

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS GAME HAGO PADA MATERI VIRUS KELAS X SMA

### The Development of Game Hago-Based Monopoly on The Virus Theme for X Grade in High School

<sup>1\*</sup>Bella Anggraini, <sup>2</sup>Vlorensius, <sup>2</sup>Zulfadli

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Borneo Tarakan

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Borneo Tarakan, Tarakan

Email\*: bellaanggraini@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of this study is to analyse the quality of monopoly based on Game Hago. The Hago Game-based monopoly on virus material for class X SMA is very feasible as a learning medium with the percentage of material experts being 84% (very feasible), media experts being 96% (very feasible). Game-based monopoly Hago gets a response from expert practitioners who are teachers of Biology subjects at the Hang Tuah Tarakan High School of 94% (very feasible) and student responses using Hago Game-based Monopoly learning media are 92% (very good).*

**Keywords:** *Monopoly based on Hago Game, Quality*

#### Pendahuluan

Pendidikan sendiri adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung secara terus-menerus (Ajeng, 2015). Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai fasilitator (Lutfi, 2007). Karena peran guru yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator. Peranan guru ini nantinya diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung selama proses pembelajaran kepada siswa.

Oenstein dkk dalam Bahaudin, (1999) menyatakan bahwa apabila individu memiliki perasaan positif (menyukai, merasa nyaman, senang) terhadap apa yang dialaminya, maka akan lebih mudah untuk “memanggil” pengalaman tersebut dan akan lebih jelas, dibandingkan dengan pengalaman yang melibatkan perasaan negative. Sebanyak 71% siswa SMA Hang Tuah Tarakan menyatakan sangat suka bermain dan 79% Siswa menyatakan lebih menyukai belajar sambil bermain.

Media merupakan salah satu sumber belajar yang mampu mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Berdasarkan hasil observasi awal

dengan salah satu guru Biologi kelas X dan siswa kelas X di SMA Hang Tuah Tarakan pada tanggal 20 – 28 maret 2019, proses pembelajaran di sekolah sudah mulai menggunakan kurikulum 2013 dan kegiatan belajar biologi sudah cukup menyenangkan. Namun, penggunaan media hanya terbatas pada media tertentu saja. Hasil observasi awal dengan guru disebutkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dikarenakan media yang digunakan hanya *power point* dan video.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang mampu menimbulkan perasaan positif terutama pada pembelajaran biologi, khususnya materi virus yang tergolong sulit untuk dipahami. Media permainan akan dipilih untuk menyesuaikan dengan karakteristik dari siswa. Permainan monopoli yang akan dikembangkan dan dimodifikasi menjadi lebih inovatif dan modern karena monopoli yang dikembangkan akan berbasis *Game Hago*. Untuk itu peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Game Hago* pada Materi Virus Kelas X SMA”.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) yang mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. (1974). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang telah dimodifikasi dan hanya menggunakan 3 tahapan awal, yang terdiri dari tahap *define*, *design* dan *develop*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan respon siswa berupa saran dan komentar tentang produk yang dikembangkan melalui angket yang diberikan. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian dan validitas ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan melalui angket yang telah diberikan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan cara mengumpulkan data melalui instrument yang digunakan. Instrument yang digunakan yaitu angket dengan menggunakan skala *likert 5* interval. Skala *liker* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial (Sugiyono, 2016). Data yang diperoleh kemudian diproses atau dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan ketentuan pengujian yang ada. Kriteria skala likert digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert pada penelitian

Kriteria	Skala Likert
Sangat Baik	1
Baik	2
Cukup Baik	3
Kurang	4
Sangat Kurang baik	5

Untuk memperoleh persentase kelayakan media yang dikembangkan, digunakan hasil kumulasi dari skala likert dan menggunakan rumus pada Formula 1.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{jumlah jawaban responden}}{\text{Jumlah nilai ideal}} \times 100\% \text{ (Formula 1)}$$

Data hasil persentase kemudian dikategorikan kelayakannya berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

