

NO. DAFTAR FPIPS 4149/UN40.F2.9/ PT/2023

**ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN *MONOPOLY GAME SMART*
(MGS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA**

**(Studi Eksperimen di XI ULP di SMKN 1 Bandung dalam Materi *Meeting,
Incentive, Convention, and Exhibition*)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi
Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh

Khansa Nabilah

1903068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

KHANSA NABILAH

ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN *MONOPOLY GAME SMART*
(*MGS*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI
SISWA

(Studi Eksperimen di XI ULP di SMKN 1 Bandung dalam Materi *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Oec Ridwanudin, SE., MM
NIP. 1981040720101210002

Pembimbing II



Riko Arrasvid, S.Pd., M.Pd
NIP. 920190219921002101

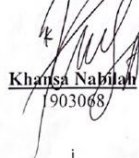
Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada Pada Penulis



Khansa Nabilah
1903068

**PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Dengan Ini Saya Menyatakan Bahwa Skripsi Dengan Judul **ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN *MONOPOLY GAME SMART (MGS)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP Di SMKN 1 Bandung Dalam Mata Pelajaran *Meeting, Incentive, Convention, And Exhibition*)** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 26 Juli 2023

Pembuat Pernyataan



(Khansa Nabilah)

ABSTRAK

Skripsi ini dengan judul “Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa (Studi Eksperimen di XI ULP di SMKN 1 Bandung dalam Materi *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) merupakan penelitian kuantitatif model *Quasi Experimental Design* yang dilakukan pada peserta didik kelas XI jurusan Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 1 Bandung. penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen dengan berbasis menggunakan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* dan kelompok kontrol tidak berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)*. Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik ditinjau dengan berdasar pada indikator motivasi belajar siswa kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* selanjutnya diberikan *posttest* pada akhir pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Monopoly Game Smart (MGS)*. Hasil penelitian ditinjau indikator motivasi belajar menunjukan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen 13,61 sedangkan rata-rata gain pada kelas kontrol adalah 7,97.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Monopoly Game Smart (MGS)*, *Quasi experimental*, Motivasi Belajar, Metode Penelitian Eksperimen

ABSTRACT

The Research "Analysis of Monopoly Game Smart (MGS) Usage as Learning Media on Student Motivation (Experimental Study in XI ULP at SMKN 1 Bandung in the Subject of Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition)," is a quantitative research employing a Quasi Experimental Design model conducted with students of Grade XI majoring in Tourism Services at SMKN 1 Bandung. The aim of this study is to analyze the use of Monopoly Game Smart (MGS) as a learning media to enhance student learning motivation. The research sample consists of two groups: the experimental group using Monopoly Game Smart (MGS)-based learning and the control group not using Monopoly Game Smart (MGS). The enhancement of students' learning motivation is assessed based on learning motivation indicators for both the experimental and control groups. Subsequently, the experimental group receives treatment through the utilization of Monopoly Game Smart (MGS)-based learning media, followed by a posttest at the end of the learning process. Meanwhile, the control group does not employ Monopoly Game Smart (MGS)-based learning media. The research findings, based on learning motivation indicators, reveal that the learning motivation of students in the experimental group has improved compared to the control group. The results of the study indicate that the utilization of Monopoly Game Smart (MGS) as a learning media can enhance students' learning motivation, with an average gain score of 13.61 for the experimental group, while the average gain score for the control group is 7.97.

Keywords: *Learning media, Monopoly Game Smart (MGS), Quasi experimental, Student Learning Motivation, Experimental Research Method.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Struktur Organisasi Penelitian.....	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Hakikat Belajar.....	8
2.1.3 Prinsip Belajar.....	9
2.2 Eksistensi Mata Pelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK.....	10
2.3 Konsep Media Pembelajaran.....	12
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.3.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	12
2.3.3 Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	13
2.3.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.3.5 Gamifikasi.....	15
2.3.6 Penggunaan Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i> Dalam Pembelajaran.....	16
2.3.7 Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	18
2.4 Motivasi Belajar.....	19

2.4.1	Pengertian Motivasi Belajar.....	19
2.4.2	Jenis Motivasi Belajar.....	19
2.4.3	Fungsi Motivasi Belajar.....	20
2.4.4	Faktor Motivasi Belajar.....	20
2.4	Penelitian Terdahulu.....	22
2.5	Kerangka Berpikir.....	27
2.7	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		30
3.1	Karakteristik Lokasi Penelitian.....	30
3.2	Desain Penelitian.....	30
3.2.1	Pengembangan Desain <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	31
3.2.2	Metode Penelitian.....	39
3.2.3	Desain eksperimen untuk uji coba media pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	39
3.2.4	Pola Penelitian.....	40
3.3	Populasi dan Sampel.....	41
3.4	Variabel Penelitian.....	42
3.5	Indikator Penelitian.....	43
3.6	Hipotesis Penelitian.....	44
3.7	Definisi Operasional.....	45
3.8	Bahan dan Materi.....	46
3.9	Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Penelitian.....	47
3.9.1	Alat dalam pengembangan <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	48
3.9.2	Instrumen dalam Kegiatan Eksperimen.....	48
3.10	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	52
3.10.1	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	52
3.10.2	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Uji Coba <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	54
3.11	Teknik Analisis Data.....	62
3.11.1	Analisis Instrumen Penelitian (Validitas dan Reliabilitas).....	65
3.11.2	Analisis Hasil Eksperimen.....	66
3.11.3	Analisis Hasil.....	67
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		69

