



Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia

Tondi Harahap*¹, Lili Nur Indah Sari²

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia
Email: tondiharahap52@gmail.com*¹, lilinurindahsari@uinsyahada.ac.id²

Abstract

This research is based on the lack of interest in learning students in mathematics lessons, especially in integer operation material, so that it becomes a topic of discussion in this study. The absence of mathematics learning at Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia causes a lack of mathematical mastery which has an impact on the lack of interest in learning students. Educators need to implement monopoly games to increase students' interest in learning. The purpose of this study is to determine the influence of monopoly games on the material of the round nylon operation on the interest of students in maahad tahfiz baitul ehsan alkhairi Gombak Malaysia. The approach taken in this study is quantitative with a quasi-experimental method. The experimental design used is Non Equivalent Control Pretest Posttest Design. The population consisted of 2 classes with a total of 28 students, while the research sample consisted of two classes, namely a control class of 14 students and an experimental class of 14 students. The instrument used in this study is a questionnaire or learning interest questionnaire. The results showed that students who were taught with monopoly games had a higher increase in interest in learning compared to students who were not taught monopoly games. The hypothesis test was carried out using the Independent Sample T-Test, the results obtained showed that the value or $4.944 > 2.056$ with a significant level of $0.000 < 0.05$ with the degree of freedom $(df) = (14 + 14) - 2 = 26$. From these results, it is proven that it was rejected and accepted. Therefore, there is a significant influence of monopoly games on integer operation materials on the interest of students in Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

Keywords: *Integer Operations, Monopoly Games, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sumber ilmu pengetahuan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan peradaban manusia. Pendidikan memberikan dampak bagi kehidupan sosial serta peningkatan ilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan manusia mampu menjawab tantangan dan tuntutan permasalahan baik dalam bentuk nilai jasmani maupun nilai rohani

dari setiap manusia. Pendidikan juga berperan dalam pembentukan perubahan berpikir yang tentunya berpengaruh pada perkembangan dan kemajuan Nusa dan Bangsa.

Pendidikan dalam arti sederhana seringkali di artikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya (Nurjanah et al., 2023). Dengan adanya peran pendidikan diharapkan mampu mendewasakan pemikiran – pemikiran generasi penerus bangsa baik secara kualitas dan kuantitas yang membawa terhadap kemajuan. Pendidikan adalah tahapan formal yang dilalui manusia dalam mempertajam dalam proses berpikir guna menguasai pengetahuan secara etis maupun moralitas. Menurut Dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke- 4 dan Undang – undang No. 20 tahun 2003 tercantum tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada kalimat “mencerdaskan kehidupan bangsa. Demikian juga dengan tujuan pendidikan Negara Malaysia. Tujuan pendidikan Malaysia adalah mengembangkan potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu secara menyeluruh dan terpadu untuk mewujudkan manusia yang seimbang dan harmonis dari segi intelektual, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada tuhan (Apriansyah & Sukarno Bengkulu, n.d.).

Tujuan pendidikan diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan peradaban dan pembentukan watak yang bisa memberikan perubahan baik dalam aspek intelektual dan lingkungan agar menjadi manusia yang pada hakekatnya berlandaskan ketuhanan yang maha esa serta dapat bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diselenggarakanlah suatu bentuk pendidikan yang berstatus formal dimana pendidikan ini diselenggarakan secara sengaja, terarah dan berjenjang. Sekolah sebagai sarana pengembangan pendidikan yang formal memberikan berbagai jenis subjek pengetahuan yang disebut dengan mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan ialah matematika.

Peranannya dalam dunia pendidikan, matematika telah memberikan kontribusi yang sangat besar. Ilmu ini sangatlah penting baik dijenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi bahkan diluar dari pendidikan formal. Kehadirannya juga membantu pada berbagai bidang seperti perdagangan, perpajakan, mengolah data dan lainnya serta membantu bidang studi lain semisal fisika, kimia, geografi, ekonomi, dan lainnya. Matematika merupakan induk dari segala ilmu yang ada, dalam perkembangannya matematika memegang peran penting pada bidang lain (Albar et al., 2023). Matematika menjadi salah satu pondasi dasar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern pada saat sekarang. Oleh sebab itu matematika dijadikan salah satu alat untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Proses matematika meliputi representasi, aplikasi, *problem solving* dan *reasoning*. Empat kategori aktivitas ini akan terus berlangsung selama seseorang mempelajari matematika (Meylinda & Surya, 2023). Namun untuk menggapai inti yang terdapat pada kalimat sebelumnya diperlukan minat dari peserta didik terhadap pelajaran matematika.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu yang diluar diri sendiri (Rahmadhani & Yulia, 2023). Dalam proses pembelajaran di sekolah, pihak sekolah seharusnya memberikan pembelajaran matematika terhadap peserta didiknya, karena ini berpengaruh terhadap masa depan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Muhammad Marzuki bin Hasan salah satu tenaga pendidik di Maahad Tahfiz Baitu Ehsan Alkhairi Gombak pada Lampiran 1 hasil wawancara dengan tenaga pendidik.