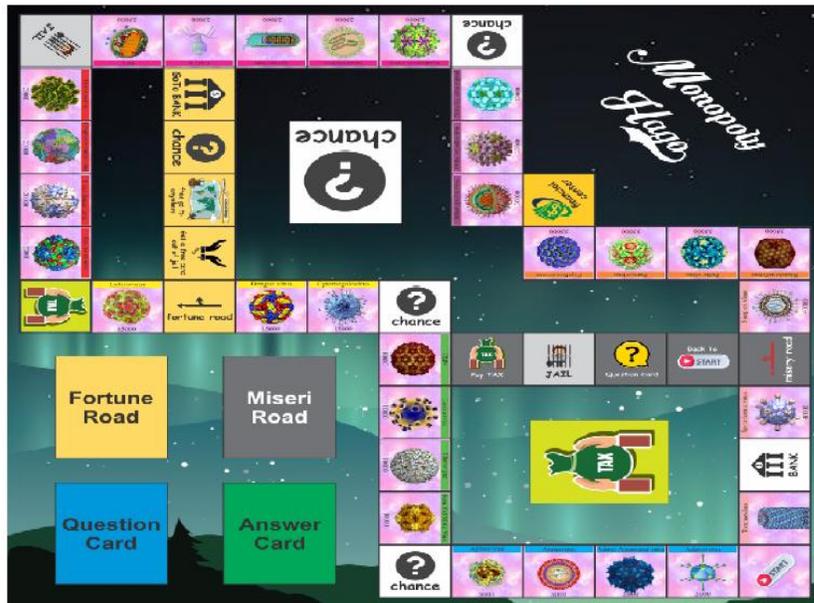
Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Kurang Layak
21-40	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

Sumber : Akbar (2013) dengan modifikasi

### Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Monopoli berbasis *game Hago* pada materi Virus kelas X SMA. Produk berupa Monopoli berbasis *Game Hago* merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli asli. Perbedaannya adalah monopoli yang dikembangkan menggunakan konsep monopoli super yang terdapat di *Game Hago* sehingga membuat media dapat diminati siswa. Tampilan dari papan monopoli berbasis *game Hago* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Papan Monopoli berbasis *game Hago*

Hasil validasi ahli materi Media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas X SMA divalidasi oleh dosen dari program studi Pendidikan Biologi, Universitas Borneo Tarakan.

Tabel 3. Data Nilai Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Persentase Skor	Tingkat Kelayakan
1.	Kesesuaian indikator dengan pertanyaan	84%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	80%	Layak
3.	Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa	80%	Layak
4.	Kesesuaian materi virus dengan media yang dikembangkan	80%	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan konsep yang disajikan	80%	Layak
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)	80%	Layak
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	80%	Layak
8.	Penggunaan nama ilmiah/ asing sudah tepat	100%	Sangat Layak
9.	Media yang dikembangkan menumbuhkan minat siswa	80%	Layak
10.	Media yang dikembangkan mampu menunjang proses pembelajaran	80%	Layak
Rata-Rata Persentase		82.4%	Sangat Layak

Data hasil validasi ahli materi yang telah dianalisis diketahui bahwa media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas X SMA memperoleh persentase sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa standar kelayakan materi pada media yang dikembangkan sudah sangat layak sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya adalah penilaian dari ahli media. Penilaian dari ahli media dijabarkan pada Tabel 4.

Table 4. Data Nilai Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor yg diperoleh	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	Keinovatifan media	14	93%	Sangat Layak
2.	Kualitas tampilan	19	95%	Sangat Layak
3.	Tingkat keawetan bahan	10	100%	Sangat Layak
4.	Ukuran media	10	100%	Sangat Layak
5.	Komposisi warna	10	100%	Sangat Layak
6.	Keterpakaian	28	93%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>91</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>96%</b>	
<b>Tingkat Kelayakan</b>				<b>Sangat Layak</b>

Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas X SMA setelah dianalisis berdasarkan data hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96%. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa standar kelayakan media yang dikembangkan sudah sangat layak sebagai media pembelajaran. Aspek keinovatifan media mendapat nilai persentase sebesar 93% yang artinya sangat layak untuk digunakan. Media yang dipilih dianggap telah sesuai dengan materi virus. Sedangkan dilihat dari segi desain Monopoli berbasis *Game Hago* dinilai dapat menarik siswa dan mengndang rasa ingin tau siswa.

