

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS TERPADU PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 BUER**

Oleh

Kuspiati¹⁾, I Made Sentaya²⁾, Erma Sryani³⁾

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Samawa

ABSTRAK

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Monopoli, Media Pembelajaran IPS Terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer, 2) mengetahui kelayakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Buer. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall yang dispesifikasikan dengan kebutuhan produk. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala penilaian persentase. Hasil penelitian ini adalah permainan monopoli yang layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Terpadu. Kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh persentase skor sebesar 90,90% dengan kategori “Sangat Layak”, kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 78,94% dengan kategori ”Layak” dan kelayakan aspek rekayasa media, komunikasi visual dan pembelajaran menurut Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Buer memperoleh persentase skor sebesar 86,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan tingkat kelayakan media dari hasil respon siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer memperoleh rerata skor persentase sebesar 88,00% yang artinya “Sangat Layak”.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Monopoli, Media Pembelajaran IPS Terpadu.

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Belajar merupakan suatu proses, dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimilikinya sebelumnya. Jadi berdasarkan

proses (sebagai alat means) akan tercapai tujuan (ends), sesuatu hal yang dikehendaki oleh pendidikan (Hamalik, 2013: 106). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien guru perlu melakukan suatu pengembangan serta tugas wajib memfasilitasi peserta didik agar dapat meningkatkan pemahaman serta pengalaman. Menurut teori kerucut pengalaman, “pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan dalam bentuk verbal” (Dale’s, dalam Sanjaya 2010:200). Akibatnya siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, karena itulah

siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. “salah satu cara agar peserta didik memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.” (Indriani, 2011:47) Suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang, yang dampaknya merambah pada aspek pendidikan. Pendidikan dewasa ini bukan lagi dalam gelombang kehidupan tradisional, tetapi pendidikan telah berada dalam gelombang kehidupan era komunikasi dan informasi. Pendidikan dihadapkan pada sebuah tantangan yang penuh kompetitif dan kompleksitas.

Adanya kemajuan teknologi menuntut siswa dan guru mampu menciptakan teknologi baru dan tidak terbelakang dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif. Hambatan lain yang dihadapi oleh siswa adalah kecenderungan terhadap perkembangan teknologi sehingga menimbulkan sikap bosan terhadap sumber belajar seperti buku. Untuk itu, peran permainan sebagai media pembelajaran sangat mendukung dalam era pembelajaran saat ini. Jika melihat kondisi SMP Negeri 2 Buer yang letak sekolah jauh dari Kabupaten, keadaan ini tentunya akan mempengaruhi beberapa aspek dalam pembelajaran. Melihat

metode, pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga memberikan kesan kurang tertarik bagi siswa untuk dapat belajar dengan efektif dengan alasan media yang digunakan belum optimal. Pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan dampak positif dalam memajukan potensi pada diri siswa, sistem pengajaran dan pembelajaran yang diperlukan menggunakan alat bantu, salah satunya adalah menggunakan permainan monopoli. “sebab prinsip modernisasi tidak hanya diwujudkan dalam bentuk buku-buku sebagai alat utama pendidikan” (Mulyasa, 2006: 44). Selain menyenangkan dan bersifat fleksibel permainan monopoli juga memberikan stimulus pada pembentukan kepribadian, merangsang daya pikir serta berfungsi sebagai parameter sehingga siswa dapat bersaing dan berkompetisi secara sehat sesuai dengan peraturan permainan.

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini mengajak siswa tidak hanya mampu bermain monopoli, tetapi dituntut juga untuk mampu menghubungkan antara teori dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari melalui, kerja kelompok, berdiskusi, wawancara, serta saling menerima dan memberi. Karena siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang, sehingga siswa memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal baru dan penuh tantangan. Permainan monopoli dipilih

dikarenakan permainan monopoli secara umum mencakup berbagai kegiatan ekonomi, seperti adanya kegiatan transaksi jual beli, adanya lembaga perbankan dan semua komponen kegiatan ekonomi yang terkait dengan permainan monopoli lainnya. Sehingga materi yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan cepat. Hal-hal baru dan tantangan dapat diaplikasikan melalui permainan, permainan monopoli ini sebagai media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman melalui bermain.

Dalam penelitian ini dirumuskan sebuah rumusan masalah yaitu “Bagaimana Kelayakan produk permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer?” Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer. Manfaat Pengembangan Diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh guru atau calon guru untuk melakukan perbaikan, pembaharuan dan peningkatan media pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS Terpadu serta dapat dijadikan sebagai perangkat bantu dan alternatif.

