



IMPLEMENTASI PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Nursiwi Nugraheni
Program Studi PGSD, Universitas Negeri Semarang
nursiwi@mail.unnes.ac.id

Diterima: Mei 2017; Disetujui: Juni 2017; Dipublikasikan: Juli 2017

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar akan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Salah satu media tersebut adalah media permainan. Penelitian ini bertujuan adalah untuk mengetahui implementasi media permainan dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi, rubrik, tes dan catatan lapangan. Permainan yang diterapkan adalah permainan ular tangga, permainan sirkuit, dan monopoli bintang yang dimodifikasi dengan materi matematika sekolah dasar. Media permainan dalam ketiga sub penelitian tersebut bukan dimaksudkan untuk menerapkan konsep, melainkan sebagai pelatih ketrampilan. Media permainan membangkitkan semangat bagi siswa untuk meningkatkan ketrampilannya dengan perasaan senang. Perasaan senang inilah yang mendorong siswa untuk terus berlatih. Dari ketiga sub penelitian memperoleh hasil yang sama. Media permainan dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Ketiga media permainan tersebut diberikan setelah kegiatan presentasi diskusi kelompok guna memantapkan materi yang telah dipelajari., (2) Media permainan dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya kelas tinggi.

Kata kunci: implementasi media permainan, sekolah dasar.

ABSTRACT

Learning media that attract students attention on teaching and learning activities will further stimulate student learning activities. One of them is the game media. This study aims to find out the implementation of game media in improving the quality of mathematics learning in primary school especially in high class. This research uses a classroom action research procedure consisting of 3 cycle. Techniques of data collection are observation, documentation, rubric, test and field notes. The game is a game of ladder snakes, circuit games, and star monopoly that is modified with elementary school math materials. The game media in the three sub researches is not intended to apply the concept, but as a skill trainer. The game media is encouraging for students to improve their skills with pleasure. It is this pleasure that encourages students to continue practicing. The three sub researches are getting the same result. Game media can assist in improving the quality of mathematics learning in elementary schools. The conclusions of this study are (1) The three media games are given after the presentation of group discussions to consolidate the material that has been studied, (2) Game media can help in improving the quality of mathematics learning in primary school especially in high class.

Keywords: game media implementation, primary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak (Kartikasari, 2016). Menurut Huang, et al., (2014) matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, namun juga merupakan salah satu pelajaran yang sering menimbulkan kecemasan pada siswa sekolah dasar.

Usia perkembangan kognitif siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam berkomunikasi antar pebelajar dan pembelajar terkadang sering menimbulkan salah penafsiran bahkan salah dimengerti oleh si pembelajar (Atapukang, 2016). Pemahaman siswa merupakan faktor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran (Meylinda, 2015). Untuk itu pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah media permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan meningkatkan

kemampuan matematika. Sukayati (2009) menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau teknik untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu materi tertentu. Diana (2012) menyatakan peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan ular tangga.

Penelitian oleh Syahsiyah (2008) menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar matematika dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa melalui permainan edukatif terhadap pelajaran matematika serta meningkatkan minat siswa dalam belajar. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dalam matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa menjadi senang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahannya adalah (1) bagaimana implementasi media permainan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, (2) apakah media permainan dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar khususnya di kelas tinggi?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian payung bagi penelitian mahasiswa PGSD tentang implementasi permainan pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Penelitian ini bersifat deskriptif sehingga penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini

mengungkap tentang penerapan media permainan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02 Semarang, SDN Gunungpati 01 Semarang, SDN Sampangan 02 Semarang. Ketiga sub penelitian tersebut menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklus 2 pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi, rubrik, tes dan catatan lapangan. Variabel dalam penelitian ini adalah: (1) Keterampilan guru, (2) Aktivitas siswa, (3) Iklim pembelajaran, (4) Materi pembelajaran, (5) Media pembelajaran, (6) Hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memperoleh data hasil penelitian dari hasil 3 sub penelitian. Dari ketiga sub penelitian, semuanya mengimplementasikan permainan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, namun dengan permainan yang berbeda. Permainan pada sub penelitian yang pertama adalah permainan ular tangga. Permainan ini diimplementasikan bersama dengan model Problem Based Learning variasi snowball throwing. Permainan pada sub penelitian yang kedua adalah permainan sirkuit. Permainan ini diimplementasikan dengan model Problem Based Learning variasi Snowball Throwing. Permainan pada sub penelitian yang ketiga adalah permainan monopoli bintang. Permainan ini diimplementasikan dengan model Number Head Together variasi Snowball Throwing.

