

## Inovasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli dengan Model *Information Search* dan *Snowball Throwing* Pada Materi Norma

Farid Fadillah

Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

faridfadillah36@gmail.com

---

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

---

### Abstract

*The phenomenon that occurs in schools shows that in Civics learning there is still a tendency for teachers to use minimal learning media. The aim of this research is to describe the steps as well as the advantages and disadvantages of implementing innovative monopoly game learning media using information search and snowball throwing models in norm material. This research method uses library research. The data sources used are secondary data sources in the form of books and articles related to learning media for monopoly games using information search and snowball throwing models. The results of this research show that the PPKn monopoly game learning media can be an alternative for teachers in carrying out the learning process in class. Making it is not too complicated and does not require a lot of money. The advantage of this learning media is that it can continue to be developed, for example by adding columns and material content. The disadvantage of this learning media is that it is not technology-based. It is hoped that the learning media innovated by teachers can increase students' learning motivation so that they can become good citizens in the future.*

**Keywords:** Learning Media, Civics, Norms

### Abstrak

Fenomena yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih terdapat kecenderungan guru minim menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, Tujuan penelitian ini mendeskripsikan langkah-langkah serta kelebihan dan kekurangan penerapan inovasi media pembelajaran permainan monopoli dengan model *information search* dan *snowball throwing* pada materi norma. Metode penelitian ini menggunakan penelitian *library research*. Sumber data yang digunakan merupakan sumber data sekunder berupa buku dan artikel yang berkaitan dengan media pembelajaran permainan monopoli dengan model *information search* dan *snowball throwing*. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran permainan monopoli PPKn dapat menjadi alternatif untuk guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Pembuatannya tidak terlalu rumit dan tidak memerlukan biaya yang besar. Berikut kelebihan dari media pembelajaran ini adalah dapat terus dikembangkan misalnya menambahkan kolom dan konten materi, kekurangan dari media pembelajaran ini adalah tidak berbasis teknologi. Media pembelajaran yang di inovasikan oleh guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat mewujudkan *good citizen* di masa depan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, PPKn, Norma

---



## PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangat diperlukan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih menghayati Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya, sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep yang guru sajikan. Disetiap satuan pendidikan guru tidak hanya dituntut memiliki kreatifitas namun guru juga dituntut untuk menjadi pandai dan kreatif (Hamzah et al, 2019). Tetapi kenyataannya bahwa pembelajaran PPKn sendiri kurang diminati oleh siswa dan kebanyakan siswa menganggap remeh dalam pembelajaran PPKn (Fahrina, Amelia, & Zahara, 2020).

Fenomena yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PPKn masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media seadanya atau bahkan sangat sederhana, jauh dari kesan menarik perhatian siswa karena kurang memperhatikan komposisi warna, ukuran, proporsionalitas, dan kurang dikemas dengan menarik. Guru masih cenderung hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran sedangkan pemanfaatan media lain kurang diminati (Perdana et al, 2020). Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran PPKn sering dianggap kurang menarik, membosankan, dan kurang menyenangkan, sehingga kurang optimal dalam membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh konsep-konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan dan keterampilan baru (Debby et al, 2022). Media pembelajaran PPKn memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar Pancasila dan Kewarganegaraan maupun bagi siswa dalam menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepadanya. Media yang inovatif, sebagai suatu ide, praktik, atau objek media yang dianggap baru.

Dalam beberapa penelitian, media inovatif yang dikaji berkaitan penggunaan media dalam proses pembelajaran, akan melibatkan siswa secara aktif dalam mengkonstruksikan sendiri pengetahuan atau konsep PPKn, siswa memperoleh pemahaman yang benar tentang konsep, dan akhirnya bermuara pada perolehan hasil evaluasi belajar yang optimal. Menurut Arsyad (2014: 2) media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Pemilihan media pembelajaran yang akan kita gunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar tujuan dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PPKn adalah media pembelajaran permainan monopoli. Media pembelajaran permainan monopoli bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membantu guru PPKn di sekolah dalam proses pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bekerja sama di dalam kelompok, siswa diajak untuk berfikir kritis, kreatif, dan informatif. Menurut Wisada, Sudarma, dan Yuda (2019) salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulan siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Berikut dalam hal ini media pembelajaran monopoli dapat dikolaborasi dengan model pembelajaran *information search* dan *snowball throwing*.

Menurut Zaini (2008: 48) *Information Search* atau pencarian informasi merupakan strategi yang sama dengan ujian *open book*. Yang mana secara berkelompok peserta didik mencari informasi (biasanya tercakup dalam pelajaran)

yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru kepada mereka. Strategi ini sangat membantu pembelajaran untuk lebih menghidupkan materi yang dianggap kering. Model pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Fathurrohman, 2015: 61).

