

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR RUANG KOTA TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH GEOGRAFI
DESA KOTA**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



oleh

Muhammad Fahrul Ramadhan

1906182

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

2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI
PADA MATERI STRUKTUR RUANG KOTA TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA DALAM MATA KULIAH GEOGRAFI DESA KOTA

oleh

Muhammad Fahrul Ramadhan

NIM: 1906182

Disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

©Muhammad Fahrul Ramadhan

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

Muhammad Fahrul Ramadhan, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR
RUANG KOTA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH GEOGRAFI DESA KOTA*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

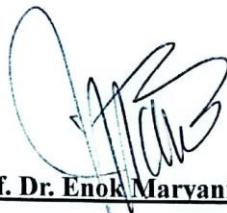
MUHAMMAD FAHRUL RAMADHAN

NIM 1906182

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR RUANG KOTA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Prof. Dr. Enok Marvani, M. S.

NIP. 19600121 198503 2 001

Pembimbing II

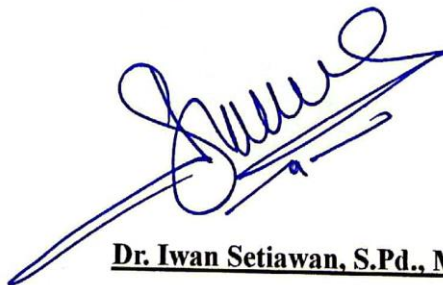


Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Si.

NIP. 19790226 200501 1 008

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi,



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 19710604 199903 1 002

LEMBAR PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR RUANG KOTA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH GEOGRAFI DESA KOTA**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023



Muhammad Fahrul Ramadhan

NIM 1906182

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan puji, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Materi Struktur Ruang Kota” dapat diselesaikan. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan Geografi.

Tentu saja, proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan yang dihadapi penulis. Namun, berkat dorongan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak, hambatan-hambatan tersebut dapat berhasil diatasi dengan baik

Skripsi ini menggambarkan tentang kelayakan media pembelajaran permainan monopoli dan hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah Geografi Desa Kota di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia, yang melibatkan perancangan keseluruhan perangkat monopoli. Validasi dari ahli materi dan ahli media serta uji coba kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran juga menjadi bagian dari penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mungkin memiliki beberapa kekurangan. Namun, penulis berharap dengan tulus bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan bermanfaat, terutama bagi penulis sendiri dan bagi pembaca secara umum.

Bandung, Agustus 2023



Muhammad Fahrul Ramadhan

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan juga arahan dari berbagai pihak. Maka, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Enok Maryani, M.S. selaku dosen pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan juga pikirannya untuk membimbing serta memberikan masukan yang bermanfaat tentunya dan memberikan yang terbaik demi kelancaran skripsi penulis.
2. Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing dan memberikan arahan serta saran-saran yang terbaik kepada penulis.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi atas seluruh dedikasinya dalam membimbing dan memberikan dorongan kepada mahasiswa pendidikan geografi untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
4. Jajaran dosen dan staff Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama berada dibangku perkuliahan.
5. Kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Setia Dermawan dan Ibunda Puji Lestari tercinta atas segala dorongan, bantuan dan doa restu serta menjadi penyemangat penulis hingga proses penempuhan gelar sarjana ini dapat tercapai.
6. Kedua kakakku Nurul Ayu Muliawati dan Nasrul Bagus Fajriansyah atas dukungan, kebahagiaan dan selalu mengingatkan akan pentingnya skripsi untuk melanjutkan keberlangsungan hidup.
7. Kepada seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan meningkatkan betapa pentingnya skripsi untuk keberlangsungan hidup selanjutnya.
8. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Geografi angkatan 2019, terima kasih telah mewarnai perkuliahan selama 4 tahun ini.

9. Keluarga kontrakan 19 penulis mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan, tempat bertukar cerita, berbagi canda dan tawa serta suka dan duka.
10. Rekan-rekan SMA “Sbroot” yang selalu berbagi berbagai curahan hati, menemani, dukungan dan membuat perencanaan masa depan.
11. Semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyelesaian skripsi ini. Pastiya penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya semoga amal baik semua pihak mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan serta keberkahan dari semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR RUANG KOTA TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH GEOGRAFI
DESA KOTA**

Oleh:

Muhammad Fahrul Ramadhan (1906182)

Pembimbing

¹⁾Prof. Dr. Enok Maryani, M.S. ²⁾Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Si.

