Tes Hasil Belajar ( <i>Pre-post Test Design</i> ) .....                     | 35 |
| 3.6.1.1 Uji Validitas.....   | 36 |
| 3.6.1.2 Uji Reliabilitas.....  | 37 |
| 3.6.1.3 Uji Daya Pembeda .....   | 37 |
| 3.6.1.4 Uji Tingkat Kesukaran .....  | 38 |
| 3.7 Teknik Analisis Data.....  | 39 |
| 3.7.1 Uji Prasyarat Analisis Data .....  | 39 |

|   |    |
|---|----|
| 3.7.1.1 Uji Normalitas Data .....   | 39 |
| 3.7.1.2 Uji Homogenitas Data.....   | 42 |
| 3.7.1.3 Uji Linearitas Regresi .....  | 43 |
| 3.7.2 Uji Hipotesis Data .....  | 46 |
| 3.7.2.1 Regresi.....  | 46 |
| 3.8 Hipotesis Penelitian.....   | 47 |
| 3.9 Rancangan Penelitian .....  | 48 |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>                               |    |
| 4.1 Hasil penelitian.....   | 50 |
| 4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....                                 | 50 |
| 4.2 Analisis Data Indikator Media Permainan Monopoli.....                   | 51 |
| 4.3 Deskripsi Data Tes Hasil Belajar.....                                   | 54 |
| 4.3.1 Uji Validitas.....  | 55 |
| 4.3.2 Uji Reliabilitas Soal.....  | 56 |
| 4.3.3 Daya Pembeda Soal.....  | 57 |
| 4.3.4 Taraf Kesukaran Soal.....   | 58 |
| 4.4 Analisis Data Hasil Belajar   |    |
| 4.4.1 Analisis Data Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ) Kelas Eksperimen.....  | 60 |
| 4.4.2 Analisis Data Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) Kelas Eksperimen..... | 62 |
| 4.5 Uji Prasyarat Analisis Data   |    |
| 4.5.1 Uji Normalitas Data.....  | 63 |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.5.1.1 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen ( <i>Pretest</i> ).....  | 63        |
| 4.5.1.2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen ( <i>Posttest</i> )..... | 67        |
| 4.5.2 Uji Homogenitas Data.....                                       | 70        |
| 4.5.3 Uji Linieritas Data.....  | 72        |
| 4.6 Uji Hipotesis.....  | 76        |
| 4.6.1 Uji Regresi.....  | 76        |
| 4.6.2 Signifikansi.....   | 78        |
| 4.6.3 Uji Kekuatan Media.....   | 80        |
| 4.7 Pembahasan.....   | 81        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>                                     |           |
| 5.1 Kesimpulan.....   | 92        |
| 5.2 Saran.....  | 93        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>  | <b>94</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Populasi Penelitian .....  | 34 |
| Tabel 3.2 Tabel Distribusi Frekuensi.....  | 40 |
| Tabel 3.3 Tabel Penolong Uji Homogenitas .....   | 43 |
| Tabel 3.4 Tabel Penolong Uji Linieritas Sederhana .....  | 45 |
| Tabel 4.1 Indikator 1 (Tingkat Kemampuan Peserta Didik Memahami<br>Informasi dalam Media Permainan Monopoli).....                    | 51 |
