

Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV

Dewi Mulyani¹, Pranita Marta Dinata², Kartika Chrysti Suryandari³, Atika Santi Rosana⁴

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret, ⁴SD Negeri Dukuhan Kerten Kota Surakarta
mulyanidewi72@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Learning motivation is one of factors that influence the success of students' learning because it can encourage enthusiasm in the learning process. This study's purpose was to describe the increase in learning motivation in IPAS' learning by applying monopoly media to fourth grade students of Elementary School in Dukuhan Kerten Surakarta in the academic year 2023/2024. The subjects were class IV B's students totaling 24 students consisting of 7 girls and 17 boys. This research is a Classroom Action Research conducted in four cycles. It consists of planning, implementation, observation, and reflection. The results of students' learning motivation in IPAS learning by using monopoly media show an increase. It's from cycle I = 62.18%, cycle II = 68.75%, cycle III = 76.73%, and cycle IV = 85.79%. The conclusion of this study can be seen from the better attitude and behavior so that the application of monopoly media effectively increases the learning motivation of fourth grade students in IPAS' learning of Elementary School in Dukuhan Kerten.

Keywords: IPAS, Monopoly Media, Learning Motivation

Abstrak

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik karena hal tersebut dapat mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar pembelajaran IPAS dengan menerapkan media monopoli pada peserta didik kelas IV SDN Dukuhan Kerten Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 7 perempuan dan 17 laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media monopoli menunjukkan peningkatan. Peningkatan tersebut dari siklus I = 62,18%, siklus II = 68,75%, siklus III = 76,73%, dan siklus IV = 85,79%. Kesimpulan penelitian ini, terlihat dari sikap dan perilaku yang lebih baik sehingga penerapan media monopoli efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SDN Dukuhan Kerten.

Kata kunci: IPAS, Media Monopoli, Motivasi Belajar kunci



PENDAHULUAN

Motivasi belajar dalam pendidikan sangat penting sehingga pembelajaran yang dilaksanakan harus menumbuhkan motivasi belajar supaya tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Rahman (2021) menyatakan bahwa hasil pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar sebab berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan aktivitas belajar. Definisi motivasi belajar oleh Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi adalah kemauan diri sehingga peserta didik merasa antusias dan semangat dalam belajar. Pendapat lainnya oleh Zhang & Dai (2024) menyatakan bahwa kekuatan yang memberikan energi dan menuntun perilaku menuju ke tujuan tertentu merupakan pengertian motivasi secara umum. Peserta didik yang aktif selama pembelajaran dipicu oleh motivasi belajar. Asal motivasi belajar dari dua sumber, oleh Ryan & Deci (2020) motivasi dapat bersumber dari internal maupun dari eksternal peserta didik.

Penelitian Rismayanti dkk (2023) menyatakan bahwa motivasi muncul dari dalam diri berupa motivasi intrinsik dan bersumber dari luar berupa motivasi ekstrinsik. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat Ryan & Deci (2020) bahwa motivasi intrinsik tidak muncul dari paksaan luar sehingga memberikan kegembiraan tersendiri, sedangkan motivasi eksternal dikendalikan dari dorongan peraturan dan hukuman yang dipaksakan. Sardiman (2018) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi: (1) tekun dalam menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) lebih senang belajar mandiri, (4) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, (5) dapat mempertahankan pendapatnya, (6) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, (7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Guru perlu bertugas adalah menumbuhkan pada diri peserta didik baik motivasi belajarnya supaya muncul dorongan senang untuk menjalani dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran kelas IV pada Kurikulum Merdeka salah satunya adalah IPAS. Hal ini disampaikan oleh Andreani & Gunansyah (2023) yang menyatakan bahwa terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hasil dari gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kemendikbud (2022) mengungkapkan bahwa ilmu pengetahuan yang mempelajari baik makhluk hidup dan benda mati maupun interaksinya serta mempelajari manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis 28 Maret 2024 pada guru kelas IV SDN Dukuhan Kerten menunjukkan motivasi belajar menurun mulai sejak awal semester genap ini. Hal tersebut nampak dari respon peserta didik saat mengumpulkan tugas sebanyak 18 peserta didik yang tugasnya tidak terkumpul dalam ketentuan waktu dengan berbagai alasan, namun hanya 6 anak saja yang mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Setelah guru mengetahui hal tersebut guru memberikan tenggang waktu untuk mengumpulkan tugas yang diberikan tetapi sama saja peserta didik hanya beberapa saja yang mengumpulkan tugas setelah diberi tenggang waktu, selain itu berdasarkan observasi langsung di kelas peserta didik terlihat lemas dan tidak memperhatikan guru saat dijelaskan akibatnya tidak mampu menjawab di saat pertanyaan yang diberikan dan tidak mampu mempertahankan jawabannya dengan benar. Selain itu penggunaan bahan ajar sulit dipahami dan guru tidak menggunakan media pembelajaran, kurang berinovasi serta peserta didik yang malas mencatat dan menyelesaikan tugas dari materi. Hal tersebut juga relevan dengan penelitian Khasanah (2021) yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Jatinegara Kaum 05 Pagi yang mempunyai motivasi belajar rendah pada mata pelajaran karena guru sebagai pusat pembelajaran serta dibuktikan dengan hasil Penilaian Tengah Semester dengan KKM pada SD tersebut 70, terdapat 50% dari 32 peserta didiknya di bawah KKM.

