

**ANALISIS KEEFEKTIFAN MEDIA MONOPOLI BAHASA DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Dinda Kartika Sari<sup>1</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik  
<sup>1</sup>dindakartika242@gmail.com, <sup>2</sup>afakh@umg.ac.id

**ABSTRACT**

*The problem of students' difficulties in mastering vocabulary must be addressed immediately. This is because gaining a solid understanding of proper vocabulary is very important for learning English. To achieve fun and effective learning, teachers must innovate and adapt by utilizing educational media. If the media used by a teacher is not effective, it can hinder students' ability to understand the material and result in learning failure. The purpose of this research is to evaluate the efficiency of using language monopoly media in teaching English to introduce rooms and objects in a house. Researchers used a qualitative approach with descriptive methods, using direct observation techniques and interviews with 25 students and class teachers. Data analysis in this study consisted of data reduction, presentation, and conclusion. The results showed that there was an increase in student achievement scores in learning English for the introduction of rooms and objects in the house. Furthermore, the observed differences in students' vocabulary proficiency and comprehension before and after exposure to language monopoly media. The conclusive task revealed that students achieved a significant increase in their scores, indicating that the use of monopoly language media was effective in increasing their mastery of the English lexicon..*

*Keywords: learn english, learning media, vocabulary, monopoly game*

**ABSTRAK**

Masalah kesulitan siswa dalam menguasai kosa kata harus segera diatasi. Ini karena memperoleh pemahaman yang kuat tentang kosa kata yang tepat sangat penting untuk belajar bahasa Inggris. Untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, guru harus berinovasi dan beradaptasi dengan memanfaatkan media pendidikan. Jika media yang digunakan oleh seorang guru tidak efektif, dapat menghambat kemampuan siswa untuk memahami materi dan mengakibatkan kegagalan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efisiensi penggunaan media monopoli bahasa dalam pengajaran bahasa Inggris untuk memperkenalkan ruangan dan benda di sebuah rumah. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, menggunakan teknik observasi langsung dan wawancara dengan 25 siswa dan guru kelas. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan ruangan dan benda di dalam rumah. Selanjutnya, perbedaan yang diamati dalam kemahiran dan pemahaman kosa kata siswa sebelum dan sesudah paparan media monopoli bahasa. Tugas konklusif mengungkapkan bahwa siswa mencapai peningkatan yang signifikan dalam nilai mereka, yang menunjukkan bahwa penggunaan media

bahasa monopoli efektif dalam menambah penguasaan leksikon bahasa Inggris mereka.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, media pembelajaran, kosakata, permainan monopoli

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah proses keterlibatan yang cermat antara instruktur dan siswa di mana instruktur berfungsi sebagai penyedia pengetahuan dan siswa sebagai penerima pengetahuan tersebut. Kerja sama antara guru dan siswa sangat penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dan efisien yang mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran yang berhasil tidak semata-mata terfokus pada hasil, tetapi lebih menekankan bagaimana pembelajaran dapat menumbuhkan pemahaman, kecerdasan, tekad, peluang, dan keunggulan, yang pada akhirnya memberikan dampak yang signifikan (Fakhrurrazi, 2018).

Keberhasilan suatu pengalaman belajar dapat diukur dengan pemahaman materi yang diajarkan dan pencapaian nilai setinggi mungkin dari proses pendidikan. Tujuan pembelajaran, dilihat dari perspektif yang berbeda, merupakan bagian integral dari pencapaian ini (Fajriyah et al., 2017) Menurut kepercayaan

umum, belajar dianggap berhasil bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tingkat penyerapan yang tinggi dari mata pelajaran yang diajarkan dicapai baik oleh individu maupun kelompok, dan 2) Kinerja siswa, baik secara individu maupun kelompok, mencerminkan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus.

Seperti diketahui, kurikulum 2013 mensyaratkan penguasaan kemampuan berbahasa Inggris melalui muatan lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa (Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, 2020) Menurut kurikulum 2013, bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap sebagai salah satu bentuk pembelajaran muatan lokal. Meskipun bahasa Inggris adalah bahasa global yang wajib dipelajari oleh semua siswa untuk memperluas pengetahuan mereka tentang bahasa asing dan mempersiapkan upaya masa depan, itu juga dianggap sebagai mata pelajaran tambahan yang harus dimasukkan berdasarkan sumber daya dan potensi yang

tersedia di sekolah. Oleh karena itu, ini dianggap sebagai mata pelajaran penting yang harus diajarkan di sekolah dasar.

Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, membedakannya dari bidang studi lain. Ketika belajar bahasa Inggris, siswa harus menguasai empat keterampilan penting: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Terlepas dari tantangan yang datang dengan menguasai keterampilan ini, mereka sangat penting dalam mencapai kemahiran dalam bahasa tersebut. Setiap siswa memiliki kapasitas belajar yang unik, yang dapat menimbulkan masalah saat belajar bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan perspektif (Wisada et al., 2019) Menurut penelitian, kecerdasan berperan penting dalam kemajuan belajar seorang siswa. Dalam pengaturan serupa, siswa yang memiliki kecerdasan lebih tinggi cenderung lebih berhasil dibandingkan dengan mereka yang memiliki kecerdasan lebih rendah. Akibatnya, tantangan ini tidak dapat diatasi dengan cepat dan memerlukan strategi yang disesuaikan untuk setiap masalah yang unik.

Ketika berbicara tentang belajar bahasa Inggris di sekolah dasar, salah satu aspek yang paling menantang adalah menguasai kosa kata. Masalah penguasaan kosa kata yang tidak memadai di kalangan siswa adalah masalah yang menuntut penyelesaian cepat, karena merupakan komponen penting dari pembelajaran bahasa Inggris. (Elviza et al., 2013) Menurut pernyataan yang diberikan, konsep penguasaan kosa kata melibatkan perolehan dan pemanfaatan kata-kata yang dicakup oleh suatu bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Menurut pendapat (Yulianti et al., 2013) Pengajaran kosa kata memiliki peran integral dalam penguasaan bahasa Inggris. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa, memungkinkan mereka untuk berbicara dan berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, sangat penting bahwa siswa mencapai penguasaan array yang luas dari kosa kata. Kemahiran seseorang dalam kosa kata dapat dipastikan dengan kemampuan mereka untuk menunjukkan keterampilan bahasa yang unggul.

Dengan demikian, perlunya bagi guru untuk menampilkan kecerdikan

dan akal saat menangani masalah penguasaan dan pemahaman kosa kata. Menurut (Wisada et al., 2019) Salah satu cara untuk menumbuhkan semangat dan motivasi di kalangan siswa adalah dengan memasukkan media pembelajaran inovatif ke dalam kelas. Sayangnya, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan sepenuhnya penggunaan media pembelajaran atau bahkan tidak menggunakannya sama sekali. Sebaliknya, banyak guru lebih suka menggunakan pendekatan pengajaran berbasis ceramah, yang dapat mengarah pada pengalaman belajar yang pasif dan berpusat pada guru yang tidak kondusif bagi keterlibatan siswa.

Ketidakefektifan media pengajaran dapat mengakibatkan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya menyebabkan mereka gagal dalam proses pembelajaran. Kemanjuran media sangat tergantung pada kemampuan guru dalam penggunaannya, karena mereka terutama bertindak sebagai penyedia informasi atau pemasok bahan pembelajaran (Putra et al., 2019). Mengabaikan masalah ini pasti akan menyebabkan konsekuensi

negatif bagi kemajuan akademik siswa di masa depan. Seiring kemajuan masyarakat, pendidik diharapkan menjadi lebih imajinatif dan orisinal dalam pendekatan mereka untuk mengajar (Abidin, 2020). Untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang menyenangkan, pendidik harus terus mencari metode dan teknologi baru. Salah satu metode tersebut adalah integrasi media pembelajaran ke dalam pelajaran mereka, yang dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan retensi materi. Dengan memanfaatkan media dalam pengajarannya, guru dapat lebih mendukung kinerja dan kemajuan akademik siswanya. Pada akhirnya, harapannya adalah bahwa penggunaan alat-alat ini akan membantu mencapai keberhasilan yang lebih besar dalam hasil belajar siswa.

Guru memiliki akses ke banyak alat pembelajaran untuk meningkatkan proses pendidikan. Bahasa Monopoli adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa. Penggunaan Monopoly

Language sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sambil bermain. Permainan Monopoli diakui secara global, menjadikannya platform yang menarik dan akrab bagi siswa untuk belajar. Permainan telah diadaptasi dan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan siswa, menjadikannya alat yang efektif untuk stimulasi bahasa. Ini adalah contoh yang sangat baik tentang bagaimana menggunakan game sebagai media pembelajaran dapat menjadi cara yang bermanfaat untuk melibatkan anak-anak dalam pembelajaran bahasa, yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dan lingkungan pendidikan.