| Tabel 4.2 Indikator 2 (Tingkat kemampuan Peserta Didik dalam<br>Menggunakan Media Permainan Monopoli) .....                          | 52 |
| Tabel 4.3 Indikator 3 (Tingkat Ketertarikan Peserta Didik Terhadap<br>Media Permainan Monopoli) .....                                | 53 |
| Tabel 4.4 Hasil Validitas Soal .....   | 56 |
| Tabel 4.5 Hasil Daya Pembeda Soal.....   | 58 |
| Tabel 4.6 Hasil Taraf Kesukaran Soal .....   | 59 |
| Tabel 4.7 Hasil Analisis Soal Uji Coba .....   | 60 |
| Tabel 4.8 Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ) Peserta Didik Kelas Eksperimen .....  | 61 |
| Tabel 4.9 Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) Peserta Didik Kelas Eksperimen .....   | 62 |
| Tabel 4.10 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> .....   | 64 |
| Tabel 4.11 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Posstest</i> .....  | 68 |
| Tabel 4.12 Tabel Penolong Uji Homogenitas Menggunakan Uji Barlett<br>Data Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 70 |
| Tabel 4.13 Tabel Analisis Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana ...   | 75 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Usul Judul Penelitian.....                                 | 100 |
| Lampiran 2 Persetujuan Ujian Akhir program .....                      | 101 |
| Lampiran 3 Surat Keterangan Pembimbing .....                          | 102 |
| Lampiran 4 Surat keterangan penelitian fakultas .....                 | 104 |
| Lampiran 5 Surat keterangan penelitian dinas pendidikan .....         | 105 |
| Lampiran 6 Surat keterangan penelitian SMA Negeri 03 Lebong .....     | 106 |
| Lampiran 7 Lembar validasi RPP.....                                   | 107 |
| Lampiran 8 Lembar validasi soal .....                                 | 110 |
| Lampiran 9 Kartu pembimbing .....                                     | 112 |
| Lampiran 10 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....              | 114 |
| Lampiran 11 Lembar Soal validasi.....                                 | 156 |
| Lampiran 12 Lembar soal penelitian .....                              | 171 |
| Lampiran 13 Data hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ..... | 178 |
| Lampiran 14 Lembar jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....   | 179 |
| Lampiran 15 Lembar observasi .....                                    | 181 |
| Lampiran 16 Tabel penolong dan perhitungan validasi soal .....        | 182 |
| Lampiran 17 Tabel penolong dan perhitungan reliabilitas .....         | 105 |
| Lampiran 18 Tabel perhitungan taraf kesukaran soal.....               | 108 |
| Lampiran 19 Tabel perhitungan daya beda soal.....                     | 210 |
| Lampiran 20 Tabel penolong uji linieritas .....                       | 212 |
| Lampiran 21 Media Permainan Monopoli .....                            | 213 |
| Lampiran 22 Dokumentasi .....   | 214 |

