



PENGEMBANGAN *GAME* MONOPOLI BAHASA DADU *DIGITAL* BERBASIS *EDUTAINMENT* MATERI MENGOMENTARI PERSOALAN FAKTUAL

Verera Chintia Arifiani Al'Ilma[✉], Florentina Widihastrini, Umar Samadhy

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Juli 2017**
Disetujui **Agustus 2017**

Dipublikasikan
September 2017

Keywords:

digital dice; monopoly language; factual issues

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media yang mendukung pembelajaran berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang dengan rata-rata skor sebesar 61,29. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment* materi mengomentari persoalan faktual di kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *waterfall*. Prosedur penelitian ini yaitu *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gisikdrono 02 Semarang, sampelnya adalah siswa kelas V-C, menggunakan teknik *random sampling*. Hasil penelitian ini diperoleh perhitungan t_{hitung} yaitu 6,7479 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,68. Uji peningkatan rata-rata sebesar 1,608695652, termasuk dalam kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada pertemuan 1 diperoleh skor persentase sebesar 88,06%, dan pada pertemuan 2 sebesar 98,22%, keduanya termasuk dalam kriteria sangat baik. Simpulan penelitian ini adalah *game* monopoli bahasa dadu *digital* efektif digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Abstract

This research is based on the lack of teacher innovation in developing media that supports learning speak Indonesian, thus causing low learning outcomes students of class V-C of Primary School Gisikdrono 02 Semarang with an average score of 61.29. The aim of this research is to develop a monopoly game of language with digital dice based edutainment material commenting factual issues in class V-C of Primary School Gisikdrono 02 Semarang. This research type is Research and Development (R&D) with waterfall model. This procedure is analysis, design, implementation, testing, and maintenance. This population is all students of grade V of Primary School Gisikdrono 02 Semarang, this sample is the students of class V-C, using random sampling technique. The result of this research is calculation of t_{count} which is 6,7479 bigger than t_{table} that is 1,68. An average increase test of 1.608695652, included in the high criterion. Student activity at meeting 1 obtained percentage score equal to 88,06%, and at meeting 2 equal to 98,22%, both included in criteria very good. The conclusion of this research is a monopoly game of language with digital dice effective use in learning speak Indonesian material commenting on factual issues and can increase student activity.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Jl. Candi Intan V/ 1151 Pasadena, Ngaliyan, Kota Semarang
E-mail: vererachintia@gmail.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspidalia (2012) tentang Problematika Pembelajaran berbicara bahasa Indonesia di SD/MI, ditemukan permasalahan yang berasal dari guru. Banyak waktu yang diperlukan guru untuk melakukan kegiatan keprofesionalannya selain mengajar, sehingga kurangnya waktu yang dimiliki guru menyebabkan guru tidak menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran berbicara bahasa Indonesia. Peneliti melakukan prapenelitian di kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang melalui wawancara, dan data dokumen hasil belajar siswa ditemukan permasalahan terkait penggunaan media pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia. Selama ini, pembelajaran berbicara bahasa Indonesia dilakukan dengan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, yaitu berupa gambar yang terdapat pada buku paket siswa, ukurannya kecil dengan kombinasi warna yang kurang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang berinovasi dalam mengembangkan media yang dapat mendukung pembelajaran. Selain itu, data dokumen hasil belajar siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara menunjukkan dari 31 siswa, masih terdapat 19 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai nilai KKM, sedangkan 12 siswa telah mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan mudah digunakan, yaitu berupa permainan edukatif. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Indonesia karena dapat mengasah keterampilan berbicara siswa. Peneliti mengembangkan *game* monopoli bahasa dadu *digital* untuk materi mengomentari persoalan faktual.

