

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS
KONTEKSTUAL MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN
KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS V SDN MUSTIKASARI 2 KOTA BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:

Anita Noviani

1601025044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR. HAMKA**



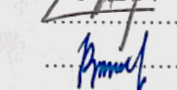

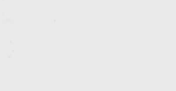
2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Materi
Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siwa
Kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi

Nama : Anita Noviani
NIM : 1601025044

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran
Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan		
Universitas	: Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA		
Hari	: Sabtu		
Tanggal	: 22 Agustus 2020		
Disahkan Oleh	:	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		9/9/20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		8/9/2020
Pembimbing	: Hj.Mimin Ninawati, S.E., M.Pd		7/9/2020
Penguji I	: Drs. Aslam, M.Pd		7/9-2020
Penguji II	: Puri Pramudiani, S.Pd., M.sc		31-08-2020

Disahkan Oleh
Dekan FKIP UHAMKA,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

Abstrak

Anita Noviani. Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Mustikasari 2. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam bentuk permainan monopoli berbasis kontekstual untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, serta mengetahui kualitas produk ini yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model 4D dengan empat tahap yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), 4) *disseminate* (penyebarluasan). Media ini di uji cobakan kepada 30 siswa kelas V SDN Mustikasari 2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli yang telah dikembangkan berdasarkan ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Uji pengembangan yang dilakukan pada 4 orang siswa kelas V mendapatkan skor persentase sebesar 84% dan uji yang dilakukan kepada 30 siswa kelas V di SDN Mustikasari 2 sebesar 88% dengan kategori sangat baik karena peserta didik sangat tertarik pada media *Monopoly Smart Games*. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci : Pengembangan. media monopoli, jenis-jenis usaha dan kegiatan

ekonomi

Abstract

Anita Noviani. Development of Contextual Monopoly Media Material Types of Business and Economic Activities Subjects IPS Students Grade V SDN Mustikasari 2. Paper. Jakarta: Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher And Educational Sciences, Muhammadiyah University Prof. Dr. Hamka, 2020.

This research aims to develop learning media on IPS subjects of business types and economic activities in the form of contextual monopoly games for grade V elementary school students, as well as to know the quality of this product that has been produced so that it is feasible to use in the learning process.

This research is included in research and development (R&D). This research uses 4D models with four stages: 1) define, 2) design, 3) develop, 4) disseminate. This media was tested to 30 grade V students of SDN Mustikasari 2.

The results showed that the monopoly media that has been developed based on media experts get a percentage score of 94% with a very valid category, then the validation result by the material expert gets a percentage score of 92% with a very valid category. The development test conducted on 4 grade V students received a percentage score of 84% and the test conducted to 30 grade V students at SDN Mustikasari 2 by 88% in the category is very good because the students are very interested in Monopoly Smart Games media. Based on the results of the data acquisition shows that the development of monopoly media based on contextual material types of business and economic activities deserves to be used as a learning medium in grade V Elementary School in IPS subjects.

Keywords: Development, monopoly media, types of business and activities the economy

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
1. Bagi Peserta Didik	6
2. Bagi Guru.....	7
3. Bagi Sekolah.....	7
4. Bagi Peneliti Lain	7

BAB II KAJIAN TEORETIK	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Monopoli Berbasis Kontekstual	8
a. Pengertian Media	8
b. Fungsi Media	10
c. Media Monopoli	12
d. Pembelajaran Kontekstual	14
e. Media Monopoli Berbasis Kontekstual	20
2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	22
a. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	22
b. Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	24
B. Konsep Media Monopoli Berbasis Kontekstual.....	27
C. Kerangka Teoretik	28
D. Rancangan Model.....	30
1. <i>Define</i> (pendefinisian)	30
2. <i>Design</i> (perancangan).....	30
3. <i>Develop</i> (pengembangan)	31
4. <i>Disseminate</i> (penyebarluasan).....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	34