Pembelajaran matematika salah satu program pendidikan yang menjadi program utama disini. Strategi yang dilakukan adalah dengan mendorong peserta didik secara konvensional, maksudnya mereka belajar sendiri dan memahaminya sendiri ataupun dengan bantuan teman sebayanya. Pembelajaran matematika Formal tidak dilakukan disebabkan tidak adanya tenaga pendidik dalam bidang matematika. Karena pendidik disini tidak mempunyai basic matematika, menyebabkan kurangnya pemahaman mereka matematika. ketika ujian, pelajaran matematika salah satu menjadi pelajaran yang diujikan, sebenarnya pegampuh pada matematika saat ujian diampu oleh salah satu pendidik disini. Hal tersebut digunakan agar tidak adanya kekosongan administrasi. Yang menjadi penunjang dalam memahami pelajaran matematika diantaranya adalah dengan belajar otodidak dan dengan bantuan teman sejawat. Ada beberapa peserta didik yang pernah belajar disekolah umum. Peserta didik yang pernah belajar disekolah umum ada enam orang, mereka lah yang sering membantu teman-temannya dalam belajar matematika. Pemahaman mereka tentang matematika, saya misalkan si A yang seharusnya belajar di kelas Menengah, jika kita ujikan dengan materi di kelas Rendah saja belum tentu dia mampu untuk memahaminya. Yaitu dengan cara menceritakan masa-masa kejayaan islam tentang ilmu pengetahuan pada zaman sebelumnya, pentingnya pengetahuan, dan lainnya. Hal tersebut saya ceritakan diwaktu ketika selesai shalat, pengajian dan ketika kumpul bersama.

Peneliti menyimpulkan beberapa permasalahan yang telah ditemukan diantaranya, 1) Tidak adanya tenaga pendidik dibidang matematika, 2) Hampir semua peserta didik tidak memiliki bahan yang menjadi sumber belajar, 3) Hampir semua peserta didik tidak memahami materi sesuai dengan jenjang pendidikan. Namun, pihak sekolah telah mengusahakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara konvensional namun masih belum menumbuhkan minat belajar. Peneliti ketika melakukan praktek mengajar pada agenda pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) internasional di sekolah Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi. Gambaran peserta didik yang terdapat pada sekolah adalah adanya beberapa kriteria peserta didik yang terdapat pada sekolah diantaranya rentang usia yang terdapat pada sekolah tersebut adalah usia 6 tahun sampai 18 tahun, klasifikasi kelas dibedakan menjadi tiga kelas sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik, dimana peserta didik yang belum bisa membaca dan menulis akan diklasifikasikan di kelas rendah, peserta didik yang sudah mampu membaca akan tetapi belum fasih akan dilasifikasikan di kelas menengah I, kemudian peserta didik yang sudah mampu membaca dengan lancar, menulis akan dimasukkan kedalam kelas menengah II. Peserta didik yang bersekolah di sekolah ini adalah peserta didik yang melanjutkan pendidikan dikarenakan adanya faktor diantaran tidak bisa bersekolah disekolah kebangsaan dikarenakan bukan asli kelahiran Malaysia, tidak adanya kejelasan identitas kewarganegaraan, keterbatasan finansial peserta didik dan faktor lainnya. Peserta didik yang bersekolah di sekolah ini diwajibkan untuk tinggal berasrama sampai peserta didik tersebut dinyatakan layak untuk tamat dari sekolah tersebut.