SD Muhammadiyah Sidayu merupakan salah satu sekolah yang memasukkan mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV. Salah satu topik yang dibahas adalah gambaran tentang berbagai ruangan dalam sebuah rumah beserta benda-benda yang ada di dalamnya, berdasarkan kurikulum pendidikan 2013. Namun, terlepas dari kegiatan pembelajaran, beberapa siswa masih kesulitan dengan retensi kosa kata bahasa Inggris, dan kebanyakan dari

mereka tidak tertarik untuk belajar. Pengamatan dan wawancara yang dilakukan di sekolah menunjukkan bahwa fokus utama guru bahasa Inggris kelas empat adalah pada buku teks, yang menyebabkan kurangnya rasa ingin tahu di kalangan siswa, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami dan mengingat materi. Selain itu, para guru menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris yang akan lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa.

SD Muhammadiyah Sidayu menghadapi berbagai persoalan yang sebagian besar bersumber dari materi pembelajaran yang tidak memadai atau tidak sesuai. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli bahasa dalam bahasa Inggris untuk siswa kelas IV. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan guru dengan alat yang mendorong partisipasi aktif siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Peneliti akan mengevaluasi kemandirian media ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi kosa kata. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan

motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dan memfasilitasi perjalanan belajar bahasa mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Tujuan dari artikel ini adalah untuk memanfaatkan metode penelitian kualitatif, yang dirancang untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang materi pelajaran yang diteliti melalui pendekatan ilmiah. Jenis penelitian yang dilaksanakan bersifat deskriptif, yaitu digunakan untuk menggambarkan suatu konsep atau fenomena. Penelitian deskriptif kualitatif memerlukan pendekatan ilmiah sistematis yang melibatkan pembentukan hubungan sebab akibat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang subjek tertentu dengan menganalisis keadaan objektif tertentu, sementara peneliti berperan sebagai instrumen penelitian.

Dalam laporan ini, temuan penelitian disajikan secara deskriptif dan kualitatif. Hal ini dilakukan melalui penggunaan gambaran secara garis besar dari data yang dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan akurasi dan keandalan

data, triangulasi dilakukan. Analisis kebutuhan awal dilakukan dengan pemberian kuesioner dan wawancara. Untuk tujuan analisis kebutuhan ini, kuesioner minat dan pendapat dibagikan kepada siswa kelas 4 dan guru mereka untuk mengumpulkan data tentang media monopoli bahasa.

Proses analisis data melibatkan tiga langkah penting: memilih data yang sesuai, menginterpretasikan data, dan menarik kesimpulan yang berarti. Dalam penelitian kualitatif, pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan purposive, dengan tujuan menggali informasi yang berfungsi sebagai landasan bagi rencana dan teori yang muncul (Nurangraeni et al., 2020). Investigasi ini bertujuan untuk menguraikan kemahiran media eksklusif bahasa dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 4 sekolah dasar, khususnya dalam konteks pengenalan kosa kata yang berkaitan dengan ruangan dan benda di dalam rumah. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Sidayu Gresik selama tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menetapkan kemanjuran media eksklusif bahasa dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas empat. Untuk melakukan penelitian ini, beberapa faktor diperhitungkan. Faktor-faktor tersebut antara lain derajat ketuntasan belajar yang ditentukan melalui tes berpikir kreatif dan observasi aktivitas siswa, tingkat aktivitas guru sesuai lembar aktivitas guru, dan umpan balik siswa yang diberikan melalui angket respon siswa. Setelah mengamati 25 siswa kelas empat di SD Muhammadiyah Sidayu selama penelitian, para peneliti mencatat adanya peningkatan kegairahan dan keterlibatan di kalangan siswa ketika menggunakan media monopoli bahasa. Permainan monopoli adalah permainan visual yang melibatkan bidak maju berdasarkan angka yang dilempar pada dadu dan mengikuti aturan tertentu (Rahayu & Istianah, 2021). Selain sebagai permainan yang menyenangkan untuk dimainkan, Monopoli Bahasa juga berfungsi sebagai alat untuk memperluas kosa kata bahasa Inggris seseorang sesuai dengan materi pelajaran yang telah dibahas. Secara khusus, gim ini

menggunakan bahan yang berkaitan dengan memperkenalkan berbagai ruangan dan objek di dalam rumah.