Tabel 5. Data Nilai Validasi Ahli Praktisi

No.	Aspek yang dinilai	$\Sigma$ Skor yg diperoleh	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	Kurikulum	15	100%	Sangat Layak
2.	Penyajian materi	17	85%	Sangat Layak
3.	Tata bahasa	15	100%	Sangat Layak
4.	Keterpakaian	15	100%	Sangat Layak
5.	Keinovatifan media	10	100%	Sangat Layak
6.	Kualitas tampilan	10	100%	Sangat Layak
7.	Tingkat keawetan bahan	12	80%	Layak
<b>Jumlah</b>		<b>94</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>94%</b>	
<b>Tingkat Kelayakan</b>				<b>Sangat Layak</b>

Data hasil validasi ahli praktisi yang telah dianalisis diketahui bahwa media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas SMA memperoleh persentase sebesar 94%. Semua aspek ini termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan untuk tingkat keawetan bahan nilai persentasemenunjukkan tingkat kelayakan tergolong dalam kategori layak.

### **Pembahasan**

Aspek kesesuaian indikator dengan pertanyaan 84% dan dinyatakan sangat layak berdasarkan analisis standar kelayakan media. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memuat pertanyaan yang dinilai telah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran melalui media ini sehingga sesuai dengan konsep materi yang disajikan didalamnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan oleh Daryono (2009) yang menyatakan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai. Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 80% dan dinyatakan layak oleh validator ahli materi. Karena soal yang dimuat dalam Monopoli berbasis *Game Hago* juga dapat membantu guru dalam pemantapan materi dengan mengerjakan soal-soal yang telah disusun sesuai tujuan pembelajaran.

Aspek kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa mendapat nilai persentase sebesar 80% yang dikategorikan layak oleh ahli media. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* sudah sesuai dengan tingkatan *taksonomi bloom* sehingga terjadi penyesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Menurut *Taksonomi bloom* (Mardapi, 1999) segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam berpikir kognitif. Aspek kesesuaian materi virus dengan media yang dikembangkan dan Aspek kesesuaian materi dengan konsep yang disajikan mendapat nilai persentase sebesar 80% yang berarti masuk dalam kategori layak. Hal ini dikarenakan Monopoli berbasis *Game Hago* dapat memuat gambar dan nama dari berbagai virus sehingga dapat membantu siswa dalam pengenalan jenis-jenis virus. Penggunaan bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) mendapat persentase sebesar 80% masuk dalam kategori layak. Dari segi aspek tata bahasa, media yang dikembangkan dinilai telah memberikan petunjuk atau arahan yang telah dan mudah dimengerti siswa.

Prastowo (2011) menyatakan bahwa, kalimat yang digunakan dalam bahan ajar harus jelas, sederhana, dan efektif. Aspek bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami mendapat nilai persentase sebesar 80% yang artinya bila diukur dari tingkat kelayakan dapat dinyatakan layak. Soal yang dimuat dalam Monopoli berbasis *Game Hago* dianggap sudah layak karena bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa dan memberikan kesan ringan. Aspek penggunaan nama ilmiah/asing sudah tepat mendapat nilai sempurna yaitu 100%. Nama ilmiah dalam media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* terdapat pada papan permainan, *Question card* dan *Answer card*. Nama ilmiah/asing yang digunakan telah sesuai dengan sumber dan

sesuai dengan materi virus. Sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami lebih banyak jenis virus dan mengingat berbagai nama virus.