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA N 03 Lebong”. Rumusan masalah antara lain adakah Pengaruh dalam penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 03 Lebong. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu yang di dalam penerapannya hanya menggunakan satu sampel kelas sebagai kelas eksperimen. Adapun sampel yang digunakan dalam kelas eksperimen ialah kelas X MIPA 1 yang dipilih berdasarkan teknik sample random sampling. Selain itu, adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan desain pretest dan posttest. Pada penelitian ini teknik uji prasyarat analisis data yang digunakan ialah uji normalitas data, uji homogenitas data, uji linieritas data, dan uji regresi sederhana dengan taraf signifikan  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  taraf ( $\alpha$ ) yaitu 0,05. Adapun hasil perhitungan data diperoleh nilai  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $F_{hitung} 20,35 \geq F_{tabel} 4,30$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 03 Lebong.

**Kata kunci:** *Penelitian eksperimen, Media Pembelajaran Monopoli, Pembelajaran Sejarah, Hasil Belajar*

Disetujui,

Pembimbing



Dr. L.R. Retno Susanti, M. Hum  
NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP. 198411302009121004



## ABSTRACT

This research is entitled "The Effect Of Monopoly Learning Media Application on Students' Learning Outcomes in History Lesson at 10<sup>th</sup> Grade Students at Senior High School Number 03 Lebong". The formulation of the problem, among others, is whether there is an influence in the use of Monopoly Learning Media on Results. The purpose of this study was to determine the effect of monolithic learning media on student learning outcomes in class 10<sup>th</sup> history at Senior High School number 03 Lebong. The method applied in this study is a quasi-experimental which in its application only uses one class sample as the experimental class. The sample used in the experimental class is class ten Mathematics Natural Sciences number 1 which was selected based on the random sampling technique. In addition, the data collection technique in this study used a test technique with a pretest and pesttest design. In this study, the data analysis prerequisite test technique used was the normality test of the data, the homogeneity of the data, the linearity test of the data, and the simple regression test with a significant level of  $F_{\text{calculate}} > F_{\text{tabel}}$  level ( $\alpha$ ) = 0.05. The results of the calculation of the data obtained by the value of  $F_{\text{calculate}} > F_{\text{tabel}}$  or  $F_{\text{calculate}} 20,35 > F_{\text{tabel}} = 4.30$ . Thus, it can be concluded that monopoly learning media has an effect on student learning outcomes in history subjects in grade X at Senior High School number 03 Lebong.

Keywords: *Experimental research, Monopoly Learning Media, History Learning, Learning Outcomes*

Approved by,

Advisor



Dr. L.R. Retno Susanti, M. Hum  
NIP. 196305021988032003

Certified by,

Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP. 198411302009121004

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu bidang yang penting pada setiap struktur masyarakat dengan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Monica, 2013:1). Dilihat dari keadaan sekarang dimana perubahan besar sedang terjadi di kehidupan manusia. Tidak bisa dipungkiri bahwa setiap manusia akan masuk kedalam kehidupan yang semakin modern (Hakim, 2016). Sedangkan menurut kamus bahasa Indonesia pendidikan adalah proses pengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dengan usaha mendewasakan manusia melalui cara pengajaran dan pelatihan (Nafrin, 2021:457). Indonesia termasuk salah satu Negara berkembang sehingga pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting untuk memajukan kesejahteraan bangsa Indonesia (Rusmiati, 2020)

Setiap bangsa sangat mengutamakan pendidikan, oleh sebab itu diperlukan peningkatan kualitas pendidikan di setiap bangsa. Kualitas pendidikan memiliki arti penting, karena dimasa yang akan datang manusia yang memiliki kualitaslah yang dapat bertahan hidup. Adapun cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengelolah pendidikan dengan wawasan global. Selain itu, meningkatkan kesadaran dan memperluas wawasan sebagai salah satu cara untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi globalisasi dan juga melalui pendidikan menjadi cara yang paling efektif untuk meningkatkan dan memperluas wawasan (Mustari, 2014).

Kualitas pendidikan menjadi tolah ukur majunya suatu bangsa. Adapun cara yang dilakukan oleh pemerintahan Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tahun 2021 Indonesia telah menghabiskan 20 persen dari APBN atau sebesar Rp550 triliun, dialokasikan untuk dana pendidikan. Dari 20

persen anggaran tersebut, Kemendikbud mengelola sebanyak 14,8 persen atau sekitar Rp81,5 triliun (Kemendikbud, 2021). Hal ini bertujuan untuk memajukan pendidikan di Indonesia supaya bisa mencapai pendidikan yang berkualitas, selain itu untuk mendukung pemerintah untuk menjalankan seperti yang tercantum dalam UU NO 20 tahun 2003 pasal 11, yaitu:

- 1) Pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi.
- 2) Pemerintah dan pemerintah daerah wajib menjamin tersedianya dana guna terselenggaranya pendidikan bagi setiap warga negara yang berusia tujuh sampai lima belas tahun.

(Hakim, 2016:58).

Dengan biaya pendidikan yang dikeluarkan tersebut diharapkan adanya percepatan perkembangan mutu pendidikan sehingga peserta didik bisa mendapatkan pendidikan yang bermutu. Faktor yang paling penting dalam pembangunan era globalisasi ini adalah sumber daya manusia yang bermutu. Sumber daya manusia yang lebih bermutu sangat penting dibandingkan dengan sumber alam yang melimpah. Dalam penerapan pendidikan untuk menghadapi tantangan globalisasi adalah dengan meningkatkan sumber daya manusia yang mampu bersaing, mengendalikan, dan memanfaatkan perubahan-perubahan sebagai dampak dari proses global (Rahelly, 2015:92). Sedangkan, kondisi bangsa Indonesia di dalam perbandingan Indeks Pembangunan manusia (IPM) daya saing bangsa Indonesia dengan bangsa-bangsa lain berada di posisi yang kurang menggembirakan (Tjalla, 2010). Hal ini disebabkan oleh terhambatnya laju perekonomian Indonesia sehingga berdampak pada kualitas mutu pendidikan (Idris, 2010).