Tidak hanya bahasa Inggris yang menjadi fokus permainan edukasi ini, tetapi juga memasukkan unsur budaya. Negara-negara yang biasanya ditampilkan di papan permainan telah diganti dengan gambar dan nama rumah tradisional Indonesia dan daerahnya yang sesuai. Papan permainan didesain melalui penggunaan aplikasi Canva dan dicetak pada Art Paper berukuran A3. Materi permainan seperti peraturan, uang, dan kartu soal dalam bahasa Inggris dan Indonesia dicetak di atas kertas folio. Selain itu, gim ini mencakup pion, rumah untuk menunjukkan kepemilikan tanah, uang, dan dadu untuk meningkatkan pengalaman secara keseluruhan.

Media yang dipilih untuk permainan ini adalah Monopoli, karena merupakan permainan yang disukai dan sederhana serta mudah dipahami oleh anak-anak. Versi permainan Monopoli Bahasa menyajikan kepada siswa berbagai pertanyaan, di mana mereka dapat memperoleh poin jika dijawab dengan benar. Pertanyaan-pertanyaan ini berkaitan dengan materi, benda, dan pengenalan dalam

ruangan dan rumah tangga, berdasarkan apa yang telah mereka pelajari. Tergantung di mana bidak mereka mendarat, yang ditunjukkan dengan soal bahasa Inggris atau bahasa Indonesia, siswa dapat memperoleh poin lebih tinggi dengan menjawab soal HOTS. Jika mereka berhasil menjawab pertanyaan tersebut, poin yang diperoleh akan berupa uang yang dapat digunakan untuk membeli tanah atau rumah adat. Pecahan mata uang ini adalah 1, 2, 5, 10, 20, dan 50. Pemenang permainan akan ditentukan dengan menghitung poin dan properti yang dikumpulkan oleh setiap siswa di akhir permainan.

Media dapat dinikmati baik di dalam maupun di luar ruangan. Media monopoli bahasa dirancang khusus untuk penggunaan kelompok, dan guru dapat menyediakan satu set permainan monopoli untuk setiap kelompok. Guru akan menjelaskan aturan permainan yang dituangkan dalam panduan penggunaan media monopoli bahasa, dan siswa bebas memilih pemain dan petugas bank. Hal ini menumbuhkan kemandirian siswa dalam mengelola permainan. Selama bermain game, guru akan mengawasi dan memberikan solusi atas setiap masalah yang muncul.

Permainan biasanya memakan waktu 30-60 menit, dan pada akhirnya, siswa diminta untuk mencatat jumlah uang dan tanah yang telah mereka peroleh. Hal ini menumbuhkan sportifitas dan kejujuran pada siswa. Setelah permainan, guru mengevaluasi siswa untuk memantapkan pemahaman mereka tentang materi. Media monopoli bahasa juga dapat digunakan secara mandiri di luar jam pembelajaran.

Berdasarkan survei yang diberikan kepada siswa kelas empat dan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kosakata bahasa Inggris lebih mudah diserap dan dipertahankan ketika diajarkan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan tingkat aktivitas siswa yang meningkat, kemampuan mereka untuk memberikan jawaban yang benar atas pertanyaan instruktur mereka, dan kesediaan mereka untuk berbagi pengalaman pribadi mereka terkait penggunaan permainan Monopoli berbasis bahasa. Sesuai dengan pendapat dari (Nurul Istikomah, 2018) Untuk memudahkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran, ada baiknya mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pendidikan. Ini akan merangsang dan mengembangkan bakat mereka. Anak-anak di sekolah dasar lebih menyukai belajar sambil bermain karena merasa tidak diajar, namun tetap memahami konsep pelajaran. Melalui penggunaan media monopoli bahasa, prestasi akademik mereka menunjukkan peningkatan. Metode yang cocok untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggabungkan pembelajaran dengan bermain, seperti memanfaatkan media permainan monopoli bahasa. Metode ini menarik minat mereka karena berisi gambar dan warna yang hidup. Sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh (Suciati et al., 2015) Daya tarik media monopoli dapat mengilhami siswa untuk memanfaatkannya untuk tujuan pendidikan, untuk memperoleh signifikansi dari studi mereka dan menumbuhkan sifat karakter yang berharga. Menurut (Afandi, 2015) Siswa sekolah dasar sering tertarik pada objek nyata dan senang terlibat dalam interaksi kegiatan seperti permainan. Bermain game bisa menjadi tantangan yang merangsang bagi mereka, karena mengharuskan mereka menjawab pertanyaan untuk mendapatkan poin dan mempelajari

kosa kata baru. Di akhir permainan, setiap kelompok diberikan poin, sayangnya beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dan gagal mendapatkan poin. Meskipun demikian, hasil keseluruhan menunjukkan akumulasi poin yang signifikan untuk kelompok.