Inovasi media pembelajaran permainan monopoli dapat menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan aspek kewarganegaraan yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition*. Selain itu dengan menggunakan permainan monopoli, siswa juga dituntut untuk berfikir kritis, melatih kerjasama, dan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah disampaikan sebelumnya yang nantinya pengetahuan yang telah didapat akan diuji kembali melalui permainan ini. Dengan demikian media permainan monopoli ini menjadi salah satu media yang dapat membantu siswa memahami pelajaran dan belajar dalam suasana yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan langkah-langkah serta kelebihan dan kekurangan penerapan inovasi media pembelajaran permainan monopoli dengan model *information search* dan *snowball throwing* pada materi norma.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (*library research*) yang bersumber baik dari tulisan-tulisan, mulai dari buku, jurnal serta hasil penelitian. Sumber yang dimaksud tentu saja yang berkaitan dengan media pembelajaran permainan monopoli dengan model *information search* dan *snowball throwing*. Teknik pengumpulan data serta informasi yang mendukung tulisan ini meliputi studi dokumentasi serta studi pustaka dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan tema tulisan ini (Rohman, 2021). Teknik analisis data yang digunakan ialah reduksi data yang merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga mendapatkan kesimpulan yang dapat ditarik dan diverifikasi. Analisis data lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sedangkan metode literature adalah pengumpulan data yang diperlukan sebagai pendukung penulisan ini (Fadli, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Inovasi dalam Pengembangan Aspek Kewarganegaraan

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang penting yang ada di sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran PPKn tentu harus disampaikan dengan cara yang lebih menarik. Namun pada kenyataannya pada saat ini, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dianggap sebagai suatu pelajaran yang membosankan dan tidak menarik sehingga tujuan dari pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan tidak tercapai.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran khususnya media yang akan digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah, dimana ini dimaksudkan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan juga dengan dikembangkannya media ini diharapkan siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga informasi akan dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Kurniawati (2021) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan

Prestasi Belajar PPKn Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang.

Inovasi media yang akan dikembangkan berbasis visual dengan bentuk permainan monopoli. Permainan monopoli ini juga akan digabungkan dengan model pembelajaran *Information Search* dan *Snowball Throwing*. Menurut Rosida (2017) model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa, melatih siswa belajar mandiri dalam pengetahuan berdasarkan diskusi, mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam mendiskusikan dan menyelesaikan tugas belajar, mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan menjelaskan kembali materi yang diperoleh berdasarkan diskusi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Permainan monopoli disiapkan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan informasi dan akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan monopoli yang digabungkan dengan model pembelajaran *information search* dan *snowball throwing* merupakan suatu inovasi yang tepat untuk dilakukan, dimana selain peserta didik dapat belajar dan bekerja sama secara baik, peserta didik juga akan belajar dengan suasana yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, tidak membosankan seperti yang terjadi saat ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Roihatul et al (2022) tentang Media Permainan "Monokei" (Monopoli Keberagaman Indonesia) pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah dasar adalah media monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengingat keberagaman Indonesia, kualitas produk monopoli termasuk dalam kategori layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, efektifitas monopoli dalam pembelajaran dapat menghasilkan tercapainya tujuan pembelajaran, dan penerapan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena belajar terasa tidak membosankan.

Dalam proses pembuatan media monopoli tergolong cukup mudah, hanya memerlukan karton, penggaris, spidol, dadu, kardus, dan pion. Dalam proses pelaksanaannya permainan monopoli ini juga tidak terlalu rumit sehingga peserta didik tidak akan kebingungan ketika kegiatan berlangsung. Secara garis besar inovasi media permainan monopoli yang akan dikembangkan ini, peserta didik akan dibentuk kelompok dan akan melakukan permainan secara bergantian dengan kelompok lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sandra dan Liana (2014) membuktikan bahwa media monopoli layak digunakan motivasi dan minat belajar para peserta didik cenderung meningkat.

Menurut Branson (1999), Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan memiliki tiga aspek kewarganegaraan yaitu aspek pengetahuan (*civics knowledge*), aspek keterampilan (*civics skill*), dan aspek karakter (*civics disposition*). Dalam ketiga aspek tersebut semua saling berkaitan atau berhubungan dengan peserta didik, agar nantinya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai kepada peserta didik yang biasa disebut *good citizen*.

Dalam inovasi media pembelajaran permainan monopoli dengan menggabungkan model *information search* dan *snowball throwing* ini dinilai tepat untuk pengembangan ketiga aspek kewarganegaraan tersebut karena siswa dituntut untuk berpikir kritis, melatih kerja sama, dan melatih sportifitas. Inovasi ini akan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama dengan materi norma Kelas VII. Materi ini diharapkan cocok untuk dapat diterapkan dalam media permainan monopoli sehingga diharapkan dapat mengembangkan aspek kewarganegaraan peserta didik.

