UIN IMAM BONJOL PADANG

Math Educa Journal 7 (2) (2023): 160-168

MATH EDUCA

Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika

Website: http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/matheduca

Email: mej.uinibpadang@gmail.com

Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar

[1]A. Rezky Pratiwi*, [2]Muh. Judrah, [3]Irmayanti

[1,2,3]Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan, Indonesia

E-mail: [1]andireskypratiwi22@gmail.com

Received: August 2023; Accepted: September 2023; Published: Oktober 2023

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using monopoly mathematics media in terms of students' interest in learning mathematics. The type of research used in this research is a quasi-experimental type with nonequivalent control group design with a quantitative approach. This research was conducted at UPTD SMP Negeri 4 Sinjai. The population in this study were students of class VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai, totaling 91 people. The sample of this research is 60 people using purposive sampling technique. The results of the research based on the analysis of the Independent sample t-test results obtained a sig value of 0.000. The significance value is less than 0.05 or 0.000 <0.05. Because in the hypothesis testing rules if the sig value <0.05 then H0 is rejected and Ha. So it can be concluded that Ha is accepted and Ho is rejected or in other words, the use of monopoly mathematics media on arithmetic material is effective in terms of interest in learning mathematics for class VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai.

Keywords: *Effectiveness, Interest in Learning, Mathematics Monopoly.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media monopoli matematika ditinjau dari minat belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control grup dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai yang berjumlah 91 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 60 orang dengan menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian berdasarkan analisis dari hasil uji Independent sampel t-test diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 atau 0,000 <0,05. Karena dalam kaidah pengujian hipotesisi jika nilai sig <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak atau dengan kata lain, penggunaan media monopoli matematika pada materi aritmatika efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai.

Kata kunci: Efektivitas, Minat Belajar, Monopoli Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT) (Saputra, 2020). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu dengan mengoptimalkan peran siswa sebagai pelajar. Siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman

*Corresponding author.

© 2023. Author.

p-ISSN: 2580-6726

e-ISSN: 2598-2133

konsep tetapi siswa juga diharapkan memiliki keterampilan dan kreativitas dalam belajar matematika sehingga mampu menerapkannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari (Wulandari, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari. Matematika dapat membuat peserta didik berpikir logis dan kritis, dengan belajar matematika peserta didik dapat memecahkan masalah dengan mudah. Matematika harus dikenal dan dipahami oleh semua peserta didik karena matematika dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Parsianti et al., 2020) Akibatnya pendidikan matematika sangat penting diberikan bagi siswa dari semua tingkat pendidikan. (Pratiwi et al., 2022)

Pembelajaran matematika seringkali orang mengungkapkan bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit, sulit dimengerti, dan membosankan. Bahkan ada siswa yang takut terhadap matematika sehingga mereka cenderung menghindari mata pelajaran matematika. Situasi inilah yang menyebabkan pembelajaran matematika tidak disenangi, tidak dipedulikan bahkan terabaikan, sehingga menyebabkan minat belajar matematika siswa rendah. Dalam penyampaian materi, banyak cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan menggunakan media yang menarik.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya mempertinggi hasil belajar siswa oleh karena itu penggunaan media pembelajaran akan membuat proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Andriyanti, 2020).

Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses. Media digunakan untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran yang baik. Penggunaan media dalam pelaksanaan pengajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efesiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna (Tuti, 2019).

Pembelajaran matematika di SMP khusunya di kelas VII salah satu materi yang dipelajari adalah aritmatika, saat ini sudah banyak media pembelajaran atau alat yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media adalah monopoli. Monopoli adalah permainan papan yang bertujuan mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan dan juga dapat melatih siswa untuk mengatur keuangan (Ariya & Arini, 2021). Adapun dalam pembelajaran, media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Pratama et al., 2019). Permainan ini sangat cocok digunakan pada

materi aritmatika karena aritmatika merupakan suatu perhitungan yang biasa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dalam proses jual beli atau kegiatan yang dilakukan di koperasi maupun di bank, serta untung rugi.