Survei yang dilakukan oleh Programme For International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018 mengenai kemampuan belajar. Indonesia berada di peringkat ke-73 dari 79 negara. Dalam survei ini memperlihatkan kualitas pendidikan bangsa

Indonesia berada di peringkat tujuh terbawah dan masih tertinggal jauh dengan negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darussalam, survei PISA adalah survei untuk menilai kualitas pendidikan di dunia, dimana menilai kemampuan belajar matematika, dan sains (Lestrai, 2020:47). Proses pendidikan bangsa Indonesia yang sudah dijalani hampir selama 68 tahun ini belum membuahkan perubahan yang signifikan terhadap pola pikir manusianya. Bangsa Indonesia yang memiliki sumber daya alam yang kaya ini sangat tertinggal jauh pendidikannya dengan negara-negara tetangga (Megawati, 2012).

Kualitas pendidikan di Indonesia yang tertinggal jauh ini disebabkan juga kurangnya standar sarana prasarana dan kurangnya standar pendidik dalam mengoperasikan pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya kualitas mutu untuk mencapai hasil belajar peserta didik di Indonesia. Hal ini menjadi tantangan bagi pemerintah untuk mengimplementasikan standar dengan penuh tanggung jawab (Abdullah, 2014).

Adapun upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia dengan mengeluarkan berbagai kebijakan yang diharapkan dapat memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia, yaitu dengan mengeluarkan UU No 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang berbunyi:

“Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban : a). menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; b). mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan c). memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya”

Dalam proses pembelajaran diharapkan pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inovasi dan ide-ide kreatif dalam pembelajaran, dengan demikian dapat membuat peserta didik turut aktif serta mendapatkan pengalaman

nyata dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuan kongnitif peserta didik.

Meningkatkan kongnitif dan kreatifitas peserta didik dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai keadaan belajar yang aktif. Media pembelajaran dalam pendidikan mempunyai kekuatan yang sinergi dan positif yang dapat merubah sikap dan tingkah laku peserta didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Media pembelajaran di dalam pendidikan sangat dibutuhkan, dimana pada saat ini media pendidikan tidak lagi dilihat sebagai alat bantu tetapi dipandang sebagai bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. (Wahid, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan hadirnya media pembelajaran dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi menarik dan tidak membuat peserta didik merasa bosan. Media pembelajaran selain memudahkan pendidik untuk menyalurkan materi pembelajaran juga memudahkan peserta didik untuk melatih pemikiran dan panca indranya akan aktif dalam proses pembelajaran seperti indra penglihatan, pendengaran, perabaan, dan indra yang lainnya. Dengan adanya media pembelajran juga membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru sehingga dapat meningkatkan daya minat peserta didik dalam belajar (Isnaeni, 2020). Dalam pembelajaran banyak jenis media yang dapat diterapkan seperti media visual diam, audio, visual dinamis, media cetak, relita, dan permainan (Munawaroh, 2018).

Dengan menggunakan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran sangat berpengaruh pada keefektifan proses pembelajaran dan serta untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media sangat membantu untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran dan memiliki peran untuk memperlancar interaksi pendidik dengan peserta didik sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan diterapkannya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi

lebih jelas, menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Wahid, 2018;4-6).

Berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik di SMA Negeri 03 lebong diperoleh hasil yang menyatakan bahwa sebanyak 52,5% peserta didik mengalami kesulitan mempelajari dan memahami materi mata pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti pemberian materi ajar masih bersifat monoton, masih terbatas pada sistem ceramah, diskusi dan penugasan dalam bentuk makalah serta kurangnya inovasi dan kreatif pendidik dalam menggunakan media sehingga menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah merasa bosan dalam mengikuti mata pelajaran sejarah dan membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selama observasi yang sudah dilakukan peneliti, peserta didik di SMA Negeri 03 lebong lebih mudah menangkap pelajaran dengan tidak monoton, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan secara langsung peserta didik dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Dalam hal ini peserta didik memiliki rasa ingin tau dan percaya diri serta tidak merasa terganggu dengan keributan pada saat belajar. Dengan demikian peserta didik lebih tertarik menggunakan gaya belajar visual dan kinestetik. Gaya belajar visual dan kinestetik ini dapat digunakan dengan menerapkan media permainan monopoli karena media ini merupakan media permainan visual yang berbentuk papan permainan dan kartu yang dimainkan dengan menggunakan tiga jenis kartu yang berisi berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

Media permainan monopoli merupakan permainan yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menciptakan suasana belajar menjadi hidup dan santai, hal ini disebabkan karena pada hakikatnya bermain itu menyenangkan. Permainan monopoli yang menuntut peserta didik untuk terjun langsung dalam permainan diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan monopoli terdiri dari beberapa properti

seperti papan permainan, dadu, rumah, dan kartu merah , kartu hijau , dan kartu biru (Deriliana, 2017:4).

Proses pembelajaran menggunakan media monopoli peneliti berperan sebagai pengawas dan memberi arahan kepada peserta didik. Dalam menggunakan media monopoli diterapkan dengan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok, setiap perwakilan kelompok memiliki kesempatan untuk melempar dadu. Setiap petak yang berwarna merah, biru, dan hijau berisi pertanyaan berdasarkan materi yang diajarkan, akhir dari permainan ini adanya *reward* bagi kelompok yang memiliki poin tertinggi.

Adapun tujuan dari media permainan monopoli ini adalah agar peserta didik dapat berinteraksi sesama peserta didik maupun interaksi pendidik dengan peserta didik sehingga dapat membentuk keaktifan peserta didik dalam proses belajar-mengajar dan peserta didik mendapatkan pengalaman baru serta dapat meningkatkan kognitif peserta didik. Dengan adanya media permainan monopoli ini diharapkan dapat membantu meningkatkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran di sekolah dengan cara belajar sambil bermain.

Media permainan monopoli yang akan diterapkan oleh peneliti menggunakan materi ajar “Teori Masuknya Islam Ke Indonesia”. Penerapan materi ini sesuai dengan materi pelajaran yang berlangsung di semester dua kelas X. Selain itu, pemilihan materi ini juga dikarenakan terdapat banyak sub-sub bab pembahasan materi sehingga peneliti merasa cocok jika diterapkan dalam permainan monopoli.

Peserta didik di SMA Negeri 03 Lebong berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner, peserta didik lebih menginginkan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan tidak monoton. Dalam proses pembelajaran selama ini pendidik lebih sering menyampaikan materi dengan sistem ceramah sehingga membuat siswa sering merasa mengantuk dan membosankan. Dari hasil observasi kelas X menyatakan bahwa

menggunakan media saat pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran sejarah serta menyenangkan bagi peserta didik.

Peneliti memilih media permainan monopoli didasarkan pada penelitian terdahulu yang pernah diteliti. Penelitian yang relevan yang menyatakan dengan menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Pertama*, Penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan efektif terhadap hasil belajar peserta didik, keberhasilannya dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen adalah 83,2 dengan standar deviasi (S) = 6,94 dan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol adalah 76,3 dengan standar deviasi (S) = 8,99 (Munawaroh, 2018).