Game atau permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya memiliki aturan yang jelas dan telah disepakati bersama. Melalui permainan, anak memiliki kesempatan untuk membangun dunianya sendiri,

berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosinya, serta mengembangkan kecakapan simboliknya (Hamdani, 2011:123). Penerapan permainan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif meningkatkan motivasi belajar siswa, contohnya permainan monopoli. Monopoli adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi, dimana permainan ini cocok dimainkan oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. "*Monopoly is that the players are each landlords, buying, selling, and developing valuable pieces of real estate in an effort to become the richest player in the game*" (Fullerton, 2008:40). Monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ini berisi tentang strategi, ketekunan, kedisiplinan, pengetahuan umum, serta kerja sama antar kelompok. Permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu contoh penerapan *edutainment*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan juga menghibur (Hamid, 2014:18).

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Robert O'Halloran dan Cynthia Deale pada tahun 2010 yang berjudul *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil ujian diantara dua kelas yaitu kelas yang menggunakan monopoli dan kelas yang tidak menggunakan monopoli sebagai alat pembelajaran. Terdapat peningkatan rata-rata hasil ujian sebesar 5-7% pada kelas yang menggunakan monopoli sebagai alat pembelajaran.

Selain itu, Bryant, dkk pada tahun 2014 juga melakukan penelitian yang berjudul *Can Playing Monopoly™ Enhance Learning for Property Students*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat potensi penggunaan permainan ke dalam pembelajaran. Bermain dianggap sebagai alat pembelajaran aktif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, melalui bermain dapat memberikan pengajaran kompetensi keterampilan kepada siswa. Melalui permainan monopoli bahasa ini, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan,

dan siswa lebih interaktif agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Manfaat lain dari bermain monopoli bagi siswa adalah supaya siswa dapat menemukan sendiri konsep pemahaman baru dengan mudah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah: (1) bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*?; (2) Bagaimana kelayakan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*?; (3) Bagaimana keefektifan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*?; (4) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) cara mengembangkan desain dan komponen *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*; (2) kelayakan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*; (3) keefektifan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*; (4) aktivitas siswa dalam penerapan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment*.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan *game* monopoli bahasa dadu *digital* berbasis *edutainment* yang telah diuji kelayakannya oleh tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model *Waterfall*. Disebut dengan *waterfall* karena setiap tahapan yang dilalui harus menunggu tahapan yang sebelumnya selesai terlebih dahulu, sehingga berjalan berurutan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Brassil (2012) yang berjudul *A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle*, secara umum tahapan-tahapan pada model *waterfall* terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*. Namun, pada penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap *maintenance* karena penelitian dibatasi dengan tujuan menilai aktivitas dan hasil belajar siswa untuk

mengetahui keefektifan *game* monopoli bahasa dadu *digital*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara terstruktur, angket berupa angket penilaian ahli terhadap media dan angket tanggapan guru dan siswa, *pretest*, *posttest*, dan dokumentasi berupa foto hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media *Game* Monopoli Bahasa Dadu *Digital*

Rancangan media *game* monopoli digunakan untuk mendesain media *game* monopoli bahasa dadu *digital*. Pada media ini, terdapat kerangka papan permainan, *background* monopoli, kartu kesempatan, kartu sumber ilmu, kartu soal, dadu *digital*, bidak, dan petunjuk permainan didesain sebagai berikut: (1) Kerangka papan permainan berbentuk kotak, dibuat menggunakan triplek, kayu, dan dilapisi oleh cat kayu; (2) *Background* monopoli, berupa gambar yang didesain menggunakan *software coreldraw graphics suite 2017*, dicetak menggunakan kertas stiker berukuran 1x1 meter, kemudian ditempelkan pada bagian depan papan permainan monopoli; (3) Kartu kesempatan, berisi hadiah dan atau hukuman, (4) Kartu dana umum, berisi pengetahuan umum tentang materi mengomentari persoalan faktual; (5) Kartu soal, berisi pertanyaan yang sesuai dengan KD dan indikator pada materi mengomentari persoalan faktual; (6) Bidak, merupakan alat yang digunakan untuk mewakili pemain. Terdapat 6 bidak dengan warna yang berbeda-beda untuk membedakan bidak tiap kelompok; (7) Dadu digital, merupakan pengembangan dari dadu konvensional, dimainkan dengan cara menekan tombol dadu, maka akan muncul dua angka pada layar dadu; (8) Petunjuk permainan, dibuat untuk menjelaskan langkah-langkah dalam memainkan media *game* monopoli bahasa dadu *digital*.

