

467/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/21/Agustus/2023

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
TERKAIT KONSEP BERHITUNG SISWA SD KELAS I**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar
Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Image Deice Damanik

1900668

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

2023

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
TERKAIT KONSEP BERHITUNG SISWA SD KELAS I**

Oleh

Image Deice Damanik

1900668

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Image Deice Damanik 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak

Ulang, di-*photocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

Image Deice Damanik, 2023

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
MENYELESAIKAN SOAL CERITA TERKAIT KONSEP BERHITUNG SISWA SD KELAS I**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

IMAGE DEICE DAMANIK

1900668

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
TERKAIT KONSEP BERHITUNG SISWA SD KELAS I**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



Dr. Tita Mulyati, M.Pd

NIP. 198111082008012015

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd

NIP. 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

yang membuat pernyataan

Image Deice Damanik

NIM 1900668

MOTTO HIDUP

“Banyaklah rancangan di hati manusia, tetapi keputusan TUHANlah yang terlaksana.” (Amsal 19:21)

“There are gonna be people who hate no matter what you do so might as well spend your time and energy on the good.” – Mark Lee

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus, atas berkat dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I” dengan tepat waktu.

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi rujukan dan referensi yang digunakan oleh berbagai pihak terkhusus dalam bidang pendidikan.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dalam berbagai aspek. Oleh karena itu penulis berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik serta saran untuk dapat diperbaiki dikemudian hari. Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku pendidikan, dan praktisi lainnya.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus atas hikmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung, membantu, dan membimbing peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku dosen pembimbing, Ketua prodi PGSD yang selalu memberikan bimbingan, memberikan saran, dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
3. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumberdaya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Seluruh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
6. Seluruh staff akademik dan karyawan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
7. Bapak Noni Risanto, M.Pd. I. selaku Kepala Sekolah SDN Pengampon III yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Rizky Yulianti, S.Pd. dan Ibu Indah Ayu Kharisma, S.Pd. selaku wali kelas I SDN Pengampon III yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa kelas I SDN Pengampon III yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
10. Kedua orang tua peneliti yakni mendiang Titus Damanik, S.Pd., S.Th. dan Helderia Sianturi, S.Th. yang selama ini telah mendukung dengan penuh

kasih dan cinta serta selalu memotivasi penulis agar tetap maju disaat-saat terpuruk.

11. Thimoty Rayandes Damanik, S.Kom. selaku abang tersayang yang senantiasa memberikan dukungan, dan menghibur peneliti dalam menyusun skripsi ini.
12. Keluarga besar dari pihak Ibu dan Bapak peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
13. Yohana Parhusip, S.Pd. selaku kaka tingkat, terima kasih sudah selalu memberikan arahan dan memotivasi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
14. Teman seperjuangan peneliti di kampus, Alen, Isti, Khalda, Namira, Sasha, Nurhayati, Mela Nolia, Vina, dan Desty yang selalu saling menyemangati, dan menghibur peneliti dalam menyusun skripsi ini.
15. Teman peneliti Pramita dan Helena yang selalu mendoakan dan menyemangati dalam proses penyusunan skripsi ini.
16. Teman-teman mahasiswa angkatan 19 yang sudah berjuang bersama menyelesaikan perkuliahan selama kurang lebih 4 tahun. Terima kasih sudah memberikan bantuan, dan motivasi.

Semoga segala kebaikan berupa arahan, masukan, kritik, saran, dukungan, dan motivasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti dapat dibalas oleh Tuhan.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA TERKAIT KONSEP BERHITUNG SISWA SD KELAS I

Image Deice Damanik

1900668

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa sekolah dasar dalam materi bilangan, hal tersebut karena pembelajaran yang biasa digunakan kurang menarik. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, masih terdapat siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tetapi dapat mendorong kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yaitu dengan media modifikasi permainan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa SD kelas I sebelum mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli. Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas I di salah satu SDN Kecamatan Lemahwungkuk. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan adanya pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa SD kelas I. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 57,45 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 82,45, sehingga rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25. Hasil analisis hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yang menggunakan modifikasi permainan monopoli dan pembelajaran *problem based learning*. Rekomendasi pada penelitian ini adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa harus lebih dikembangkan lagi agar siswa lebih dapat mudah dalam menyelesaikan soal cerita untuk menyelesaikan soal dengan baik.