Penelitian terdahulu yang meneliti tentang penggunaan media monopoli matematika dalam pembelajaran matematika, yaitu salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Elvi Mailani yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi dari pra siklus rata-rata kemampuan siswa sebesar 44,7%. Setelah itu dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kemampuan siswa menjadi 72,8%. Pada siklus II, rata-rata kemampuan siswa meningkat menjadi 91,6%. Terjadi peningkatan 46,9% dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan (Maliani, 2015).

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai bahwa sebagian besar siswa tidak suka dengan pelajaran matematika, karena siswa menganggap pelajaran matematika itu merupakan pelajaran yang sulit dipelajari dan sulit untuk dimengerti. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan dalam proses pembelajaran matematika yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan serta guru hanya menggunakan buku pelajaran. Agar pembelajaran menjadi efektif dibutuhkan interaksi antara guru dan siswa untuk memecahkan suatu maslah matematika (Irmayanti,Islamiah, et al.,2021). Serta pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan metode selain dari metode ceramah dan penugasan seperti metode bermain, maka dari itu seorang guru harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Tugas guru tidak hanya merencanakan dan melaksanakan proses pengajaran di kelas, tetapi juga bertanggung jawab atas prestasi atau keterampilan siswa di sekolah (Nugroho, 2014). Guru juga harus menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dari itu guru harus menggunakan cara baru dalam pembelajaran yaitu mengganti metode dan menggunakan media pembelajaran. Dengan menerapkan media-media dalam pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan senang dengan matematika, oleh karena itu, perlu penerapan dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control grup*. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tetentu (Arifin, 2018).

Tabel 1 Desain *Quasi Eksperiment Nonequivalent Control Group*

Kelompok	*Pre-Test*	Perlakuan	*Post-Test*
Eksperimen (E)	O_1	X	O_2
Kontrol (K)	O_3	-	O_4

Keterangan :

X : Perlakuan berupa penggunaan media monopoli matematika

O_1 : Tes awal pada kelompok eksperimen

O_2 : Tes Akhir pada kelompok eksperimen

O_3 : Tes Awal pada kelompok kontrol

O_4 : Tes Akhir pada kelompok kontrol

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai, yang berlokasi di jalan Persatuan Raya Tondong, Desa Kampala, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang, kejadian atau benda, yang dijadikan obyek penelitian (Ngatno, 2015). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai pada tahun pelajaran 2022/2023 berjumlah 91 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Ngatno, 2015). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling.* Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Adapun Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai sebanyak 2 kelas yaitu kelas eksperimen VII A sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol VII C sebanyak 30 siswa. Sehingga jumlah keselurahan sampel yaitu 60.

Prosedur

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

1. Tahap persiapan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

   a. Mempersiapkan bahan pembelajaran
   b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu monopoli matematika
   c. Merancang instrumen penelitian seperti lembar angket minat belajar
   d. Melakukan validasi terhadap instrumen penelitian angket minat belajar
   e. Menganalisis hasil validasi instrumen kemudian merevisi instrumen tersebut jika belum valid

2. Tahap pelaksanaan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

   a. Pemberian angket *pre-test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
   b. Pemberian perlakuan dengan menggunakan media monopoli matematika terhadap kelompok eksperimen
   c. Pemberian angket *post-test* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Tahap analisis data
   a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul
   b. Membuat kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian

      Menyusun naskah skripsi secara lengkap

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan angket minat belajar. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Syahrum & Salim, 2012). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket yang mana dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam penggunaan media monopoli sedangkan Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang dapat digunakan jika peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi sampel diambil dan bentuk penyajian datanya melalui tabel, grafik, atau diagram, pemusatan data dan penyebaran data. Proses pengolahan dalam menguji analisis statistik deskriptif tersebut dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS*.
2. Statistik inferensial adalah untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini uji *independen sampel t-test*. Sebelum itu perlu dilakukannya uji prasyarat dimana uji prasyarat dilakukan untuk menguji data yang sudah didapatkan sehingga hipotesisnya bisa diuji. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.
   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas diguankan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian digunakan uji *Kolmogorov Smirnov* karena sampel > 50 responden. Pengujian data menggunakan *SPSS* 22 *for windows* dengan ketentuan, jika probabilitas > 0,05 maka H_1 diterima atau normal jika probabilitas < 0,05 maka H_1 ditolak atau tidak normal (Nuryadi et al., 2017).
   b. Uji Homogenitas

      Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang diuji merupakan data yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *one way ANOVA* dengan menggunakan *SPSS* 22 *for windows* dengan syarat jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut dinyatakan homogen jika nilai sig < 0,05 maka data tersebut tidak homogen (Widana & Muliani, 2020).
   c. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Uji ini dilakukan untuk menguji perbedaan antara minat belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media monopoli matematika dengan minat belajar matematika siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media monopoli matematika.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan uji-T disebut dengan *independent sampel t-test* yang digunakan untuk mencari seberapa besar efektifitas penggunaan media monopoli matematika dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) berarti nilai-t hitung siginifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti nilai-t hitung tidak signifikan (Nuryadi et al., 2017). Analisis data ini dihitung dengan menggunakan *SPSS* 22.0 *for windows.*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

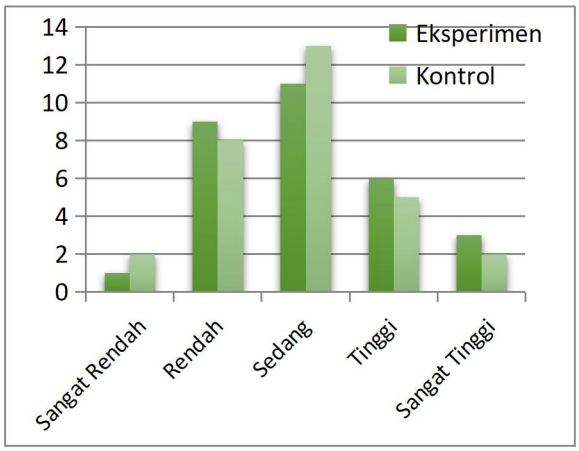
Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis deskriptif, maka minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kelas yang diajar menggunakan media monopoli matematika dan kelas yang tidak diajar menggungakan media monopoli matematika dikategorikan dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel 3 Sebagai berikut:

Tabel 2 Kategorisasi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rentang		Frekuensi		Kategori
Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
X<89	X<68	1	2	Sangat Rendah
89<X≤93	68<X ≤71	9	8	Rendah
93<X≤97	71<X ≤75	11	13	Sedang
97<X≤101	75<X≤78	6	5	Tinggi
X≥101	X≥78	3	2	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh kategorisasi skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen berdasarkan distribusi frekuensi, terdapat 1 siswa dalam kategori sangat rendah, 9 siswa dalam kategori rendah. Terdapat 11 pada kategori sedang dan pada kategori tinggi terdapat 6 orang serta 3 orang pada kategori sangat tinggi dari jumlah siswa.

Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 2 siswa dengan kategori sangat rendah, siswa yang berada pada kategori rendah ada 8 siswa dan 13 siswa pada kategori sedang. Selanjutnya untuk kategori tinggi ada 5 siswa sedangkan untuk kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa. Data pada tabel 3 Kategorisasi minat belajar siswa dapat digambarkan dalam histogram kategorisasi pada gambar 1 berikut



Gambar 1 Histogram Minat Belar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dihutung dengan menggunakan rumus *normalized gain*. Nilai *normalized gain* dari minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen adalah 76% dan pada kelas kontrol nilai *normalized gain* minat belajar adalah 56%, maka dapat dilihat pada kriteria minat belajar siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kriteria Tingkat *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan tabel 3 di atas maka diperoleh nilai gain pada kelas eksperimen sebesar 76% masuk dalam kriteria peningkatan minat belajar matematika siswa efektif. Sedangkan pada kelas kontrol nilai gainnya sebesar 56% masuk dalam kriteria cukup efektif.