Peneliti ketika diberikan kesempatan untuk mengajar dikelas dengan membawakan mata pelajaran matematika. Dengan informasi dari tenaga pengajar dan pengalaman pada

saat proses pembelajaran. keterbatasan dan kurangnya minat belajar pada pembelajaran matematika disekolah, penulis memutuskan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sihotang, 2022). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya dengan menggunakan permainan sebagai alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Permainan merupakan salah satu alat alternatif untuk mengajarkan pembelajaran. Karena pada dasarnya anak-anak identik dengan dunia bermain. Permainan dapat memberikan informasi terhadap pemain yang memainkannya, dengan menggunakan simbol-simbol dan alat-alat komunikasi lainnya. Permainan monopoli merupakan sebuah permainan tradisional. Permainan tersebut identik dengan jual beli dan infrastruktur serta tempat-tempat seperti kota atau Negara pada papan bermainnya. Ketika memainkan permainan ini diperlukan ketelitian dan konsentrasi tinggi. Permainan ini memberikan imajinasi terhadap pemainnya. Permainan ini bisa diterapkan pada materi operasi bilangan bulat.

Permainan ini melibatkan peran aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan alat bantu berupa media permainan monopoli untuk berkeinginan mengikuti pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif dan pendekatan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Pretest Posttest Design* yang merupakan metode penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut. Nilai *pretest* pada penelitian ini merupakan hasil data survei awal dan *posttest* merupakan hasil data survei akhir. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *teknik Non Probability Sampling*, teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih. Jenis pengambilannya adalah *Saturation Sampling*. *Saturation Sampling* adalah teknik yang mengikutsertakan semua anggota populasi. Sampel data penelitian adalah peserta didik yang diklasifikasikan menjadi kelas menengah di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkahiri Gombak Malaysia. Jumlah siswa yang dijadikan objek penelitian sebanyak empat belas (14) orang peserta didik dari kelas eksperimen dan empat belas (14) orang peserta didik dari kelas kontrol. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner atau angket, dengan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan motivasi. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat dan uji hipotesis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows 23.0* untuk menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas menunjukkan bahwasanya angket minat belajar valid dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Validitas

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Kesimpulan
Item 1	0,6308	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,8563	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,8647	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,8021	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,5415	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,5647	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,6920	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,6195	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,6456	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,8185	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 11	0,7946	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 12	0,5426	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 13	0,6282	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 14	0,7994	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 15	0,5947	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 16	0,6204	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Angket minat belajar telah reliabel dengan nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Reliabelitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Minat Belajar	0,9146	Reliabel

Hasil *output* perhitungan uji normalitas data hasil data survei awal dan hasil data survei akhir, nilai signifikansi hasil data survei akhir pada kelas eksperimen adalah $> 0,05$ yaitu $0,539 > 0,05$. Sedangkan nilai hasil data survei awal pada kelas kontrol $> 0,05$ yaitu $0,412 > 0,05$. Pada hasil Output perhitungan uji normalitas pada hasil data survei akhir kelas eksperimen diperoleh $> 0,05$ yaitu $0,197 > 0,05$. Dan nilai signifikansi kelompok kontrol $> 0,05$ yaitu $0,521 > 0,05$. Berdasarkan standar uji normalitas di atas, dapat dikatakan bahwa minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 3. Output SPSS Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat belajar	kelas eksperimen survei akhir	.176	14	.200*	.917	14	.197
	kelas kontrol survei akhir	.153	14	.200*	.947	14	.521
	kelas eksperimen survei awal	.153	14	.200*	.949	14	.539
	kelas kontrol survei awal	.141	14	.200*	.939	14	.412

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output Hasil uji homogenitas hasil data survei awal dan hasil data survei akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil data survei awal dan hasil data survei akhir memperoleh nilai signifikan $> 0,05$ yaitu $0,438 > 0,05$. Sedangkan hasil survei Nilai kuesioner adalah $> 0,05$ yaitu $0,891 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil data survei awal dan hasil data survei akhir adalah homogen. Dengan hasil uji seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Output SPSS Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat belajar	Based on Mean	.919	3	52	.438
	Based on Median	.784	3	52	.508
	Based on Median and with adjusted df	.784	3	39.278	.510
	Based on trimmed mean	.891	3	52	.452

Berdasarkan output Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. levene test for Equality of Variances* adalah sebesar 2,658 memiliki probabilitas (Sig.) lebih besar dari 0,05 sehingga $2,658 > 0,05$ maka maka disimpulkan H_1 diterima dan memiliki variace sama. Sehingga penapsiran tabel output independent sample test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *equal variance assumed*. Pada bagian *equal variance assumed* diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya dari tabel *output* diketahui nilai *Mean Difference* adalah sebesar 10,35714 nilai ini menunjukkan selisish antara rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. $69,29 - 59,93 = 10,35714$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 6,05119 sampai 14,66309 (*95% confidence interval of the defference lower upper*) Nilai t_{hitung} pada *equal variance assumed* sebesar 4,944 dengan nilai $df = t_{tabel}$ adalah 2,056. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 > 2,056$ (*2-tail*) dengan taraf

signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “adanya pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Gombak Malaysia”.