*Kedua*, penelitian yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP” dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil *pretest* 31,42% dan hasil *posttest* 88,5% (Vikagustanti, 2014).

*Ketiga*, penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar” Dari penelitian ini bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik dimana terendah memperoleh 18% dan tertinggi peroleh 55%, jadi rata-rata hasil peningkatan sekitar 36,5% (Masnarati, 2020). Hal ini dapat dijadikan sebagai pendoman peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan monopoli.

Membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu terletak pada jenis metode penelitian yang digunakan peneliti



saat ini yaitu penelitian dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi experiment* dengan *pretest-posttest* yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas yang diujicobakan atau kelas eksperimen. Selain itu, media permainan monopoli baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini, alasan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 03 Lebong setelah dipertimbangkan, yaitu: Pertama berdasarkan hasil observasi bahwa peserta didik di SMA N 03 Lebong pendidikannya jarang menggunakan media pada proses pembelajaran sedangkan disamping itu peserta didik sangat menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media maka dari itu peneliti merasa media permainan monopoli cocok untuk diterapkan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Kedua, alasan bahwa sekolah tersebut merupakan sekolah asal peneliti, sehingga akan memberikan kemudahan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 03 Lebong. Ketiga, alasan peneliti karena adanya keberhasilan penelitian terdahulu dengan menerapkan media permainan monopoli yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut diikuti dengan alasan bahwa media permainan monopoli ini belum pernah diterapkan disekolah yang akan diteliti dan ketertarikan peserta didik terhadap media permainan, maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian tentang pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik dengan judul penelitian: ***“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA N 03 Lebong”***

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan melihat permasalahan – permasalahan diatas maka penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA N 03 Lebong”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA N 03 Lebong.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak, diantaranya yaitu:

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

- a) Bagi guru, dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, kreatif, motivatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna.
- b) Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi lagi dalam belajar, meningkatkan pemahaman, aktif mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c) Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat menambahkan kualitas belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan akreditasi sekolah.
- d) Bagi peneliti, dengan penelitian ini dapat membantu peneliti dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan media monopoli, media ini juga dapat diimplementasikan pada masa yang akan datang, menambahkan pengalaman peneliti, dan sebagai pendoman untuk menjadi tenaga pendidik.

### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Secara umum dari penelitian ini diharapkan secara akademis dapat memberikan makna dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan media yang dapat diterapkan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. A. F. A. 2014. Kualitas Pendidikan Indonesia di Mata Dunia. STKIP PGRI
- Abidin Zainul.2016.Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran.Jurnal Edcomtech 1 (1) 9-20
- Afandi Muhamad dkk, 2013.Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah.Unissula Press
- Agustiya Faudany,. Ali. S,. & Sri. H. 2017. *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes*. Journal of Primary Education 6 (2) 114-119
- Amirullah.2016. Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa dan Pembangunan Nasional. Universitas Negeri Makassar
- Azizah N, dkk. 2021.*The perspective on monopoly as media in physics learning by using teams games tournament*. Journal of Physics: Conference Series 1-7
- Bire Arylien Ludji,. Garadus.U,.Bire.J. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Kependidikan 44 (2) 168-174
- Deriliana Yosephine dkk., 2017.Evektivitas Media permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. Jurnal Untan 1-13
- Dirgantara. M. R. D,. Sri. M. E. S,. & Putut. M. 2019. *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning*. Journal of Primary Education 8 (3) 262-269
- Ekawati Mona. 2019. Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kongnitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. Jurnal E-Tech 07 (4) 1-12
- Gasong Dina, 2018. Belajar Dan Pembelajaran. DEEPUBLISH ( Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA )
- Ghufran M Nur,. Risnawita Rini, 2012. Gaya Belajar Kajian Teoritik. Pustaka Pelajar