Kata Kunci : Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Siswa, Modifikasi Permainan Monopoli, Kuasi Eksperimen

ABSTRACT

THE EFFECT OF MONOPOLY GAME MODIFICATION ON IMPROVING THE ABILITY TO SOLVE STORY PROBLEMS RELATED TO THE CONCEPT OF COUNTING FOR GRADE I ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Image Deice Damanik

1900668

This research is motivated by the lack of ability to solve story problems of elementary school students in number material, this is because the learning that is usually used is not interesting. Based on observations in the classroom, there are still students who do not like math lessons. Therefore, an interesting and fun learning media is needed, but it can encourage the ability to solve students' story problems, namely with the modified media of the monopoly game. This study aims to determine the significant difference between the ability to solve story problems related to the concept of counting of grade I elementary school students before participating in learning with modified monopoly games and after participating in learning with modified monopoly games. This research is a quasi-experimental research with research design using pretest-posttest control group design. The population of this study were first grade students at one of the elementary schools in Lemahwungkuk District. The results of the pretest and posttest data analysis of the experimental class showed the effect of monopoly game modification on the ability to solve story problems of grade I elementary school students. The average value of the experimental class pretest was 57.45 and the average value of the experimental class posttest was 82.45, so that the average student score in the experimental class increased by 25. The results of the second hypothesis analysis show that there are differences in the ability to solve student story problems using modified monopoly games and problem-based learning. The recommendation in this study is that the ability to solve story problems related to students' counting concepts must be further developed so that students can more easily solve story problems to solve problems well.

Keywords: *Ability to Solve Student Story Problems, Modification of Monopoly Game, Quasi Experiment*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	52
1.1 Latar Belakang Penelitian	52
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	55
1.3 Tujuan Penelitian	55
1.4 Manfaat Penelitian	56
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	56
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita	7
2.2 Permainan Monopoli.....	9
2.3 Metode Permainan dalam Pembelajaran.....	10
2.4 Modifikasi Permainan Monopoli	12
2.4.1 Tentang Modifikasi Permainan Monopoli.....	12
2.4.2 Gambaran Proses Belajar Mengajar dengan Menggunakan Metode Modifikasi Permainan Monopoli.....	13
2.5 Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	14
2.6 Teori yang Mendukung Pembelajaran Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli	14
2.7 Penelitian yang Relevan.....	16
2.8 Hipotesis Penelitian	17
2.9 Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Populasi dan Sampel	21
3.3 Instrumen Penelitian	22
3.4 Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Berhitung.....	22
3.4.1 Uji Validitas.....	22
3.4.2 Uji Realibilitas.....	24
3.5 Prosedur Penelitian	25
3.6 Analisis Data	28
3.6.1 Uji Normalitas	28
3.6.2 Uji Homogenitas.....	28
3.6.3 Uji Perbedaan Rerata.....	29
3.7 Pengujian Rumusan Masalah Penelitian yang Pertama	29
3.8 Pengujian Rumusan Masalah yang Kedua.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32

4.1. Temuan Penelitian	32
4.1.1 Analisis Kemampuan Awal Menyelesaikan Soal Cerita terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I	32
4.1.1.1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	32
4.1.1.1.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	34
4.1.1.1.2 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	35
4.1.1.1.3 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	35
4.1.1.1.4 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	36
4.1.1.1.5 Uji Perbedaan Rerata Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	37
4.1.1.2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	38
4.1.1.3 Pengujian Hipotesis Pertama	38
4.1.1.4 Pengujian Hipotesis Kedua	39
4.1.1.5 Analisis Data Angket Respon Peserta Didik Kelas I terhadap Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Pada Materi Bilangan.....	41
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	46
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Implikasi	47
5.3. Rekomendasi.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Perhitungan dan Interpretasi Validitas Butir Soal untuk Tes Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita.....	23
Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	24
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	24
Tabel 3.4 Kaitan Rumusan Masalah, Hipotesis, Analisis Data, dan Uji Statistik.....	26
Tabel 4.1 Nilai Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	34
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	34
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	35
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	36
Tabel 4.5 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Perbedaan Rerata Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol...	37
Tabel 4.7 Nilai Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	38
Tabel 4.8 Uji Perbedaan Rerata Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.9 Uji Perbedaan Rerata Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I Kelas Eksperimen dan Kontrol	40
Tabel 4.10 Hasil Analisis Respon Peserta Didik Kelas I terhadap Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli pada Materi Bilangan	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Modifikasi Permainan Monopoli.....	12
Gambar 2.2 Dadu yang digunakan pada Modifikasi Permainan Monopoli.....	13
Gambar 2.3 Pion/ Bidak yang digunakan pada Modifikasi Permainan Monopoli	13
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (ADMINISTRASI)	53
A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing	54
A2 Buku Bimbingan Skripsi	57
A3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	59
A4 Surat Bukti Melaksanakan Penelitian.....	60
A5 Form Perbaikan Skripsi	61
LAMPIRAN B (INSTRUMEN PENELITIAN)	62
B1 Instrumen Penelitian	63
B2 Kisi-kisi Tes Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita	66
B3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	69
B4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	124
B5 Angket Respon Peserta Didik	125
LAMPIRAN C (HASIL PENELITIAN)	127
C1 Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	128
C2 Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen	129
C3 Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	131
C4 Analisis Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	133
C5 Angket Respon Peserta Didik	135
LAMPIRAN D (DOKUMENTASI)	138
D1 Dokumentasi di Kelas Uji Coba	139
D2 Dokumentasi di Kelas Eksperimen	139
D3 Dokumentasi di Kelas Kontrol	143