Spesifikasi produk pengembangan yaitu 1) Berwujud papan monopoli dengan bahan papan triplek dengan lebar 72cm dan

panjang 52 cm, 2) Background papan monopoli dicetak menggunakan kertas banner agar dalam penggunaan awet, dan efisien digunakan di dalam kelas. 3) Sebagai media pembelajaran, desain papan monopoli dirancang berdasarkan 34 Provinsi yang ada di Indonesia dengan tujuan menambah wawasan siswa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian Permainan Monopoli

Permainan merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan menarik karena dalam permainan terdapat unsur kompetisi, kerjasama, dan akan ada pemenang dalam permainan yang tidak dapat ditebak. Secara etimologi, monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu “monos” yang artinya satu atau sendiri, dan “polein” yang artinya menjual atau penjual. Berdasarkan etimologi monopoli tersebut dapat diartikan bahwa monopoli adalah kondisi dimana hanya ada satu penjual yang menawarkan satu barang dan jasa tertentu (Suyud Margono, 2009:6). Permainan pada dasarnya memiliki manfaat bagi kepribadian anak, manfaat diperoleh melalui kegiatan bermain yang dipadupadankan dengan kegiatan belajar. Menurut (Eko Susanto, 2010: 21) bahwa penggunaan permainan dapat berguna sebagai Ice breaker (pemanasan) dan energizer (pemberi kekuatan) saat pembukaan kelas maupun saat memberi kesan dalam menutup kelas, sehingga siswa tidak akan merasakan

kejujutan dalam belajar tetapi justru sebaliknya ia akan enjoy dan terus bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Kajian Media Pembelajaran

Pengertian media sebagaimana yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman, (2011:6) bahwa, “kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association For Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. Mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran, penulis menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian di atas diantaranya adalah aspek rekayasa perangkat, dan aspek komunikasi visual sebagai aspek dan kriteria permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu sebagai media yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Buer sesuai dengan kebutuhan materi, media dan pembelajaran. Jadi permainan monopoli sebagai media pembelajaran merupakan suatu kegiatan kontes interaksi berupa papan permainan berisikan materi pembelajaran yang menarik minat karena bersifat menyenangkan dan fleksibel sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berfungsi sebagai stimulus

otak anak sehingga dapat merangsang daya pikir anak agar belajar secara menyenangkan melalui diskusi, saling memberi melalui pengalaman langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan Research and development (R&D) yang menggunakan desain pengembangan menurut Borg & Gall yang dispesifikasikan dengan kebutuhan perancangan produk meliputi, 1) analisis kebutuhan untuk melihat tujuan dari produk yang dikembangkan, 2) tahap perencanaan yaitu menetapkan materi pembelajaran dan instrumen penilaian yang berupa angket/kuesioner untuk melihat tingkat kelayakan yang akan dinilai oleh validasi media, validasi materi, guru mata pelajaran IPS dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer, hasil dari angket/kuesioner diolah dengan, a) mengubah penilaian kualitatif menjadi penilaian kuantitatif menggunakan tabel pemberian skor berikut.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Skor	Klasifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Sumber: Aturan Pemberian Skor (Eko Putro Widoyoko 2009 dalam Annisa 2016:55)

b. menganalisis data kelayakan produk berdasarkan hasil angket/kuesioner penulis

menggunakan rumus dan tabel skor Persentase di bawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Tabel 2. Persentase Pencapaian

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Klasifikasi
86-100%	5	Sangat Baik
76-85%	4	Baik
60-75%	3	Cukup
55-59%	2	Kurang
54%	1	Sangat kurang

Sumber: Persentase Pencapaian (Suharsii Arikunto 2006 dalam Epi Apriyanti, 2015:78)

c) menghitung skor rerata siswa digunakan rumus

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata

$\sum$ = Jumlah Skor Keseluruhan

N = Jumlah Keseluruhan

3) tahap pembuatan produk awal yaitu merancang desain media berdasarkan materi pembelajaran, 4) tahap validasi dan evaluasi produk merupakan tahap perbaikan perancangan produk sesuai dengan komentar dan saran dari validator, 5) tahap produk akhir berupa permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS Terpadu yang layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS

Terpadu layak digunakan, dilihat berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan respon siswa dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli

No.	Aspek Pembelajaran	Jumlah Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4.00	Layak
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4.00	Layak
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Layak
4.	Penumbuhan motivasi belajar	3.00	Cukup
5.	Materi sesuai dengan konteks IPS Terpadu	5.00	Sangat Layak
6.	Aktualisasi (sesuai dengan kondisi sekarang)	4.00	Layak
7.	Kecukupan Jumlah Soal	4.00	Layak
8.	Kelengkapan Cakupan soal	4.00	Layak
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi	4.00	Layak
10.	Variasi soal	4.00	Layak
11.	Kedalaman soal sesuai materi	4.00	Layak
12.	Materi mudah untuk dipahami	4.00	Layak
13.	Bahasa soal mudah dipahami	4.00	Layak
14.	Keruntutan alur pikir	3.00	Cukup
15.	Kejelasan uraian soal	4.00	Layak
16.	Kejelasan petunjuk belajar	4.00	Layak
17.	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan	4.00	Layak
18.	Soal sesuai dengan teori dan konsep	4.00	Layak
19.	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4.00	Layak
Total Skor		75.00	Layak
Skor Persentase		78.94%	Sangat Layak

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{75}{95} \times 100\%$$

$$= 78,94\%$$

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
Aspek Rekayasa Media			
1.	Mamtable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5.00	Sangat Layak
2.	Usabilitas (mudah digunakan)	4.00	Layak
3.	Ketepatan memilih media	5.00	Sangat Layak
4.	Petunjuk penggunaan media jelas	3.00	Cukup
5.	Alat permainan bervariasi	5.00	Sangat Layak
6.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	5.00	Sangat Layak
Aspek komunikasi visual			
7.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)	5.00	Sangat Layak
8.	Kreatif dan inovatif (media menarik)	5.00	Sangat Layak
9.	Sederhana	5.00	Sangat Layak
10.	Pemilihan jenis huruf	4.00	Layak
11.	Ukuran huruf yang digunakan	3.00	Cukup
12.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	3.00	Cukup
13.	Kemenarikan gambar yang disajikan	5.00	Sangat Layak
14.	Ketepatan penempatan gambar	5.00	Sangat Layak
15.	Keseimbangan proporsi gambar	5.00	Sangat Layak
16.	Kesesuaian gambar dengan ilustrasi	5.00	Sangat Layak
17.	Pengaturan tata letak	5.00	Sangat Layak
18.	Komposisi warna	4.00	Layak
19.	Keserasian pemilihan warna	4.00	Layak
20.	Kerapian desain	5.00	Sangat Layak
21.	Kemenarikan desain	5.00	Sangat Layak
22.	Desain permainan sesuai dengan ilustrasi IPS Terpadu	5.00	Sangat Layak
Total Skor		100	Sangat Layak
Skor Persentase		90,90%	Sangat Layak

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{100}{110} \times 100\% = 90,90\% \end{aligned}$$

Tabel 5. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Buer

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
Aspek rekayasa media			
1.	Kemudahan dalam pengelolaan	4.00	Layak
2.	Kemudahan dalam penggunaan	5.00	Sangat Layak
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4.00	Layak
4.	Permainan menggambarkan pembelajaran IPS Terpadu khususnya materi keunggulan lokasi dan kehidupan masyarakat Indonesia.	4.00	Layak
5.	Permainan menggambarkan pembelajaran IPS Terpadu khususnya materi keunggulan lokasi dan kehidupan masyarakat Indonesia.	4.00	Layak
Aspek komunikasi visual			
6.	Komunikatif (menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	4.00	Layak
7.	Kreatif dan inovatif	5.00	Sangat Layak
8.	Media menarik	5.00	Sangat Layak
9.	Pemilihan warna	5.00	Sangat Layak
10.	Kemenarikan gambar	5.00	Sangat Layak
11.	Tata letak	4.00	Baik
12.	Susunan huruf	4.00	Layak
13.	Keterbacaan teks	4.00	Layak
14.	Kemenarikan desain	5.00	Sangat Layak
15.	Kerapian desain	5.00	Sangat Layak
Aspek pembelajaran			
16.	Kesesuaian dengan materi	4.00	Layak
17.	Materi mudah dipahami	4.00	Layak
18.	Penumbuhan motivasi belajar	5.00	Sangat Layak
19.	Aktualisasi (kesesuaian dengan kondisi sekarang)	4.00	Layak
20.	Bahasa soal mudah dipahami	4.00	Layak
21.	Kejelasan uraian soal	3.00	Cukup
Total Skor		91.00	Sangat Layak
Skor Persentase		86,66%	Sangat Layak

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{91}{105} \times 100\% \\ &= 86,66\% \end{aligned}$$