Berdasarkan pemaparan kondisi peserta didik yang dihadapi oleh guru, maka penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu "Bagaimana meningkatkan motivasi

belajar dengan menerapkan media monopoli dalam pembelajaran IPAS?”. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di SDN Dukuhan Kerten kelas IV membutuhkan suatu media guna motivasi belajar meningkatkan. Oleh karena itu, permasalahan tersebut perlu diatasi. Peningkatan motivasi belajar diperlukan supaya tujuan pembelajaran pada pembelajaran IPAS dapat tercapai.

Alternatif pemecahan masalah yang dianggap sesuai sebagai upaya menangani permasalahan yang terdideskripsikan tersebut yaitu melalui pemakaian media monopoli. Media pembelajaran membantu kelancaran pembelajaran. Penelitian Kurniawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi faktor pendukung yang penting dalam sebuah pembelajaran. Media yang dimaksud oleh Suryani dkk (2018) adalah berbagai hal yang berperan untuk menyampaikan pesan serta dapat meningkatkan dorongan batin dan pikiran sehingga proses pembelajaran terjadi pada peserta didik. Wulandari dkk (2023) menyampaikan alat bantu untuk menarik minat pada materi pembelajaran yang guru sampaikan menggunakan media pembelajaran.

Dampak yang positif yang timbul dengan adanya media selaras pendapat dari Knaus (2023) menyatakan bahwa *“media content can stimulate learners’ motivation, interest in and commitment to learning content; it can encourage learners to reflect on their point of view and reassess their opinions; and it can also – through active media work – give learners a sense of empowerment, support autonomous and sustainable learning, and enable learners to network with each other.”* Dengan demikian guru memerlukan paduan belajar dan media yang mendukung belajar aktif di kelas yakni penerapan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV sesuai dengan hasil penelitian Anggraini & Kristin (2022) menyatakan bahwa terdapat perubahan motivasi belajar yang meningkat setelah menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS meskipun mempunyai tujuan dan subjek penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian Anggraini & Kristin (2022) bertujuan untuk mengembangkan media serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Kebondowo 02, Kabupaten Semarang dengan jumlah 30 anak, sedangkan penelitian yang kami buat bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar pembelajaran IPAS dengan menerapkan media monopoli dengan subjek peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuhan Kerten Kota Surakarta dengan jumlah 24 anak.

Berdasarkan pemaparan serta rumusan masalah, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar pembelajaran IPAS dengan menerapkan media monopoli pada peserta didik kelas IV SDN Dukuhan Kerten Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Dukuhan Kerten, Kota Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Peserta didik kelas IV B sebanyak 24 anak sebagai subjek penelitian yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan desain penelitian model Miles and Hubber yang dilakukan dalam empat siklus menggunakan prosedur penelitian berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Arikunto dkk (2015) menyatakan bahwa penelitian Tindakan kelas adalah jenis penelitian yang menjelaskan proses dan hasil yang berguna supaya kualitas pembelajaran di kelas meningkat.

Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi mengenai penerapan media monopoli dalam pembelajaran dan hasil wawancara yang memaparkan proses pembelajaran di kelas. Data kuantitatif berupa data hasil angket belajar motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

Data yang dianalisis pada penelitian dengan kisi-kisi indikator motivasi belajar yaitu tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas tugas rutin, cepat bosan pada tugas tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif mengacu pada metode analisis dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang memperlihatkan peserta didik yang aktif membuat proses pembelajaran menjadi menarik sebagaimana Naziah dkk (2020) menyatakan bahwa keaktifan tersebut mempunyai peranan penting untuk keberlangsungan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator mengarahkan peserta didik mencapai capaian serta tujuan pembelajaran, sehingga kualitas, motivasi dan hasil pembelajaran dapat meningkat dengan adanya bantuan media pembelajaran. Penyajian pembelajaran yang menarik antara lain media permainan yang menyebabkan peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran. Media permainan monopoli dikembangkan guna membantu pembelajaran. Ramadhani dkk (2022) menyatakan bahwa monopoli adalah permainan menggunakan papan memuat plot, dengan setiap pion ataupun pemain dapat membeli tanah dengan harga yang tercantum di kavling dan sudah termasuk bangunan serta tanah. Ardani dkk (2021) menyatakan bahwa media monopoli lebih disenangi peserta didik serta bisa menempa kejujuran. Nurhayati dkk (2022) menyatakan bahwa permainan monopoli memiliki tujuan untuk menguasai petak, dengan cara bermain jual beli dengan prinsip monopoli yang disederhanakan, dalam penyusunan media terdiri dari: 1) pion menyimbolkan pemain, 2) dua dadu yang bersisi enam masing-masing, 3) kartu sebagai penanda hak milik properti yang setiap kartu tertulis harga dan biaya sewa setiap properti, 4) beberapa petak pada papan bermain sebagai tempat, kesempatan dan dana umum. Penelitian dilaksanakan empat siklus dengan empat kali pertemuan. Penelitian difokuskan peningkatan motivasi belajar menggunakan media monopoli, berikut hasil observasi siklus I, II, III, dan IV.

Tabel 1. Rata-Rata Kenaikan Motivasi Belajar dari Hasil Penerapan Media Pembelajaran Monopoli

Rata-Rata Hasil Refleksi	Persentase Skor (%)
<i>Pre-test</i>	59,72
Siklus I	62,18
Siklus II	68,75
Siklus III	76,73
Siklus IV	85,79

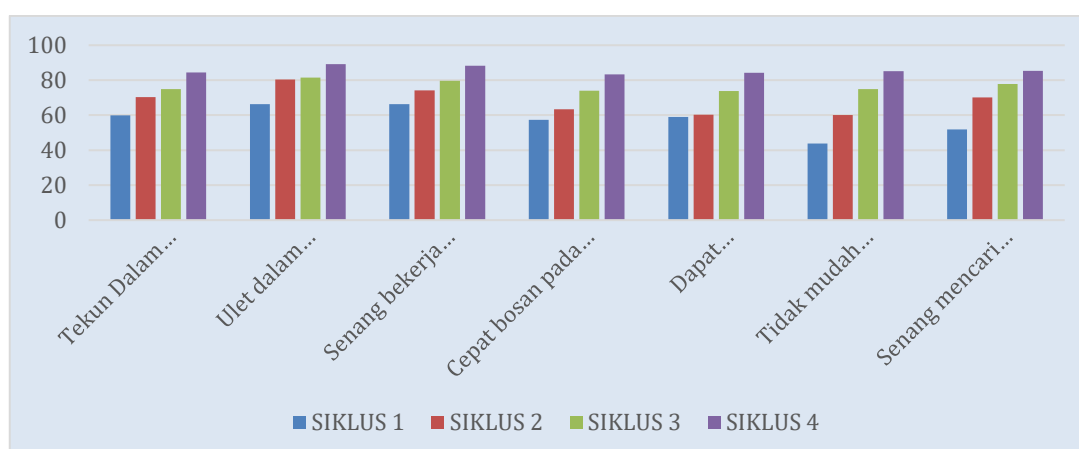
Berdasarkan tabel 1, setiap siklus mengalami kenaikan. Kenaikan siklus I menunjukkan sikap peserta didik mampu mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam media monopoli dengan benar, namun terdapat 5 peserta didik yang belum tepat. Peserta didik berani bertanya terkait yang belum dipahami dan belum benar mempertahankan pendapatnya. Siklus II menunjukkan perilaku menyimak pembelajaran dengan baik, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, menyelesaikan LKPD dengan semangat. Peserta didik mampu berkolaborasi dengan kelompoknya serta menyelesaikan soal evaluasi dengan mandiri. Pembelajaran siklus III menunjukkan peningkatan motivasi belajar ketika memainkan media monopoli seluruh peserta didik menjawab dengan benar pertanyaan. Selain itu juga mampu mengutarakan saran apabila terdapat peserta didik lain tidak dapat mempertahankan pendapatnya.