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Amir, M. F. (2015). Proses berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah berbentuk soal cerita matematika berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Asih, I. (2011). Peningkatan kemampuan siswa SMAN 8 Denpasar dalam menyelesaikan soal cerita pokok bahasan program linear mata pelajaran matematika. *Udayana Mengabdi*, 10(2), 67–71.
- Bancin, A. (2020). Pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun ra/tkq ath-tayyibah tahun ajaran 2019/2020.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika topik bilangan cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>.
- Dwirahayu, G., & Nursida. (2016). Mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan untuk siswa kelas 1 MI. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 138.
- Endang SulistyowatiSd, I. I. (2014). Penggunaan permainan dalam pembelajaran perkalian di kelas ii sd/mi. *Al-Bidayah*, 6, 143–158.
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., & Lestari, M. A. (2021). Penerapan media komik untuk meningkatkan the application of comic media to improve literature ability in understanding mathematics. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 168–179.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 02(01), 187–194.
- Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2017). Perbedaan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan komik fisika dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Labuapi tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(2), 123-128. <https://doi.org/10.29303/jpft.vli2.247>.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. *Bandung: PT Refika Aditama*, 2(3).

- Lestari, L., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika antara yang mendapat pembelajaran matematika realistik (pmr) dengan pembelajaran konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 95-108. <https://media.neliti.com/media/publications/226571-perbandingankemampuan-pemecahan-masalah-5af4ead9.pdf>.
- Madang, K., Tibrani, M. M., & Santoso, L. M. (2019). Implementasi model problem based learning (pbl) yang didukung agen pedagogi terhadap higher order thinking skills (hots) dalam pembelajaran zoologi invertebrata: implementation of problem based learning (pbl) models supported by pedagogical agents for higher order thinking skills (hots) in learning invertebrate zoology. *Biodik*, 5(3), 262-272.
- Mahmudah, S. (2015). Peningkatan keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan media kartu kerja pada siswa kelas II SDN Purworejo Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. *Pinus*, 1(2), 165–173.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. *Kencana*.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 4(1), 88–100.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 59-64. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3il.218>.
- Purwanza dkk., S. W. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi. In *News.Ge* (Issue March).
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>
- Rahayu, S. (2016). Peningkatan Keaktifan dan hasil belajar konsep mol menggunakan papan permainan monopoli sebagai pembelajaran paikem. *17(5)*, 82–88.
- Ramadhan, F., Tambunan, T. D., & Aditya, B. R. (2016). Aplikasi pembelajaran ilmu tahsin (maqdis) berbasis android. *eProceedings of Applied Science*, 2(1).
- Riana, N. (2014). Peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain monopoli. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 4, 1–16.
- Rusman. (2015). Pembelajaran tematik terpadu: teori, praktik dan penilaian. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Salma, U., & Amin, S. M. (2014). Profil kemampuan estimasi siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 172-180.

- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game 2d flash pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83-91.
- Suffah, R., & Riduwan, A. (2016). Pengaruh profitabilitas, leverage, ukuran perusahaan dan kebijakan dividen pada nilai perusahaan. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 5(2).
- Wasiah, R., Witri, G., & Antosa, Z. (2020). Analisis kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 9 Bukit Batu Riau. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112328>
- Windayana, H. dkk. (2014). Modul pendidikan matematika 1. Bandung : UPI PRESS.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2021). Kepercayaan diri siswa berpengaruh terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4064–4075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1219>