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data tersebut terbukti normal dan homogen, maka analisis selanjutnya yaitu dengan pengujian hipotesisi. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang ada dalam penelitian ini. Kaidah pengujian pada uji *independen sampel t-test* sebagai berikut:

1) Jika nilai *Sig*>0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti penggunaan media monopoli matematika tidak efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 4 Sinjai.
2) Jika nilai *Sig*<0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media monopoli matematika efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 4 Sinja

Berikut ini tabel hasil uji *independen sampel t-test* dengan menggunakan program *SPSS 22*

Tabel 4 Hasil Uji *Independen Sampel T-Test* Angket Minat Belajar

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean	SD
Minat Belajar	1,465	,231	21,742	58	,000	21,900	1,007
			21,742	55,414	,000	21,900	1,007

Berdasarkan tabel 4 Diperoleh nilai *sig* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media monopoli matematika efektif terhadap minat belajar matematika siswa di kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai. . Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ainul Mardia dan Andi Ferawati Jafar dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media

Pembelajaran *Monopoly Game Smart* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika yang menggunakan media monopoli game smart sebesar 88,7648 dan kelas yang tidak menggunakan media monopoli game smart sebesar 81,2305 (Mardia & Jafar, 2017). Pada penelitian ini dibuktikan bahwa penggunaan media *monopoly* efektif terhdapat minat belajar peserta didik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan media monopoli matematika pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai sangat berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa dan terdapat perbedaan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media monopoli matematika dengan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media monopoli matematika. Hal tersebut terlihat ketika siswa yang tidak diterapkan media monopoli matematika, siswa menganggap proses pembelajaran tersebut membosankan dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika. Berbeda dengan siswa yang dalam proses pembelajaran diterapkan media monopoli matematika, siswa lebih bersemangat dan tertarik serta memiliki kemauan belajar yang terus meningkat. Selain itu, dengan menggunakan media monopoli matematika dalam pembelajaran membuat siswa merasa tertantang. Oleh karena itu, penggunaan media monopoli matematika menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk mengefetifkan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Sinjai..

Saran

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru harus mampu lebih kreatif dan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memudahkan siswa agar siswa lebih termotivasi serta memperoleh pengalaman yang nyata sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.
2. Bagi sekolah agar dapat meningkatkan sarana pendukung sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar
3. Penelitian ini hanya sebatas membandingkan efektifitas penggunaan media pembelajaran dan tanpa media dalam pembelajaran, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian sebagai pengembangan dari penelitian ini. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian dan pembelajaran yang akan datang.

REFERENSI

Andriyanti, M. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Kelas Vii Smp Swasta Adhyaksa*. *3*, 16–22.

Arifin, Z. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology*.

Ariya, M., & Arini, N. W. (2021). *Media Monopoli Sains (Monoin) Untuk Pembelajaran Ipa Pada Materi Semester I*

Kelas Iv. *9*(2), 268–275.

Maliani, E. (2015). *Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan*.

Mardia, A., & Jafar, A. F. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *5*(1).

Ngatno. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis* (1st Ed.). Cv. Indoprinting.

Nugroho, A. P. (2014). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Dengan Menggunakan Metode Jarimatika Di Mi Nglebeng Nglipar Gunung Kidul Yogyakarta. *Jurnal Skripsi*.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Gramasurya (Ed.)). Sibuku Media.

Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *6*(2), 133.

Pratama, R. A., Ananta, R., & Yuniarti, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 14–28.

Pratiwi, A. R., Mutahharah, A., Sari, F., Irmayanti, & Fitriani. (2022). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas X 2 Uptd Sma Negeri 5 Sinjai Pada Materi Eksponen. *Math Educa Journal*, *6*(2), 171–178.

Saputra, M. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Unsur Budaya Dan Kearifan Lokal Daerah Jambi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Syahrum, & Salim. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media.

Tuti, H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli Matematika (Ptk Matematika Kelas Iii Sd Negeri Nyimplung Tahun 2017). *Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, *2*(1).

Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis* (T. Fiktorius (Ed.)). Klik Media.

Wulandari, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi Interactive Learning Media To Increase Students ' Interest In Learning Mathematics At Smp 1 Bukit Sundi*. *1*(2), 43–48.