Pembelajaran siklus IV menunjukkan semangat dan sikap peserta didik dalam menghadapi kesulitan dalam materi pembelajaran namun tetap mengerjakan dengan tekun, mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu, mempertahankan pendapatnya ketika sedang berdiskusi, berani bertanya terkait yang belum dimengerti, dan suka berkolaborasi. Hasil motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS selalu naik persentasenya berdasarkan hasil angket sehingga media monopoli bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar. Didukung dengan hasil penelitian Suarni dkk (2023) menyatakan bahwa motivasi belajar terus menerus meningkat terlihat pada data pra-siklus sebagai landasan awal ke siklus I dan II. Begitu juga dengan penelitian Yuniarti dkk (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan monopoli sebagai media yang membantu meningkatkan motivasi belajar. Kenaikan hasil angket motivasi belajar dilihat dari indikator yang dapat kita lihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Antar Siklus Hasil Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Indikator	Persentase Skor (%)			
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 4
Tekun Dalam Menghadapi Tugas	59,9	70,31	75	84,38
Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan	66,25	80,42	81,46	89,17
Senang Bekerja Mandiri	66,25	74,17	79,58	88,33
Cepat Bosan Pada Tugas Tugas Rutin	57,29	63,33	73,96	88,33
Dapat Mempertahankan Pendapatnya	58,96	60,21	73,75	84,17
Tidak Mudah Melepas Hal Yang Diyakini	43,75	60,07	75	85,07
Senang Mencari Dan Memecahkan Masalah Soal Soal	51,83	70,14	77,78	85,42

Berdasarkan tabel 2, setiap indikator siklus 1, 2, 3, dan 4 mengalami kenaikan. Indikator tekun dalam menghadapi tugas siklus 1 ke 4 naik 24,48%. Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan dari siklus 1 ke 4 naik 22,92%. Indikator senang bekerja mandiri dari siklus 1 ke 4 naik 22,08%. Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin dari siklus 1 ke siklus 4 naik sebesar 31,04%. Indikator dapat mempertahankan pendapatnya dari siklus 1 ke 4 naik 25,21%. Indikator tidak mudah melepas hal yang diyakini dari siklus 1 ke 4 naik 41,32%. Indikator yang terakhir yaitu senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal dari siklus 1 ke 4 naik 33,59%. Kenaikan indikator motivasi belajar pada siklus-siklus dapat diamati pada gambar diagram batang berikut.



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi Belajar

Gambar 1 terlihat bahwa setiap siklus meningkat di setiap indikator. Hal ini sesuai penelitian Ivani (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran permainan monopoli mempunyai dampak untuk menaikkan motivasi belajar berdasarkan dari sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran IPAS berbasis permainan monopoli. Penelitian Kurniawan (2020) menyatakan bahwa media monopoli sangat efektif digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran peserta didik dikelas. Penelitian Anggraini & Kristin (2022) juga mengungkapkan motivasi belajar dapat meningkat dengan pemakaian media monopoli dengan ditunjukkan hasil analisis motivasi pada peserta didik sejak sebelum dan setelah menggunakan media meningkat.