4.1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i> Untuk Pembelajaran <i>Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition (MICE)</i>	69
4.1.1	Alur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	69
4.1.2	Desain Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	71
4.1.3	Pengembangan Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i>	74
4.1.4	Implementasi Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart (MGS)</i> Dalam Pembelajaran <i>Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition (MICE)</i>	75
4.1.5	Pendekatan Pembelajaran	76
4.2	Deskripsi Partisipan Penelitian	78
4.3	Hasil Penelitian	78
4.3.1	Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen XI ULP 2 SMKN 1 Bandung	79
4.3.2	Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol XI ULP 1 SMKN 1 Bandung.....	85
4.3.3	Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol di Kelas XI ULP SMKN 1 Bandung.....	91
4.3.4	Analisis Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	95
4.4	Analisis Data.....	96
4.4.1	Uji Normalitas.....	97
4.4.2	Uji Hipotesis	99
4.5	Pembahasan.....	102
BAB 5 SIMPULAN DAN REKOMENDASI		107
5.1	Simpulan	107
5.2	Rekomendasi.....	108
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN.....		116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1.....	23
Tabel 3. 1.....	42
Tabel 3. 2.....	43
Tabel 3. 3.....	49
Tabel 3. 4.....	56
Tabel 3. 5.....	58
Tabel 3. 6.....	58
Tabel 3. 7.....	60
Tabel 3. 8.....	61
Tabel 3. 9.....	67
Tabel 3. 10.....	74
Tabel 4. 1.....	76
Tabel 4. 2.....	79
Tabel 4. 3.....	80
Tabel 4. 4.....	82
Tabel 4. 5.....	84
Tabel 4. 6.....	86
Tabel 4. 7.....	88
Tabel 4. 8.....	89
Tabel 4. 9.....	91
Tabel 4. 10.....	93
Tabel 4. 11.....	96
Tabel 4. 12.....	97
Tabel 4. 13.....	98
Tabel 4. 14.....	98
Tabel 4. 15.....	99
Tabel 4. 16.....	100
Tabel 4. 17.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	28
Gambar 2. 2	28
Gambar 3. 1	32
Gambar 3. 2	33
Gambar 3. 3	33
Gambar 3. 4	34
Gambar 3. 5	35
Gambar 3. 6	36
Gambar 3. 7	37
Gambar 3. 8	37
Gambar 3. 9	41
Gambar 3. 10	43
Gambar 4. 1	71
Gambar 4. 2	72
Gambar 4. 3	72
Gambar 4. 4	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	116
Lampiran 2	119
Lampiran 3	120
Lampiran 4	121
Lampiran 5	122
Lampiran 6	123
Lampiran 7	135
Lampiran 8	136
Lampiran 9	141
Lampiran 10	142
Lampiran 11	150
Lampiran 12	158
Lampiran 13	159
Lampiran 14	161
Lampiran 15	163
Lampiran 16	165
Lampiran 17	168
Lampiran 18	169
Lampiran 19	170
Lampiran 20	171
Lampiran 21	172

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arfani, L. (2016). MENGURAI HAKIKAT PENDIDIKAN, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81–97.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi dan Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Chasanah, N., Widodo, W., & Suprpto, N. (2022). Pengembangan Instrumen Asesmen Literasi Sains Untuk Mendeskripsikan Profil Peserta Didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 474–483. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.474-483>
- Darma, I. G. K. I. P. (2022). *Manajemen MICE*. Nilacakra.
- Dulu, N. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF: BEBERAPA KONSEP DASAR UNTUK PENULISAN SKRIPSI & ANALISIS DATA DENGAN SPSS* (A. D. Nabila & H. Rahmadhani, Eds.). Deepublish Publisher.
- Efendi, Mursilah, & Mujiono. (2018). Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tua dan Kemandirian Belajar dengan Belajar Siswa. *Titian Ilmu : Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 17–23.
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 176–185.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Glasgow, & Seels. (1998). *Making Instructional Design Decisions*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