Aspek *civic knowledge* yang akan dikembangkan dalam materi ini adalah peserta didik diharapkan mampu menjelaskan dan menyebutkan pengertian norma, macam-macam norma, contoh norma yang berlaku di masyarakat. Aspek *civic skill* yang ingin dikembangkan adalah peserta didik diharapkan memiliki keterampilan komunikasi yang baik dan kerja sama tim yang baik. Selanjutnya aspek *civic disposition* diharapkan siswa mampu memiliki sikap menjunjung tinggi nilai sportifitas dan menghargai satu sama lain dengan temannya.

### Langkah-langkah penerapan media permainan monopoli dengan menggunakan model pembelajaran *information search* dan *snowball throwing*.

Penerapan media permainan monopoli dengan model pembelajaran *information search* dan *snowball throwing*, Berikut langkah-langkahnya.

**Tabel 1. Alat Dan Bahan Untuk Membuat Permainan Monopoli PPKn.**

No.	Alat dan Bahan
1.	Kardus/kertas asturo/kertas manila
2.	Spidol
3.	Penggaris
4.	Alat tulis

**Tabel 2. Langkah-langkah Pembuatan Permainan Monopoli PPKn.**

No.	Langkah-langkah Pembuatan Permainan Monopoli PPKn.
1.	Buat kotak berjumlah 10.
2.	Isilah kotak tersebut dengan tulisan berikut ini: <ol style="list-style-type: none"> <li>Pernyataan siswa.</li> <li>Pertanyaan siswa.</li> <li>Kesempatan.</li> <li>Dana umum.</li> <li>Penjara.</li> <li>Hiburan gaya.</li> <li>Hiburan nyanyi.</li> <li>Kembali menuju START.</li> <li>Bebas memilih.</li> <li>Pengisian kotak boleh bebas.</li> </ol>
3.	Menambahkan gambar contoh-contoh norma dalam kehidupan sehari-hari pada kotak monopoli agar bervariasi dan menstimulan cara berpikir siswa.
4.	Selanjutnya membuat dadu dan membuat penanda permainan (pion).

**Tabel 3. Langkah-Langkah Permainan Monopoli PPKn**

No.	Langkah-Langkah Permainan Monopoli PPKn
1.	Tenaga pengajar (guru, dosen, dll) membuat pertanyaan dan pernyataan sebanyak-banyaknya.
2.	Bentuk kelompok dalam satu kelas.
3.	Setiap kelompok mempelajari dan membaca materi yang telah ditentukan.
4.	Setiap kelompok membuat pertanyaan dan pernyataan berjumlah masing-masing 10 (total 20).
5.	Setiap kelompok menentukan urutan orang untuk maju ke depan.
6.	Perwakilan setiap kelompok yang pertama maju ke depan.

7. Perwakilan pertama dari setiap kelompok menentukan undian urut bermain, bisa dengan suit atau yang lainnya.
  8. Berurutan bermain hingga ganti perwakilan.
  9. Peraturan Dan Penjelasan Monopoli PPKn.
  10. Seluruh kelompok harus bermain adil dan mau menerima konsekuensi/hukuman.
  11. Tidak boleh anarkis dan buku semua di masukkan ke dalam tas.
  12. Berhentinya permainan jika sudah di dapatkan pemenang, ditentukan lewat waktu dan dua kali putaran lalu penghitungan skor.
  13. Setiap kotak memiliki penjelasan sebagai berikut:
    - a. Pernyataan siswa: Jika Pemain tersebut masuk ke kotak ini, boleh menunjuk kelompok lain. Kelompok yang ditunjuk akan menerima pernyataan dari kelompok yang menunjuk. Kelompok yang ditunjuk harus menanggapi pernyataan. Jika benar akan mendapat skors +10, jika salah akan mendapat skors -10.
    - b. Pertanyaan siswa: Jika pemain tersebut masuk ke kotak ini, boleh menunjuk kelompok lain. Kelompok yang ditunjuk akan menerima pertanyaan dari kelompok yang menunjuk. Kelompok yang ditunjuk harus menanggapi pertanyaan. Jika benar akan mendapat skors +10, jika salah akan mendapat skors -10.
    - c. Kesempatan: Pemain yang masuk ke dalam kotak tersebut akan menerima pertanyaan dari tenaga pengajar (guru, dosen, dll), orang tersebut boleh berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menanggapi pertanyaan. Jika benar maka akan mendapat nilai +10, jika salah akan mendapat nilai -10.
    - d. Dana umum: Pemain yang masuk ke dalam kotak tersebut akan menerima pernyataan dari tenaga pengajar (guru, dosen, dll), orang tersebut boleh berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menanggapi pernyataan. Jika benar maka akan mendapat nilai +10, jika salah akan mendapat nilai -10.
    - e. Penjara: Pemain yang masuk kedalam kotak ini akan tertahan di tempat dan harus mendapat angka 6 pada dadu untuk dapat keluar. Jika kesempatan memutar dadu orang tersebut sudah habis, anggota kelompoknya yang harus membuatnya keluar. Sampai bisa keluar angka 6 di dadu.
    - f. Hiburan gaya: Pemain yang masuk kedalam kotak ini akan melakukan hiburan gaya bersama dengan seluruh anggota kelompoknya. Contohnya gaya ayam, gaya kuda, dll.
    - g. Hiburan nyanyi: Pemain yang masuk kedalam kotak ini akan melakukan hiburan nyanyi bersama dengan seluruh anggota kelompoknya.
    - h. Bebas memilih: Pemain yang masuk kedalam kotak boleh menggunakan pilihan di atas (a-g).
    - i. Kembali menuju Start.
- 