C. Metode dan Model Penelitian.....	34
1. Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	34
2. Model Pengembangan 4D	35
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	36
1. <i>Define</i> (pendefinisian)	37
a. Analisis Awal (<i>Front and Analysis</i>).....	37
b. Analisis Peserta Didik (<i>Learner Analysis</i>)	37
c. Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>)	38
d. Analisis Konsep (<i>Concept Analysis</i>).....	38
e. Analisis Tujuan Pembelajaran (<i>Specifying Instructional Objectives</i>).....	38
2. <i>Design</i> (perancangan).....	38
a. Pemilihan Media (<i>Media Selection</i>).....	38
b. Pemilihan Format (<i>Format Selection</i>).....	39
c. Desain Awal (<i>Initial Design</i>)	39
3. <i>Develop</i> (pengembangan)	39
a. Validasi Ahli (<i>Expert Appraisal</i>)	40
b. Uji Pengembangan (<i>Developmental Testing</i>).....	40
4. <i>Disseminate</i> (penyebarluasan).....	41
E. Sumber Data	41
1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	42
2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	43
3. Kisi-Kisi Angket untuk Siswa.....	43

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	44
1. Observasi	44
2. Angket Validasi Ahli dan Tanggapan Ahli	45
G. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Data Validasi Ahli	45
2. Analisis Data Uji Coba Siswa	46
3. Analisis Tanggapan Siswa.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Pengembangan Media	48
1. Tahap <i>Define</i> (pendefinisian)	48
a. Analisis Awal	48
b. Analisis Peserta Didik	49
c. Analisis Tugas	49
f. Analisis Konsep.....	51
g. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	52
2. Tahap <i>Design</i> (perancangan).....	52
a. Pemilihan Media	52
b. Pemilihan Format	52
c. Desain Awal	56
3. Tahap <i>Develop</i> (pengembangan)	63
a. Validasi Ahli	63
b. Revisi Media	65
c. Uji Pengembangan	68

4. Tahap <i>Disseminate</i> (penyebarluasan).....	69
a. Uji Coba	69
b. Pengemasan	71
c. Penyebaran	71
B. Kelayakan Media.....	71
1. Teoritik	71
2. Empiris	72
C. Efektivitas Media.....	72
1. Hasil Validasi Ahli Media	72
2. Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
3. Hasil Uji Pengembangan	76
4. Hasil Uji Coba Siswa.....	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
1. Pengembangan Media	78
2. Kelayakan Media.....	79
a. Validasi Para Ahli	79
b. Implementasi Media	79
3. Kajian Media Akhir.....	80
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	82
A. Simpulan.....	82
B. Implikasi	84
C. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat berperan penting untuk menciptakan manusia yang berpotensi dan berkualitas. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di dalam pendidikan terdapat berbagai komponen yang harus diperhatikan yaitu peserta didik, pendidik, lingkungan pendidikan, sarana prasarana, dan kurikulum sebagai materi ajar.

Salah satu komponen yang penting dalam kurikulum adalah materi ajar termasuk IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Endayani (2017) menjelaskan bahwa “materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah”. Dalam kegiatan pembelajaran, pelajaran IPS bersifat abstrak dan

cenderung dirasa sulit untuk dipahami dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS guru biasanya hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi guru kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi, pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS guru hanya menggunakan metode yang konvensional sehingga terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang kurang digemari oleh peserta didik dan terkesan tidak menarik karena ruang lingkupnya terlalu luas. Peserta didik menganggap pelajaran IPS merupakan pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi karena cara guru dalam proses pembelajaran IPS terlalu teoritis. Hal ini menyebabkan peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran, ketika jenuh peserta didik akan lebih memilih melakukan hal-hal yang lebih menyenangkan seperti mengobrol dengan temannya. Hal itu akan berpengaruh terhadap penguasaan materi pembelajaran dan peserta didik tidak akan menyerap apa yang disampaikan oleh guru.