- Gunawan Muhammad. A.2013. Statistik Untuk Penelitian Pendidikan. Parama Publishing
- Hakim Lukman.2016.Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jurnal Edu Tech 2 (2) 53-64
- Hamid. A. M, *et al*, 2020. Medi Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis
- Hastunar Daniela Elivas,. Dwi. A. L. B,. Djoko. S. 2014. *Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School*. English Education Journal 4 (2) 122-129
- Heryati. 2017. Pengantar Ilmu Sejarah. Universitas Muhammadiyah Palembang
- Idris Ridwan, 2010.APBN Pendidikan Dan Mahalnya Biaya Pendidikan. Jurnal Lentera Pendidikan 13 (1) 92-110
- Isti'adah. F. N. .2020.Teori – Teori Belajar Dalam Pendidikan.Aswaja Pressindo
- Indriani Mikke Novia,. Isnarto,. & Scolastika. M. 2019. *The Implementation of PBL (Problem Based Learning) Model Assisted by Monopoly Game Media in Improving Critical Thinking Ability and Self Confidence*. Journal of Primary Education 8 (2) 200-208
- Isnaeni Neni., Hildayah. D. 2020. Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. Jurnal Syntax Transformation 1 (5) 2721-2769
- Idris. R. 2010. APBN Pendidikan dan Mahalnya Biaya Pendidikan. Jurnal Lentera Pendidika 13 (1) 92-110
- Jamilah. F. K. N. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar.Jurnal PendidikanAkuntansi dan Keuangan 3 (10) 33-39
- Jannah Rodhatul, 2009.Media Pembelajaran. Antasari Press
- Kadir Abdul, 2015. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. Jurnal Al-Ta'dib 8 (2) 70-81
- Karo. I. R. K, & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. Jurnal AXIOM 7 (1) 91-95

- Kholis R Ahmad Nur. 2017. Analisis Tingkat Kesulitan (Difficulty Level) Soal Pada Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum 2013. *Jurnal pendidikan agama Islam* 14 (2) 305-315
- Kurniawan Yusep, 2019. Inovasi Pembelajaran, Model Dan Metode Pembelajaran Bagi Guru. Cv Kekata Group, Surakarta
- Kemendikbud. 2021. Anggaran Kemendikbud tahun 2021
- Lailatur Rizqiyah. 2018. Teknik Tes dan Non tes Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar. Universitas Nurul Jadid
- Lestari Ayu Chinintiya, Annizar Anas Ma'ruf. 2021. Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah* 8 (1) 46-55
- Mantondang, 2009. Pengujian Homogenitas Varian Data. Dikutip dalam artikel Taburasa PPS unimed, academia edu
- Maryani, I., Sumiar, Z. 2018. *Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (1) 11-20
- Masnarati Cindy. 2020. Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal* 1 (2) 103-114
- Maulida. 2020. Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Darussalam* 21 (2) Hlm 1
- Megawati. P. 2012. Mereta permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal formatik* 2 (3) 227-234
- Munawaroh Vivi Salisatul. 2018. Efektivitas Penggunaan Media permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Semarang, Universitas Islam Negeri Walisongo
- Monica Amelia Tria., Irwanto Dedi., Syarifudin. 2015. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Question Students Have (Pertanyaan Milik Siswa) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI Ips Sma Negeri 1 Indralaya Selatan. Universitas Sriwijaya 1-94
- Mustari. M. Rahman. T. M. 2014. Manajemen pendidikan. RajaGarfika Persada, Jakarta.