Dari perhitungan tersebut, jelas terlihat bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya rata-rata minat belajar dengan menggunakan permainan monopoli mempunyai peningkatan dibandingkan dengan ketika tidak menggunakan permainan monopoli. Dan dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap minat peserta didik di Maahad Tahfiz Alkhairy Gombak Malaysia.

Tabel 5. Uji *Independent Samples Test* menggunakan aplikasi SPSS for windows 23.0

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat belajar	Equal variances assumed	2.658	.115	4.944	26	.000	10.35714	2.09481	6.05119	14.66309
	Equal variances not assumed			4.944	22.556	.000	10.35714	2.09481	6.01897	14.69532

Peneliti pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang pada hal ini peneliti menggunakan seperangkat permainan monopoli. Tindakan tersebut memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik berdasarkan empat indikator minat belajar. Indikator yang pertama adalah adanya perasaan senang terhadap pembelajaran. Permainan monopoli mendorong peserta didik untuk lebih semangat sehingga menimbulkan perasaan senang. Indikator yang kedua, adanya ketertarikan terhadap pembelajaran yang menyebabkan adanya rasa suka terhadap suatu hal yang dipengaruhi oleh perasaan senang. Indikator ketiga, adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Indikator keempat, adanya motivasi belajar. peserta didik menunjukkan peningkatan kepercayaan diri terhadap kemauan mereka dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Hasil analisis data Nilai t_{hitung} pada *equal varience assumed* sebesar 4,944 dengan nilai $df = t_{tabel}$ adalah 2,056. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 < 2,056$ (*2-tail*) dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Ika Fitrianingtyas (Fitrianingtyas et al., 2023) yang menyatakan bahwa adanya signifikansi pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar, yaitu $t_{hitung} = 0,996$ dan nilai sig = $0,000 < \alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Mutiara Kaldi (Kaldi, 2019) Menyebutkan bahwa pengaruh permainan monopoli diperoleh $t_{hitung} = 3,073 > t_{tabel} = 2,003$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 46$ sehingga H_0 ditolak. Kesamaan pada kedua penelitian ini adalah hasil yang positif terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menandakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika setelah menggunakan media permainan monopoli.

Permainan monopoli memberikan variasi dalam cara penyampaian materi, yang tidak hanya mengandalkan hafalan konsep, akan tetapi melibatkan aspek psikologi anak serta partisipatif yang membuat peserta didik lebih aktif. Kebaruan dari penelitian ini adalah terletak pada indikator yang digunakan, yaitu dengan menggunakan empat indikator dalam aktivitas matematis, yang pada dasarnya keempat indikator ini saling dikaitkan satu sama lain. Hal ini mendukung gagasan bahwa dengan adanya keempat indikator dapat merangsang tumbuhnya minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan menggunakan bantuan permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan monopoli. Peningkatan minat belajar peserta didik ini dikarenakan permainan monopoli menyajikan seperangkat bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik memahami serta menikmati pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent samples t test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 > 2,056$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dengan derajat kebebasan $(df) = (14 + 14) - 2 = 26$. Dari hasil tersebut terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap minat peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

REFERENSI

- Albar, M., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2023). Hubungan Matematika dan Filsafat. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1393–1396.
- Apriansyah, Z., & Sukarno Bengkulu, F. (n.d.). *Telaah Sistem Dan Kebijakan Pendidikan Di Negara Malaysia (Studi Perbandingan Pendidikan)*. 3, 35–42. <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>
- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Kaldi, A. M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 1 Hajimena*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Meylinda, D., & Surya, E. (2023). Kemampuan koneksi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1)(December), 1–12.
- Nurjanah, A., Maulana, H., & Nurhayati, N. (2023). Psikologi Pendidikan dan Manfaat bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 38–46.
- Rahmadhani, A. S., & Yulia, P. (2023). Minat Belajar Matematika Siswa di MTsN 2 Kerinci. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 183–190.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.