Ketiga sub penelitian tersebut dilaksanakan di SD Negeri di kota

Semarang terutama di kelas tinggi (kelas IV dan V) yang terfokus pada implementasi permainan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini menyebabkan sintaks pembelajaran matematika dari ketiga penelitian ini juga ada perbedaan. Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran dalam sub penelitian yang pertama (pembelajaran Matematika dengan PBL variasi Snowball Throwing berbantuan ular tangga) adalah : (1) Guru menyampaikan materi pokok yang akan disampaikan, (2) Guru membentuk kelompok dan menjelaskan prosedur pelaksanaan *snowball throwing*, (3) Guru memanggil ketua kelompok untuk pembagian tugas berupa masalah, (4) Siswa menuliskan istilah/konsep yang belum diketahui dalam soal pada selembar kertas, (5) Setiap kelompok menggulung dan melemparkan bola kertas ke kelompok lain, (6) Siswa mengklarifikasi istilah / konsep yang diperoleh, (7) Siswa merumuskan masalah, (8) Siswa dalam menganalisis masalah, (9) Guru melakukan pengawasan terhadap kegiatan siswa dalam menata gagasan, (10) Guru membimbing siswa memformulasikan tujuan pembelajaran, (11) Guru melakukan pengawasan kepada siswa dalam mencari informasi tambahan, (12) Siswa menggabungkan informasi dan membuat laporan, (13) Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya, (14) Siswa memainkan ular tangga, (15) Guru memberikan lembar evaluasi, (16) Guru memberikan penghargaan kepada pemenang permainan ular tangga. Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Hasil sub penelitian ini menunjukkan peningkatan: (1) keterampilan guru pada siklus I dengan rata-rata skor 22,5 (baik), siklus II rata-rata skor 33,5 (sangat baik), siklus III rata-rata skor 36,5 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada siklus I rata-rata skor 13,9 (cukup), siklus II rata-rata skor 20,6 (baik), siklus III rata-rata skor 25,25 (baik); (3) ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memperoleh 47,8%, pada siklus II yaitu 69,5%, siklus III mendapat 85,7%; (4) kualitas materi siklus I rata-rata skor 2,5 (cukup), siklus II mendapat rata-rata skor 5 (baik), siklus III rata-rata skor 6 (sangat baik); kualitas media siklus I rata-rata skor 3 (cukup), siklus II mendapat rata-rata skor 6,5 (sangat baik), siklus III mendapat rata-rata skor 7 (baik); kualitas iklim belajar pada siklus I mendapat rata-rata skor 3 (cukup), siklus II rata-rata skor 5 (baik), siklus III rata-rata skor 6,5 (sangat baik).

Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran dalam sub penelitian yang kedua (pembelajaran matematika dengan PBL variasi Snowball Throwing berbantuan permainan sirkuit) adalah (1) Orientasi siswa pada masalah dengan menyajikan pertanyaan berupa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, (2) Guru menyampaikan materi, (3) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok 5-6 anggota, (4) Siswa dibimbing guru dalam menyelesaikan LKK, (5) Siswa menyajikan hasil karya dari penyelesaian LKK, (6) Siswa melakukan permainan sirkuit untuk menguji seberapa banyak materi yang dikuasai dengan alokasi waktu \pm 15-20 menit, (7) Guru memantau jalannya permainan sirkuit dari setiap

kelompoknya, (8) Siswa menerima penghargaan berupa sertifikat sesuai hasil dari permainan sirkuit, (9) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil dari permainan Sirkuit melalui metode *Snowball Throwing*. Setiap kelompok membuat 1 pertanyaan disebarkan kertas yang dibentuk seperti gumpalan bola, pertanyaan tersebut mengenai kesulitan dalam menjawab soal-soal yang ada di permainan sirkuit, kemudian bola dilempar dari kelompok satu ke kelompok lainnya, sehingga setiap kelompok mendapatkan bola untuk diberi kesempatan menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut, (10) Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antarbangun