- Nafrin Irinna Aulia,. Hudaidah. 2021. Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (2) 456-462
- Novalita Yolanda, *at al.* 2012. Monas (Monopoli Asli Indonesia) Sebagai Media Bermain Utuk Membentuk Karakter Anak Cinta Indonesia. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
- Nurseto Tejo, 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal UNY* 8 (1) 19-35
- Nuryadi,dkk.2017.Dasar-Dasar Statistik Penelitian.Sibuku Media
- Pane Aprida, 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3 (2)
- Panjaitan. D. J, 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung. *Jurnal Mathematics Paedagogic* 83-90
- Prabali. L. A. R. S., Sukmana. A. I. W. I. Y. 2021. *Monopoly Media: Efforts to Increase the Activity of Elementary School Students in Learning Animals Movement Organs*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5 ( 2) 250-259
- Priyatna Andri, 2013. Pahami Gaya Belajar Anak. PT Elex Media Komputindo
- Rahardjo, Mudjia (2011) *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hlm 4
- Rahelly Yetty, 2015. Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra Pendidikan Sejarah* 4(1) 92-98
- Retnawati, Heri.2017.Teknik Pengambilan Sampel.Universitas negeri Yogyakarta
- Riduwan *at al.*, 2018. Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Alfabeta, Bandung
- Rohmah. I. Y. A. 2020. *Development Monopoly Media To Increase Student's Motivation Study Of Social Sciences In Middle School*. *Jurnal Partisipatoris* 2 (2) 75-83
- Rusmiaty, E., Andri. H. T., & Mawardini. 2020. *Development Of Science Learning Media Monsains (Science Monopoly) In Human Imgestion System Materials For Elementary School*. *Aindonesian Journal Of Social Research* 2 (3) 218-223
- Safithry Esty.A.2018.Assesmen Teknik Tes dan Non Tes. CV IRDH.hlm 3

- Saputri Fajar Isnaeni. 2016. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Prima Edukasia* 1-12
- Suardi Moh, 2018. Belajar dan Pembelajaran. DEEPUBLISH ( Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA )
- Sari. A. M., Gunawan, I. 2018. *Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light And Optical Devices*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 07 (1) 71-79
- Suharman, 2018. Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Agama Islam* 10 (1) 93-115
- Soeprapto Sri. 2013. Landasan Aksiologi Sistem Pendidikan Nasional Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan* XXXII (2)
- Sugiyono. 2018. Statistik Nonparametris Untuk Penelitian. ALFABETA, cv
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif. ALFABETA, cv
- Sukardi, 2018. Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya. Bumi Aksara, Jakarta
- Sutarto. 2017. Teori Kongnitif dan implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Islamic Counseling* 1 (02) 1-2
- Supardan Dadang. 2016. Teori dan Praktek Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edunomic* 4 (1) 2
- Susanto Heri. 2014. Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, gagasan, dan Strategi Pembelajaran). Aswaja Pressindo
- Thoifah I' anatut, 2015. Dtatistik Pendidikan dan Metode Penelitin Kuantitatif. Madani, Malang Jatim
- Thabroni Gamal, 2021. Metode Penelitian Eksperimen. [serupa.id/metoe-penelitian-eksperimen/](http://serupa.id/metoe-penelitian-eksperimen/)
- Tjalla Awaluddin, 2016. Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau Dari Hasil-Hasil Studi Internasional. *Universita Negeri Jakarta* 1-22
- Usmadi, 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi pendidikan* 7 (1) 50-62



- Pane Aprida,. Muhammad. D. D., 2017. Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 03 (2) 2460-2345
- Priyatna Andri. 2013.Pahami Gaya Belajar Anak. PT Elex Media Komputindo
- Wahid Abdul. 2018. Pentingnya Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra 5 (2) 1-11
- Warsita Bambang. 2008. Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. Jurnal Teknodik 12 (1) 64-78
- Wiedarti Pangesti. 2018. Pentingnya Memahami Gaya Belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Vikagustanti.A.D,. Sudarmin,. Pamelasari.D.S.2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. Unnes Science Education Journal 3 (2) 468-475
- Yaumi Muhammad. 2017. Media Pembelajaran. UIN Alauddin Makassar
- Yaumi Muhammad, 2017.Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran.Kencana
- Zahro. M. Sumardi & Marjono. 2017. The Implementation Of The Education In History Teaching. Jurnal Historica 1 (1) 2252-4673
- Zalyana, 2016. Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme dan Konstruktivisme). Jurnal Al-hikmah 13 (1) 71-81