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa guru sebelumnya tidak menggunakan media monopoli bahasa. Namun, setelah melakukan wawancara dengan guru kelas 4 SD Muhammadiyah Sidayu, ditetapkan bahwa alat pendidikan ini terbukti efektif dalam memperluas kosa kata bahasa Inggris dan menyelaraskan dengan materi pembelajaran bahasa Inggris. Media monopoli bahasa berfungsi sebagai permainan yang menyenangkan yang memotivasi siswa untuk belajar dengan menetapkan tujuan untuk mengumpulkan poin terbanyak dan memperoleh properti. Pendekatan ini membantu siswa untuk lebih mudah menyerap materi pembelajaran, memberikan dukungan yang sangat dibutuhkan guru dan siswa. Selain itu, guru menyarankan agar ukuran papan monopoli dapat diperbesar untuk visibilitas nama rumah adat yang lebih

baik. Sebagai pendidik yang berpengalaman, guru merekomendasikan penggunaan media monopoli bahasa sebagai alat yang tepat untuk pengajaran bahasa Inggris di kelas 4 sekolah dasar, dengan beberapa revisi untuk perbaikan. Sesuai dengan pendapat dari (Hidayat & Muhajir, 2015) Berdasarkan hasil validasi dan pengujian serta hasil kegiatan yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar telah ditetapkan bahwa media permainan Monopoli Bahasa merupakan sarana pembelajaran yang cocok dan efisien. Ada pula pendapat dari (Fitriyawani, 2013) Peneliti yang mengungkapkan temuan dari berbagai ahli tentang kelayakan pemanfaatan media permainan monopoli menyimpulkan bahwa media ini cocok sebagai sarana pendidikan. Pasalnya, media permainan ini mampu menghasilkan kegiatan belajar yang dinamis, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar mengajar yang santai namun efektif. Selain itu, ia memiliki kemampuan unik untuk melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan tantangan kehidupan nyata, sehingga

meningkatkan kinerja akademik mereka.

#### **D. Kesimpulan**

Setelah menganalisis dan mendiskusikan temuan dengan cermat, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media monopoli bahasa adalah metode yang layak untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa dan memperluas pengetahuan mereka tentang rumah tradisional Indonesia. Melalui implementasi alat ini, siswa cenderung mengalami motivasi dan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran, karena menggunakan pendekatan interaktif. Dengan bermain dan belajar secara bersamaan, siswa lebih mungkin untuk tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran lebih berhasil.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsepsi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37–52. <https://doi.org/10.23917/ppd>.

v7i1.10736

NUL.pdf

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jl NoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memilih Media Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Elviza, Y., Emidar, & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui teknik Permainan Teka-Teki Silang di kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469–476.
- Fajriyah, K., Arfilia, W., & Singgih, A. (2017). Analisis Asesmen Berbasis Higher Order Thinking Skill Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. -  
. [http://eprints.upgris.ac.id/149/1/LAPORAN PENELITIAN KHUS](http://eprints.upgris.ac.id/149/1/LAPORAN%20PENELITIAN%20KHUS)
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 223–239. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.475>
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batak Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 218–226.
- Nurangraeni, E., Effendi, K. N. S., & Sutirna, S. S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Kesulitan Belajar Siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 6(2), 107–114. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i2.2066>
- Nurul Istikomah, S. C. R. A. T. A. H. (2

- 018). Penerapan Model Discover Learning Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 6(3), 130–139.
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). Development of powerpoint-based learning media in integrated thematic instruction of elementary school. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 697–702.
- Rahayu, I., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil Dan Monokotil Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*, 9(9), 1–11.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monopoli (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulianti, R., Suhartono, & Chrysti Suryandari, K. (2013). Penggunaan Model Word Square Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1(4), 1–7.