Hasil sub penelitian ini menunjukkan peningkatan: (1) keterampilan guru siklus I skornya 25 (baik), siklus II 31 (baik), siklus III 36,5 (sangat baik); (2) aktivitas siswa siklus I skornya 23,15 (cukup), siklus II 28,65 (baik), siklus III 34,1 (baik); (3) iklim pembelajaran siklus I skornya 4 (baik), siklus II 5 (baik), siklus III 6,5 (sangat baik); (4) materi pembelajaran siklus I skornya 7 (baik), siklus II 8,5 (baik), siklus III 10,5 (sangat baik); (5) media pembelajaran siklus I skornya 12,5 (baik), siklus II 16 (sangat baik), siklus III 18 (sangat baik); (6) hasil belajar siklus I pada ranah kognitif memperoleh nilai rata-rata 64,3 siklus II 69,7 dan siklus III 73,2. Ketuntasan klasikal pada ranah kognitif siklus I sebesar 63%, siklus II 78%, siklus III 88%. Hasil belajar ranah psikomotorik ketuntasan belajar pada

siklus I sebesar 68%, siklus II 88% dan siklus III 100%. Hasil belajar ranah afektif siklus I skornya 25 (baik), siklus II 31 (baik), siklus III 36,5 (sangat baik).

Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran dalam sub penelitian yang ketiga (pembelajaran matematika dengan NHT variasi Snowball Throwing berbantuan permainan monopoli bintang) adalah (1) Guru membentuk kelompok secara heterogen, (2) Guru membagikan Lembar Kegiatan Kelompok (LKK) kepada masing-masing kelompok, (3) Kelompok mendiskusikan jawaban dari LKK yang diberikan oleh guru dan setiap siswa harus mempunyai jawabannya, (4) Guru memanggil salah satu nomor siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, (5) Siswa yang ditunjuk nomor kepala wajib menjawab soal yang diberikan, apabila tidak bisa guru menunjuk nomor yang lain dengan cara menyebutkan nomor kepala yang dipakai siswa atau nomor kendali, (6) Guru membacakan aturan permainan monopoli bintang, (7) Siswa memainkan permainan monopoli bintang, (8) Guru membimbing dalam permainan monopoli bintang, (9) Siswa mendapatkan reward sesuai dengan jumlah soal yang dijawab, (10) Guru memberikan intruksi untuk membuat soal yang harus di jawab oleh masing-masing siswa yang terdapat dalam kelompok tersebut, (11) Guru melempar kertas soal yang telah dibuat oleh masing-masing siswa. Jika mendapatkannya wajib untuk menjawabnya, (12) Siswa mengerjakan soal yang telah didapat, (13) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dan evaluasi. Standar kompetensi yang digunakan

dalam penelitian ini adalah menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Hasil sub penelitian ini menunjukkan peningkatan: (1) Keterampilan guru pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 51,5 (baik); 53,5 (sangat baik) dan 56 (sangat baik). (2) Aktivitas siswa pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 13,94 (cukup); 20,11 (baik) dan 27,44 (baik). (3) Kualitas iklim pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5,5 (baik), 5,5 (baik) dan 7,5 (sangat baik) . (4) Kualitas materi pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5 (baik); 5(baik) dan 6,5 (sangat baik). (5) Kualitas media pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5,5 (baik); 6,5 (sangat baik) dan 6,5 (sangat baik). (6) Hasil belajar siswa pada setiap siklus berturut-turut memperoleh nilai rata-rata 54 (ketuntasan klasikal 16%); 70 (ketuntasan klasikal 67%) dan 77 (ketuntasan klasikal 89%).

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Nurseto,2011). Media terdiri atas perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan (Ichsan, 2014). Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, hand out, buku teks, majalah, surat kabar, dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/white board dan kapur/spidol (Kariman & Mulia,

2012). Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, 2009). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun para siswa Rohmawati et al. (2012). Depdiknas (2004) menyebutkan bahwa media yang berkualitas dapat dilihat dari: (1) dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, (2) memfasilitasi proses interaksi antara guru dan siswa, (3) dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, (4) dapat mengubah suasana belajar yang aktif menjadi pasif.