Tabel 6. Hasil Rerata Respon Siswa Terhadap Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase Penilaian	Kriteria
1	Akmalia	46	92%	Sangat Layak
2	Adrian Maulana	45	90%	Sangat Layak
3	Alamsyah Putra	39	78%	Layak
4	Awahuddin	36	72%	Cukup Layak
5	Dwi Chandra Azizah	46	92%	Sangat Layak
6	Hasbullah H	33	66%	Cukup Layak
7	Ihram Kamallah	45	90%	Sangat Layak
8	Jaweriah	48	96%	Sangat Layak
9	Marlianti Saputri	45	90%	Sangat Layak
10	Marshanda Putri	45	90%	Sangat Layak
11	Mulyadi	46	92%	Sangat Layak
12	Pumama Safari	44	88%	Sangat Layak
13	Radina Billahi	46	92%	Sangat Layak
14	Ramdhan Anugrah	40	80%	Sangat Layak
15	Rani Suryanti	46	92%	Sangat Layak
16	Sabarianti	49	98%	Sangat Layak
17	Teggar Bakriansyah	43	86%	Sangat Layak
18	Ti Rizkiyanti	48	96%	Sangat Layak
19	Zirafadilla Ramdhani	46	92%	Sangat Layak
Total Skor			1672%	
Rata-rata Skor			88,00%	Sangat Layak

Maka hasil rerata skor penilaian persentase oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer secara keseluruhan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma X}{N} \\ &= \frac{1672\%}{19} \times 100\% \\ &= 88,00\% \end{aligned}$$

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator dilihat dari aspek kelayakannya, maka dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS

Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Buer layak digunakan.



Gambar 1. Hasil Uji Kelayakan

Berdasarkan grafik di atas dapat diidentifikasi bahwa tingkat kelayakan dari ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh skor sebesar 78,94% yang termasuk kedalam kategori “Layak”, tingkat kelayakan ahli media dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual diperoleh skor sebesar 90,90% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”, Tidak hanya itu, aspek rekayasa media dan komunikasi visual serta pembelajaran juga diperoleh skor persentase sebesar 86,66% dikategorikan “sangat layak” dari Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Buer. Sedangkan tingkat kelayakan dari respon siswa terhadap permainan monopoli sebagai media pembelajaran diperoleh penilaian persentase rerata skor sebesar 88,00% yang dikategorikan “sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Apriyanti, Epi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Model Tutorial Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Sumbawa*. Skripsi. Sumbawa Besar. Universitas Samawa.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flasbook Computer, Wahana. 2011. *Desain Outdoor Adverstising Dengan Corel Draw X5 Dan Photoshop Cs5*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Eryadi. 2007. *Intisari Pengetahuan Sosial Lengkap SMP*. Tangerang: PT Kawan Pustaka. Hamalik, Oemar. 2013. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Anak Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Isnaini, Annisa Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kartika, Sari Elsi, P Sumary, dan Advendi Simangunsong. 2008. *Hukum Ekonomi*. Jakarta: Grasindo. Madcom & Yeskom. 2009. *Student Book Series: Adobe*

- Photoshop Cs4. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada tanggal 24 mei 2017.
- Magfiroh, Asna. Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Pada Materi System Eksresi Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang. 2016. Skripsi. Mukmin, Arif Amirul. 2008. Asyik Menggambar Dengan Corel Draw Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Teknologi Informasi. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Setyosari, Punaji. 2013. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenada Media Group. Setyosari, Punaji. 2015. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyadi, Endang dan Mardiyatmo. 2010. Ekonomi 2 SMP Kelas VIII. Yudhistira. Nurgiyantoro, Burhan. 2001.
- Susanto, Eko. 2010. 60 Games Untuk Mengajar.Yogyakarta: Lukita
- Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa & Sastra. Yogyakarta: BPFE.
- Shanklin, Stephen B Dan Craig R. Ehlen. Extending The Use And Effectiveness Of The Monopoly Board Game As In-Class Economic Simulation In The Introductory Financial Accounting Coure. American Journal Of Business Education. Volume 10 Number 2. 2017. Diakses Pada Tanggal 7 juni 2017.
- Nugrahani, Rahina. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36/No.1. Juni 2017. Jurusan Seni Rupa. FBS Unnes. Diakses Pada Tanggal 24 mei 2017.
- Siskawati, Maya, Pargito, dan Pujiati. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. Jurnal Studi Sosial. Vol.4. No.1 2016. Diakses Tanggal 23 Mei 2017
- Sadiman, Arief S, Dkk. 2008. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfataannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudiyono, Anas. 2008. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Sutirman, 2013. Media dan ModelModel Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2011. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media. Sartikaningrum,
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Surabaya: PT Bumi
- Ria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel. Skripsi. Yogyakarta.