Keberhasilan yang tercapai tidak lepas dari kendala yaitu: (1) Perbedaan waktu dengan modul ajar yang disebabkan peserta didik yang lama baik dalam menyelesaikan jawaban dan proses penerapan, (2) mengkondisikan peserta didik yang beragam karakteristik (3) peserta didik ada yang bermain sendiri saat presentasi (4) peserta didik sulit dikondisikan sebab berkeinginan bermain lebih awal dan mengerjakan soal lebih banyak daripada teman yang lain. Kendala tersebut selalu diperbaiki setiap siklusnya, sebagaimana penelitian Yuniarti dkk (2023) menyatakan bahwa pembahasan penelitiannya dari I, II dan III mengalami perbaikan. Menurut Kusuma dkk (2023) menyatakan bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran perlu diketahui pendidik baik dari perkembangan peserta didik, perbedaan individu, pengetahuan, memori, motivasi, gaya belajar, teori belajar dan pengukuran evaluasi sehingga guru dan peserta didik memperoleh alternatif solusi dalam pembelajaran, seperti solusi untuk mengatasi malas menyelesaikan tugas dapat dengan pemberian punishment dan reward serta mengatasi rasa bosan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang terlaksana pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SDN Dukuhan Kerten Surakarta tahun ajaran 2023/2024 dengan menerapkan media monopoli mengalami peningkatan motivasi belajarnya. Hasil kenaikan nampak dari hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan media monopoli sebanyak 59,72%, setelah diberikan media monopoli diperoleh persentase motivasi belajar di siklus I sebanyak 62,18%, siklus II sebanyak 68,75%, siklus III sebanyak 76,73% dan siklus IV sebanyak 85,79% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil tindakan siklus I hingga IV nampak bahwa motivasi belajar terjadi kenaikan dari hasil *pretest* ke siklus satu menunjukkan kenaikan sebesar 5,46%, kenaikan siklus satu menuju siklus 2 naik sebanyak 6,57%, pada siklus dua menuju siklus tiga mengalami kenaikan sebanyak 7,98% serta kenaikan pada siklus 3 ke siklus 4 mengalami kenaikan sebanyak 9,06%. Ketujuh indikator motivasi belajar mengalami kenaikan diantaranya tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas tugas rutin, cepat bosan pada tugas tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal soal. Hasil kenaikan motivasi belajar yang telah dipaparkan membuktikan bahwa media monopoli efektif untuk meningkatkan motivasi belajar belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213.

- <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ivani, N. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 284–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.52>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khasanah, N. (2021). Application of the Probing-Prompting Learning Model in Improving Social Studies and PKN Learning Motivation on Theme 8 Grade IV Students at SDN Jatinegara Kaum 05 Morning Academic Year 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53821>
- Knaus, T. (2023). Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100504. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100504>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Kusuma, E. M., Setiari, Y., & Setyawan, A. (2023). Alternatif Solusi Permasalahan Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Tadruusun: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 88–101. <https://doi.org/10.62274/tadruusun.v2i1.27>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Jpsd*, 7(2), 109–120. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v7i2.a17327>
- Nurhayati, N., Rosdianti, V., Sari, A., Nurhaliza, N., & Fransisca, S. (2022). Developing Elementary School's Social Studies Learning Using the Monopoly Game. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 1(6), 648–653. <https://doi.org/10.55324/ijoms.v1i6.124>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan*

- Biologi*, 15(1), 79–86.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/quagga/article/view/5105>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., & Latifah, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (2023). Penggunaan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pembelajaran Ipa Materi Tata Surya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1097–1108. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.808>
- Zhang, C., & Dai, K. (2024). Enhancing Chinese students' willingness to communicate (WTC) in EMI classrooms: Do learning motivation and academic self-efficacy matter? *Learning and Motivation*, 87, 101997. <https://doi.org/10.1016/J.LMOT.2024.101997>