Anggani (dalam Yusuf dan Aulia, 2011) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Dunia anak tidak dapat dipisahkan dari proses bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan berangkat dari keinginan anak untuk memperoleh kesenangan. Jika dipadukan dengan belajar maka akan memberikan rasa nyaman (*rileks*) dan tidak tegang sehingga dalam belajar anak merasa senang seperti sedang bermain. Yusuf dan Auliya (2011) mengemukakan bahwa belajar sambil bermain memiliki beberapa manfaat, diantaranya: (1) Mengajak orang terlibat penuh (2) Meningkatkan proses belajar (3) Membangun kreativitas diri (4) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran

(5) Meraih makna belajar melalui pengalaman (6) Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar. Suyatno (dalam Yusuf dan Aulia, 2011: 18) menyatakan ada dua jenis permainan dalam pembelajaran yaitu permainan pertama mengarah pada pendidikan dengan tujuan tertentu. Permainan kedua adalah jenis permainan yang digunakan dalam proses belajar dan semata-mata sebagai permainan murni (*ice breaker*), bukan untuk membahas suatu topik tertentu tapi hanya untuk menghidupkan suasana. Menurut Ahmadi dalam (Pitadjeng, 2006), permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.

Dengan melihat ketiga sintak pembelajaran pada sub penelitian, ketiga media permainan tersebut diberikan setelah kegiatan presentasi diskusi kelompok guna memantapkan materi yang telah dipelajari Media permainan dalam ketiga penelitian tersebut bukan dimaksudkan untuk menerapkan konsep, melainkan sebagai pelatih ketrampilan. Media permainan membangkitkan semangat bagi siswa untuk meningkatkan ketrampilannya dengan perasaan senang. Perasaan senang inilah yang mendorong siswa untuk terus berlatih. Semua permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga siswa juga termotivasi untuk saling bersaing satu sama lain. Tingkat kompetisi menjadi lebih tinggi.

Hasil dari sub penelitian pertama ini adalah melalui model PBL variasi *snowball throwing* berbantuan media ular

tangga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SDN Mangkang Kulon 02. Hasil dari sub penelitian kedua ini adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika kelas VB yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, kualitas iklim pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran dan hasil belajar. Hasil dari sub penelitian ketiga ini adalah melalui NHT variasi *Snowball Throwing* berbantuan permainan monopoli bintang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika kelas IV yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, kualitas iklim pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran dan hasil belajar.

Dari ketiga sub penelitian yang dilakukan diperoleh hasil yang sama. Hasil ketiga sub penelitian tersebut adalah media permainan dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan social (Siskawati, et al., 2016).

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian ketiga mahasiswa serta pembahasan tentang implementasi media permainan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Ketiga media permainan tersebut diberikan setelah kegiatan presentasi diskusi kelompok guna memantapkan materi yang telah dipelajari., (2) Media permainan dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya di kelas tinggi.

Saran

Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut: (1) Berdasarkan pengamatan dan simpulan di atas, peneliti menyarankan sekolah menyediakan media permainan dalam pembelajaran matematika, (2) Pembelajaran matematika yang dilengkapi dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika membantu siswa dalam melatih ketrampilan matematikanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Atapukang. (2016). *Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. Jurnal Media Komunikasi Geografi* 17(2), 45-52.
- Diana. (2012). Efektifitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1(3), 134-142.
- Huang, Y. M., Huang, S. H., & Wu, T. T. (2014). Embedding Diagnostic Mechanisms in a Digital Game for Learning Mathematics. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 187-207.
- Ichsan, N. (2014). Peningkatan Kompetensi Menulis Paragraf Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Pallangga. *Jurnal MEDTEK* 6(1), 42-48.
- Kariman, T. M., & Mulia, E. (2012). Pemanfaatan Weblog Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 5(1).
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 59-77.
- Meylinda, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 1(1), 66-74.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Pitadjeng. (2006). *Belajar Matematika yang Menyenangkan*. Debdiknas.
- Rohmawati, Esti Dwi & Sukanti. (2012). Pengaruh Cara Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10(2), 153 – 171.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72-80.
- Sukayati & Sri Wulandari. (2009). *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Syahsiyah. (2008). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Studi Eksperimen di SDIT AL-HIKMAH Pela Mampang Kelas V Pada Pokok Bahasan Bangun Datar*. Skripsi Program Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.