- Hermawan, I. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN MIXED METHODE* (C. S. Rahayu, Ed.). Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat, M. S. (2012). PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN. *INSANIA*, 17(2), 231–247.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Islami Kartini, I., Eti Rohaeti, E., Fatimah, S., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2020). *GAMBARAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SAAT PANDEMI COVID 19 (Studi Kasus pada Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Arjasari yang sedang Belajar dari Rumah karena Pandemi Covid 19)*. 3(4).
- Jaedun, A., Disampaikan, M., & Kegiatan, P. (2011). *Artikel Ilmiah, yang Diselenggarakan oleh LPMP Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Kapp, K. M. (2013). *Two Type of Gamification*. Karlkapp.Com.
- Kemendikbud. (2022). *Latar Belakang*. Paparan Kemdikbudristek.
- Khoirun, O. :, Yanita Nst, N., Harahap, M. S., Harahap, D., Pendidikan, F., Pengetahuan, I., Matematika, D., Pendidikan, I., & Selatan, T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROBABILITAS BERBASIS MONOPOLY GAME SMART (MGS) UNTUK MEINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA. In *Mathematic Education Journal)MathEdu* (Vol. 5, Issue 3). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mardia, A., & Jafar, A. F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1).
- Maryati, I., & Priatna, D. N. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Mosharafa*, 6(3), 334–344. <http://e-mosharafa.org/>
- Maryuliana; Subroto, I. H. S. F. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 1–12.
- Masni, H. (2015). *STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA*.
- Matondang, Z. (2009). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS SUATU INSTRUMEN PENELITIAN* (Vol. 6, Issue 1).
- Mayasari, F. D., Herkulana, & Purwaningsih, S. (2017). *Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngabang (Studi Kasus Siswa yang Tinggal Dengan Orang Tua Asuh)*.
- Moslem, M. C., & Komaro, M. (2017). FAKTOR-FAKTOR YANG MENYEBABKAN RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN AIRCRAFT DRAWING DI SMK. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Nasution M. Ag, Dr. W. N. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar* (S. Asrul Daulay, Ed.; First). Perdana Publishing.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Pakpahan, A., Ardiana, D., & Mawati, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pamuji, G. M. H. A. H. (2018). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PELATIHAN KOMPETENSI MICE BAGI GURU SMK USAHA PERJALANAN WISATA. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2), 84–97.
- Pratiwi, M. S., Raharjo, & Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran SUB Materi SEL Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1).
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1-16>

- Qurnia Sari, A., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Ramdhan, S. Pd., M. M. Dr. M. (2021). *METODE PENELITIAN* (A. A. Effendy, Ed.). Cipta Media Nusantara.
- Ramli, A., Rahmatullah, Inanna, & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Saku, B. (2022). *Kurikulum*.
- Santoso, P., Sma, P., Dinas, C., Wilayah, P., Dan, K., & Blitar, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL ASSURE UNTUK MEMBANTU GURU DALAM PEMBELAJARAN FISIKA TENTANG ALAT UKUR LISTRIK. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Sapaile, B. B. (2007). *KONSEP INSTRUMEN PENELITIAN PENDIDIKAN*. <https://www.researchgate.net/publication/338630469>
- Saptono, Y. J. (2016). MOTIVASI DAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1).
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>

- Sarengat, S., Sukawi, Z., & Wijaya, A. (2020). Strategi Pembelajaran PAI di SMP Cokroaminoto Wanadadi Banjarnegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Peradaban Islam*, 2(1).
- Sari, 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*.
- Shidqi, L., Effendy, V., & Herdiani, A. (2017). Model Usen Interface Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Sesuai User Experience Anak Usia Dini Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3).
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siskawati, M. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA 1). In *Jurnal Studi Sosial* (Vol. 4, Issue 1).
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Motivasi : Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur - Tugas Seminar 1 Pascasarjana Teknik Elektro Juni 2016*, 1–10.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Ayup, Ed.). Literasi Media Publishing.
- Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi, D. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Usaha Layanan Wisata Fase F Untuk SMK/MAK*.
- Tika, H. Moh. P. (2005). *Metode Penelitian Geografi*. Bumi Aksara.
- Trinova, Z. (2012). *HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. 1*, 209–215.
- Uno, H. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan* (Junwinanto, Ed.). Bumi Aksara.
- Veronika Ginting, I., Studi Manajemen Bisnis Perjalanan, P., & Tinggi Pariwisata Bandung, S. (2020). *WORKSHOP PENGAYAAN MATERI BIDANG TRAVEL BAGI GURU & SISWA SMK ANCOP DUSUN LIKOTUDEN DESA KAWALELO, FLORES TIMUR* (Vol. 3).

- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahab, G., Rosnawati, Mp., Pd, S., & Pd, M. (2021). *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
- Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Yanti, F., & Anggraini, N. (n.d.). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY GAME SMART TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI SEJARAH*.
- Yusup Program Studi Tadris Biologi, F., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2018). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF. *Januari-Juni*, 7(1), 17–23.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.