Tugas guru sebagai fasilitator yang baik ia harus bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran inovatif akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan dalam pembelajaran, karena ketika

pembelajaran menyenangkan, materi yang dipelajari akan mudah dimengerti dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Proses pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat perantara atau penyalur pesan yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan isi materi dari sumber pembelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dan menimbulkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses belajar-mengajar. Selain menggunakan alat-alat yang tersedia, seorang guru juga dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media juga sangat diperlukan untuk membuat suasana pembelajaran yang aktif. Sejalan dengan pendapat Minawati & Handayani (2020) yang menjelaskan bahwa

“Proses pembelajaran yang sudah dikelola atau direncanakan oleh guru mulai dari langkah awal perencanaan sampai pada langkah penilaian seorang guru harus kreatif dengan tujuan untuk membangkitkan dan menumbuhkan karakter siswa. Salah satunya dengan menyisipkan permainan edukatif yang sederhana untuk peralihan situasi dari yang membosankan, atau kondisi tegang menjadi ceria dan menyenangkan”.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli. Monopoli merupakan permainan yang banyak dikenali oleh anak-anak dan telah banyak digunakan dan dimodifikasi sebagai

media pembelajaran. Monopoli pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini merupakan sebuah alat permainan edukatif. Tujuan utama dari media monopoli pembelajaran ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai. Menguasai dalam media monopoli ini maknanya yaitu menguasai ilmu pengetahuan yang ada didalam media monopoli dengan menjawab soal dan membaca materi yang sudah di sediakan. Dalam pengembangan media monopoli, materi yang digunakan adalah salah satu materi pada mata pelajaran IPS khususnya kelas V yaitu materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Materi ini penting diajarkan kepada peserta didik agar mereka mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media monopoli berbasis kontekstual. Kontekstual artinya sesuai dengan konteks dan kenyataan. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik sehingga mempermudah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kontekstual pembelajaran yang terjadi memiliki hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya. Media monopoli termasuk kedalam pembelajaran kontekstual atau media yang nyata sehingga peserta didik dapat menggunakan media monopoli secara langsung.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Monopoli

Berbasis Kontekstual Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, agar peneliti lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka peneliti berfokus untuk melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi.
2. Uji kelayakan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka rumusan masalah yang di teliti sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi?

2. Bagaimana kelayakan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada peserta didik kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi
2. Untuk mengetahui kelayakan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada peserta didik kelas V SDN Mustikasari 2 Kota Bekasi
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap keefektifan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memahami materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui media permainan monopoli sehingga hasil belajar peserta didik meningkat, menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPS, dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau sebagai referensi dalam pemilihan media pembelajaran kontekstual (monopoli) serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, dan kualitas proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah referensi bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian pengembangan media monopoli berbasis kontekstual materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS Siswa Kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2013). Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 103. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50>
- Ahmadi, I. K., & Amri, S. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (D. Haryanto (ed.)). Prestasi Pustaka Publisher.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. In *Prenadamedia Group*. Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 92–110. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>
- Hidayah, D. N. (2016). *Upaya Meningkatkan Sikap...Destrianita Noor Hidayah, Fkip Ump, 2016* 7. 24.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- JANNAH, M., & JULIANTO, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 128.
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 124. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Minawati, M., & Handayani, L. (2020). *Pelatihan Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Tanjung Sari Melalui Permainan Edukatif Sederhana pengelolaan pembelajaran dimulai dari perencanaan , pelaksanaan , hingga pada Proses pembelajaran yang sudah dikelola atau direncanakan oleh guru mulai da. 09(01), 231–238.*
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. In *PT Rajagrafindo Persada* (2nd ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. [http://digilib.uinsby.ac.id/6464/2/Bab 1.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/6464/2/Bab%201.pdf)
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 2, 5. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Primasari, R., & Herlanti, Y. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.15408/es.v6i1.1101>
- Purwanto, M., Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1), 69. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.241>
- Rohman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (M. Jauhar (ed.)). Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Septiyan, G. D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 107. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>
- Suciati, S., Septiana, I., Fita, M., & Untari, A. (2016). *Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam*. 3(2), 140. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian* (2016th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran* (D. Sumayyah (ed.); 4th ed.). Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika* (I. Komariah & D. Nurjamal (eds.)). Bandung: Alfabeta.
- Syamsiyah, S., R, S. U., Sutono, Sadiman, S., Sutrisno, & Kharis, A. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial. In E. Kusyani (Ed.), *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional* (Vol. 53, Issue 9). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu* (7th ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 11 nomor 1(Januari-Juli), 138.

- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS* (R. KR (ed.)). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif* (Nurhid (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Research And Development (R&D)* (R. A. Kusumaningtyas (ed.); 1st ed.). pt. Cahaya Prima Sentosa.