Aspek kualitas tampilan berdasarkan hasil analisis data validasi memperoleh persentase sebesar 95%. Media yang dikembangkan dapat memberikan gambaran materi virus. Setiap petak dalam Monopoli berbasis *Game Hago* diberi satu jenis virus beserta gambarnya. Siswa yang bermain Monopoli berbasis *Game Hago* secara tidak langsung dapat melihat dan mengetahui berbagai macam nama virus. Aspek keawetan, aspek ukuran media dan aspek komposisi warna media memperoleh persentase tertinggi dalam validasi ahli media dengan persentase 100% yang berarti media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* sempurna dilihat dari aspek keawetan, aspek ukuran media dan aspek komposisi warnanya.

Bahan yang digunakan serta *packaging* yang baik inilah menjadi faktor utama dalam tingkat keawetan media. Kartu Monopoli berbasis *Game Hago* menggunakan bahan yang tahan air dikarenakan bagian kedua sisinya telah delaminating. Monopoli berbasis *Game Hago* juga telah dilengkapi dengan *box* yang dapat menyimpan papan dan atribut permainan yang lain agar lebih rapi dan tahan lama.

Media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* dinilai telah memberikan warna gambar yang sesuai. Penggabungan warna gelap dan terang pada Monopoli berbasis *Game Hago* dapat membuat siswa tertarik, karena warna menjadi salah satu aspek penting yang dinilai oleh indra penglihatan. Hal ini senada juga diungkapkan Monica dan Loser (2011) menyatakan bahwa selain bentuk, mata manusia pertama kali menangkap warna pada sebuah benda. Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik suatu benda. Aspek terakhir yang dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil analisis validasi ahli media dengan perolehan persentase sebesar 93% adalah aspek keterpakaian. Vebrianto dan Osman (2011) mengungkapkan bahwa selain menarik media juga harus mampu mengatasi keterbatasan waktu belajar di kelas, sehingga dapat digunakan didalam ataupun diluar jam pelajaran.

Aspek penyajian materi, media yang dikembangkan dinilai sangat layak karena telah sesuai dengan materi yang disajikan dalam media. Media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* sudah tergolong baik karena dapat menyajikan soal yang mampu melatih siswa dalam pemahaman materi virus pelajaran di dalamnya sehingga dapat membantu guru dalam perannya sebagai fasilitator. Aspek tata bahasa, media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* dalam penggunaan bahasa telah sesuai dengan EYD bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa serta petunjuk atau arahan jelas dan dimengerti siswa. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Daryanto (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Media instruksional yaitu segala sesuatu yang dapat dipakai atau memberi rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar.

Aspek keterpakaian mendapat nilai persentase sebesar 100% dari ahli praktisi. Mulai dari memberi manfaat dan menguatkan ingatan siswa terhadap materi virus, mampu menunjang proses pembelajaran hingga menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Azhar (2011) yang menyatakan media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyapaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Aspek keinovatifan media dikategorikan sangat layak berdasarkan tingkat kelayakan. Hal ini dikarenakan, media yang dikembangkan disajikan dalam bentuk cetak yaitu permainan monopoli yang dipadukan dengan permainan *online* yang ada di *handphone* siswa. Karena adanya perpaduan *game hago* pada permainan ini sehingga Monopoli berbasis *Game Hago* mampu menarik rasa ingin tahu dan rasa penasaran siswa.

Aspek kualitas tampilan ahli praktisi menilai indikator pada aspek ini dengan kategori sangat layak dengan nilai persentase 100%. Validator ahli praktisi menilai gambar yang disajikan dalam media dapat memberikan gambaran materi virus. Suherman (2009) menyatakan gambar *representasi* merupakan salah satu bentuk dari media berbasis visual yang memegang peran sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan dan menumbuhkan minat belajar. Pada aspek tingkat keawetan bahan mendapatkan persentase yang cukup rendah dibandingkan dengan aspek lainnya, yaitu 80% dikarenakan *box* pada Monopoli berbasis *Game Hago* dianggap kurang tebal sehingga dikhawatirkan dapat mudah rusak.