### **Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dengan Model *Information Search* dan *Snowball Throwing* Pada Materi Norma**

Kelebihan pada Media Pembelajaran Permainan Monopoli dengan Model *Information Search* dan *Snowball Throwing* Pada Materi Norma adalah dari media permainan monopoli PPKn ini adalah walaupun media konvensional namun dapat memberikan semangat baru dan motivasi dalam pembelajaran PPKn dikelas yang selama ini PPKn dianggap mata pelajaran yang membosankan. Menurut Dela dan Putra (2021) dalam penelitiannya tentang Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah dasar media permainan monopoli dikembangkan

berdasarkan model penelitian pengembangan ADDIE sebagai rancang bangun. Sementara validitas kelayakan media mendapatkan kualifikasi sangat layak berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan siswa. Dari ahli materi dinilai sangat baik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sama halnya dengan ahli desain dan media pada media permainan monopoli dengan komentar positif dan sangat baik dalam memotivasi siswa sekolah dasar. Selanjutnya kekurangan dari Media Pembelajaran Permainan Monopoli dengan Model *Information Search* dan *Snowball Throwing* Pada Materi Norma adalah kekurangan dari media permainan ini adalah kurang modern dengan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi. Selain itu juga guru harus memperhitungkan dengan baik apabila jumlah siswanya banyak

### SIMPULAN

Media permainan monopoli PPKn dapat menjadi alternatif untuk guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas, selain itu juga dapat mengembangkan aspek kewarganegaraan agar siswa diharapkan bisa menjadi *good citizen*. Bagi siswa hal ini menarik mereka diajak untuk bermain dengan media pembelajaran konvensional dimana dalam hal ini mereka juga diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri, bekerja sama dengan tim, mampu berpikir kritis, walaupun dengan menggunakan media konvensional. Selanjutnya guru akan lebih banyak berinovasi karena dengan menggunakan media permainan monopoli selain pembuatannya tidak terlalu rumit dan tidak memerlukan biayanya yang besar, dalam hal ini media permainan monopoli ini juga dapat terus dikembangkan yakni bisa menambahkan kolom ataupun juga bisa menambah konten dalam setiap kolom agar lebih menarik siswa. Berikut kelebihan dari media permainan monopoli PPKn ini adalah walaupun media konvensional namun dapat memberikan semangat baru dan motivasi dalam pembelajaran PPKn dikelas yang selama ini PPKn dianggap mata pelajaran yang membosankan, kekurangan dari media permainan ini adalah kurang modern dengan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi. Secara khusus bagaimanapun media pembelajaran yang di inovasikan oleh guru diharapkan bisa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran PPKn dan mampu membentuk siswa untuk memiliki aspek kewarganegaraan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* serta menjadi *good citizen* di masa depan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Branson, M. S. (1999). *The Role Of Civic Education*. Calabasas: CCE
- Debby, M., Astuti, P., Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Kombinasi Dalam Mata Pelajaran PPKn SMP Kelas VII Development of Combination Flashcard Media in Pancasila and Civic Education Subject At Junior High School Grade 7 Th. 7*, 40-48.
- Dela, K. N. K., & Putra, M. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1). 75-79.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara, C. R. (2020). *Minda Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, Dan Kreativitas Guru* (Vol. 153). Syiah Kuala University Press.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. doi: 10.31764/orbitav5i2.1192.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Pedagogi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Perdana, I., Saragi, R., & Aribowo, E. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290--306.
- Rohman, N. (2021). Analisis Teori Behaviorisme (Thorndike) Pada Pelajaran Matematika Dan Bahasa Indonesia Sdn Upt Xvii Mukti Jaya Aceh Singkil. Abdau: *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 223–236.
- Roihatul, P. M., Marjohan., Dhena, D. A., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 469-473.
- Rosidah, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). 29-36.
- Sandra, L., & Liana, C. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Kelas XI- IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 418-428.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda, S. A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Op.Cit, h.48.