2. Penilaian Kelayakan Media *Game Monopoli*

Bahasa Dadu *Digital*

Penilaian media *game* monopoli bahasa dadu *digital* dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap 1 berisi validasi penilaian kelengkapan komponen yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian ini berisi validasi penilaian kelengkapan komponen yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi penilaian *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada tahap pertama oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa keseluruhan aspek mendapat respon positif dengan persentase 100%, termasuk dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya dilakukan penilaian tahap 2 yang meliputi penilaian setiap komponen oleh masing-masing ahli. Penilaian penyajian oleh ahli media mendapat skor 25 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian komponen kelayakan isi oleh ahli materi mendapat skor 24 dengan persentase 96% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa mendapat skor 24 dengan persentase 96% termasuk dalam kriteria sangat layak. Selain memberikan penilaian, ahli media, materi, dan bahasa juga memberikan beberapa masukan untuk memperbaiki media *game* monopoli bahasa adu *digital*.

3. Keefektifan Media *Game Monopoli Bahasa Dadu Digital*

(1) Hasil Belajar Kognitif siswa

Hasil belajar kognitif didapat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media *game* monopoli bahasa dadu *digital*. Nilai *pretest* didapat sebelum pembelajaran media, dan nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil belajar siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang pada nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 76,77 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 91,09. Berdasarkan data tersebut, diketahui terdapat peningkatan dari rata-rata nilai *pretest* ke rata-rata nilai *posttest* sebesar 14,32. Selain itu, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga meningkat. Jumlah siswa yang tuntas pada saat *pretest* sebanyak 23

siswa (74,19%) dan pada saat *posttest* sebanyak 30 siswa (96,77%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual pada siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *game* monopoli bahasa dadu *digital*.

(2) Hasil Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang berdistribusi normal atau tidak. Apabila data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan teknik statistik parametrik. Perhitungan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, nilai *pretest* mendapatkan χ^2_h sebesar -11,495 lebih kecil dari χ^2 yaitu 11,07, maka H_0 diterima. Nilai *posttest* mendapatkan χ^2_h sebesar -47,391 lebih kecil dari χ^2 yaitu 11,07, maka H_0 diterima. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Tindakan</i> <i>n</i>	χ^2_h	χ^2	α	<i>dk</i>	<i>N</i>	<i>Kriteria</i> <i>a</i>
<i>Pretest</i>	-11,495	11,07	5%	5	31	H_0 diterim a
<i>Posttest</i>	-47,391	11,07	5%	5	31	H_0 diterim a

(3) Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Keefektifan media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *polled varians* diperoleh t_{hitung} sebesar 6,7479 dan t_{tabel} sebesar 1,68 menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima. Simpulan dari penghitungan uji perbedaan

rata-rata tersebut adalah media monopoli bahasa dadu *digital* efektif untuk digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual di kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang. Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *polled varians* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai
Pretest dan *Posttest*

<i>Tindakan thitung</i>	<i>ttabel</i>	α	dk	Keteranagn
<i>Pretest</i>				
	6,7479	1,68	5%	60
<i>Posttest</i>				Ha diterima

(4) Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*Gain*)

Setelah diketahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya mencari peningkatannya yang dihitung menggunakan analisis indeks gain. Gain yang digunakan dalam penelitian ini adalah gsain ternormalisasi (*N-Gain*). Hasil uji peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Kategori	Nilai
Nilai <i>gain</i>	0,61667
Selisih rata-rata <i>pretest</i>	14,323
<i>posttest</i>	
Kriteria	Sedang

Dari tabel 3 diketahui peningkatan rata-rata (*gain*) nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,61667, selisih rata-ratanya sebesar 14,32 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan rata-rata nilai menunjukkan bahwa media *game* monopoli bahasa dadu *digital* efektif digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang.