Data hasil angket respon siswa yang telah dianalisis diketahui bahwa media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas X SMA memperoleh persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa standar kelayakan media yang dikembangkan sudah sangat layak sebagai media pembelajaran karena tingkat respon siswa dalam kategori sangat baik. Apabila hasil data yang diperoleh setelah dianalisis memiliki kriteria respon siswa sebesar  $\geq 81\%$  maka tingkat respon siswa media tergolong sangat baik (Akbar,2013). Berdasarkan data hasil angket respon siswa yang telah dianalisis semua pernyataan aspek yang diajukan dalam angket dinilai sangat baik. Sebanyak 95% siswa menyatakan pembelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* sangat menyenangkan. Hal ini dikarenakan mereka dapat bermain sambil belajar. Tampilan Monopoli berbasis *Game Hago* telah melalui berbagai validator sehingga saat diuji cobakan tampilan Monopoli berbasis *Game Hago* dinilai dapat menarik rasa ingin tahu siswa dan memfokuskan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari hasil angket respon siswa yang menyatakan 97% siswa menyukai tampilan Monopoli berbasis *Game Hago*.

Siswa tertarik dan termotivasi belajar biologi menggunakan media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago*. Menurut Ratminingsih (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat membuat proses pembelajaran berhasil. media yang dikemas dengan menarik dapat memotivasi siswa untuk mau dan mempertahankan belajarnya, mempermudah proses belajar, membuat pembelajaran efektif dan efisien dan kemudian meningkatkan hasil belajar.

Siswa juga menyatakan media pembelajaran ini membuat mereka minat belajar biologi. Monopoli berbasis *Game Hago* selain ditampilkan dengan *design* menarik

Monopoli berbasis *Game Hago* juga merupakan permainan yang sangat familiar bagi siswa. Adanya perpaduan *Game Hago* pada Monopoli berbasis *Game Hago* membuat siswa penasaran akan permainan ini. Ratminingsih (2016) menyatakan media berbasis *gaming* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan sesuatu yang berkaitan dengan permainan akan selalu menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa memahami materi virus. Sebanyak 91% siswa menyatakan Monopoli berbasis *Game Hago* dapat membantu memahami berbagai bentuk virus dan 95% siswa menyatakan Monopoli berbasis *Game Hago* dapat membantu mengetahui nama-nama virus. Penggunaan media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* mudah digunakan siswa. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media yang dikembangkan ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Daryanto (2009) menyatakan dalam menilai media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal salah satunya yaitu kesesuaian/keluwesan, meliputi kesesuaian dengan informasi yang dibahas, sesuai dengan kondisi peserta (penerima informasi) dapat digunakan di berbagai tempat (ruangan).

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Pembahasan terhadap Monopoli berbasis *Game Hago* pada kelas X SMA dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Monopoli berbasis *Game Hago* pada materi virus untuk kelas X SMA sangat layak sebagai media pembelajaran dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 84% (sangat layak), ahli media sebesar 96% (sangat layak).
2. Monopoli berbasis *Game Hago* mendapat respon ahli praktisi yang merupakan guru mata pelajaran Biologi di SMA Hang Tuah Tarakan sebesar 94% (sangat layak) dan respon siswa yang menggunakan media pembelajaran Monopoli berbasis *Game Hago* sebesar 92% (sangat baik).

### Daftar Rujukan

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Andi, Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Bahaudin, Taufik. (1999). *Brainware Management: Generasi Kelima Manajemen Manusia*. Elex Media Komputindo: Jakarta
- Daryanto. (2009). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gaya Media. Jakarta.
- Lutfi. (2007). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.

- Monica, L. dan Christina, L. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, Vol.2, No.2 : 1084-1096
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektifitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Blomington: Indiana University.
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri. Jakarta
- Vebrianto, R dan Osman, K. (2011). *The Effect Of Multiple Media Instruction In Improving Students Science Proses Skill And Achievement*. Proeedia-Sosial and Behavioral Sciences.