4. Aktivitas Siswa

Penelitian ini mengamati 31 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Aktivitas yang dilakukan siswa akan mempengaruhi pemahaman materi yang disampaikan pada saat pembelajaran, dan akan menentukan hasil belajar siswa.

Aktivitas siswa pada indikator 1 mendapat skor persentase 86,29% dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada indikator 2 mendapat skor persentase 83,87% dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada indikator 3 mendapat skor persentase 90,32% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada indikator 4 mendapat skor persentase 87,09% dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada indikator 5 mendapat skor persentase 92,74% dengan kriteria sangat baik. Sehingga, rata-rata aktivitas siswa pada keseluruhan indikator mendapat persentase 88,06%, termasuk kriteria sangat baik.

Aktivitas siswa pada indikator 1 mendapat skor persentase 95,16% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada indikator 2 mendapat skor persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada indikator 3 mendapat skor persentase 96,77% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada indikator 4 mendapat skor persentase 99,19% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada indikator 5 mendapat skor persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Sehingga, rata-rata aktivitas siswa pada keseluruhan indikator mendapat persentase 98,22%, termasuk kriteria sangat baik.

5. Angket Tanggapan Siswa dan Guru

(1) Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa terdiri dari 15 aspek yang diberikan kepada 31 siswa. Angket tersebut diisi oleh siswa setelah mendemonstrasikan media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual ketika uji coba produk. Hasil tanggapan siswa kelas V-C SD Gisikdrono 02 Semarang pada uji coba produk terhadap media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pembelajaran

berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual aspek 1-3 mendapat skor 31 atau 100%. Ada satu aspek yang mendapatkan skor 30 atau 97%, yaitu pada aspek. Selanjutnya, pada aspek 4-15 mendapat skor 31 atau 100%.

(2) Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk menganalisis keterterapan media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual. Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk terhadap media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual, dari 15 aspek yang ditanyakan semuanya mendapat skor 1 dengan persentase 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, materi, dan bahasa diperoleh persentase komponen kelayakan penyajian sebesar 93%, komponen kelayakan isi sebesar 95%, dan komponen kebahasaan sebesar 95%. Diperoleh perhitungan *thitung* yaitu 6,7479 lebih besar dari *ttabel* yaitu 1,68, sehingga H_0 diterima yang menunjukkan bahwa media *gamemonopoli* bahasa dadu *digital* efektif digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual terhadap hasil belajar siswa, dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 1,608695652, termasuk dalam kriteria tinggi. Penggunaan media *game* monopoli bahasa dadu *digital* pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual berhasil meningkatkan aktivitassiswa pada pertemuan 1 dengan skor persentase sebesar 88,06% termasuk dalam kriteria sangat baik, dan aktivitas siswa pada pertemuan 2 memperoleh

skor persentase sebesar 98,22% termasuk dalam kriteria sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing utama Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., mitra bestari I Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd., dan mitra bestari II Umar Samadhy, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga manuskrip ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bassil, Y. 2012. A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle. *International Journal of Engineering & Technology*. Vol (2): (5).
- Bryant, L., dkk. 2014. Can Playing Monopoly™ Enhance Learning for Property Students. *Journal of Queensland University of Technology*. Vol 10(2):1-8.
- Chusniyah, Irfatul, dkk. 2016. Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VII. *Unnes Science Education Journal*. Vol 5(2):1228-1239.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop A Playcentric Approach To Creating Innovative Games* (Second ed.). USA: Elsevier Inc.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamid, M.S. 2014. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- O'Halloran, R. & Deale, C. 2010. Designing A Game Based On Monopoly As A Learning Tool For Lodging Development. *Journal of Hospitality & Tourism Education*. Vol 22(3):35-48.
- Setyaningsih, M.D., Dewi, N.R. 2015. Pengembangan Media Papan Bermain Berbasis *Science-Edutainment* Tema Makanan untuk Siswa Kelas VII. *Unnes Science Education Journal*. Vol 4(3):965-972

- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Suciati, S., Septiana, I., Untari, M.F.A. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Vol 2(2):178-192.