Email: fahrulramadhan110@upi.edu

ABSTRAK

Materi struktur ruang kota dalam mata kuliah geografi desa kota memiliki kesulitan ketika hendak disampaikan dan diterima oleh mahasiswa. Selain itu hasil dari studi literatur belum adanya inovasi media dalam mata kuliah geografi desa kota. Keterbaruan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada. Tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan hasil pengembangan media dan menganalisis hasil belajar setelah penggunaan media. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan pengembangan serta model pengembangan 4D. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan diujicobakan kepada mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Aspek rekayasa media dan komunikasi visual menjadi kriteria penilaian oleh ahli media dengan hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli mendapatkan nilai kelayakan dalam kategori “Baik”. Penilaian dari mahasiswa menunjukkan hasil yang termasuk dalam kategori “Sangat baik” berdasarkan tiga aspek penilaian, yaitu penggunaan media, komunikasi visual, dan pembelajaran. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Berdasarkan perhitungan N-Gain mendapatkan hasil dalam kategori “Tinggi” yang menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada materi Struktur Ruang Kota layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Media ini dapat menjadi alat bantu yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Rekomendasi, penelitian mendatang dapat melakukan uji coba lebih luas serta evaluasi yang lebih mendalam untuk memastikan kesinambungan dan perbaikan media pembelajaran ini.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Kelayakan, Hasil Belajar

***DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME-BASED LEARNING MEDIA ON
URBAN SPATIAL STRUCTURE TOPIC AND ITS IMPACT ON STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN THE CITY VILLAGE GEOGRAPHY COURSE***

By: Muhammad Fahrul Ramadhan (1906182)

Advisor

¹⁾Prof. Dr. Enok Maryani, M.S. ²⁾Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Si.

Email: fahrulramadhan110@upi.edu

ABSTRACT

The topic of urban spatial structure in the City Village Geography course presents challenges when it comes to delivery and reception by students. Additionally, based on a review of the literature, there is a lack of media innovation in the City Village Geography course. The novelty of the learning media takes the form of a Monopoly game. The research aims to assess the feasibility of the developed media and analyze learning outcomes following its usage. The research method used is a qualitative and quantitative research approach with a developmental design and the 4D development model. Media feasibility assessment is conducted by media experts and piloted with students. Data analysis employs descriptive statistical analysis. Media engineering and visual communication are the criteria for evaluation by media experts, with the assessment indicating that the Monopoly game-based learning media received a feasibility score in the “Good” category. Student assessments show results falling within the “Very Good” category based on three assessment aspects: media usage, visual communication, and learning. Pretest and posttest results demonstrate improved student learning outcomes after using the Monopoly game-based learning media. Calculations based on N-Gain indicate “High” results, signifying a significant improvement in student learning outcomes within the “Very Good” category. In conclusion, the Monopoly game-based learning media for the Urban Spatial Structure topic is considered suitable for teaching and effective in enhancing student learning outcomes. This media serves as an active, creative, and enjoyable learning tool. As a recommendation, future research can conduct broader trials and more in-depth evaluations to ensure the sustainability and improvement of this learning media.

Keywords: *Development of Learning Media, Monopoly Game, Feasibility, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Hipotesis.....	7
1.6 Definisi Operasional Variabel	7
1.7 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	8
1.7.1 Manfaat Penelitian.....	8
1.7.2 Tujuan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Deskripsi Teoritis	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran Permainan.....	15
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
2.2.1 Kriteria Pemilihan Media	17
2.2.2 Kriteria Penilaian Pengembangan Media.....	18
2.3 Hasil Belajar	21
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	21
2.3.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	22
2.4 Materi Struktur Ruang Kota	23
2.4.1 Definisi Kota	23

2.4.2	Definisi Struktur Ruang Kota.....	27
2.4.3	Teori Konsentris	29
2.4.4	Teori Sektoral	33
2.4.5	Teori Inti Ganda	38
2.5	Hasil Penelitian yang Relevan.....	44
2.6	Kerangka Berpikir	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		56
3.1	Metode Penelitian.....	56
3.2	Model dan Struktur Penelitian Pengembangan	57
3.2.1	Pendefinisian (<i>Define</i>).....	57
3.2.2	Perancangan (<i>Desain</i>).....	58
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	58
3.2.4	Penyebaran (<i>Dissemination</i>)	59
3.3	Lokasi dan Partisipan Penelitian	60
3.4	Teknik Pengumpulan Data	60
3.4.1	Jenis Data	60
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	60
3.5	Teknik Analisis Data	63
3.5.1	Analisis Data Instrumen Oleh Ahli Materi.....	64
3.5.2	Analisis Data Instrumen Oleh Ahli Media	65
3.5.3	Analisis Data Instrumen Oleh Mahasiswa	66
3.5.4	Analisis Data Hasil Tes Mahasiswa	68
3.6	Alur Penelitian.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		70
4.1	Hasil Pengembangan	70
4.1.1	Pengembangan Media	70
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	73
4.1.2	Kelayakan Menurut Ahli Materi	87
4.1.3	Kelayakan Menurut Ahli Media.....	90
4.1.4	Uji Coba Media Menurut Mahasiswa	95
4.1.5	Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Media Monopoli	99
4.1.6	Keterbatasan Media Pembelajaran Permainan Monopoli	100
4.1.7	Perbaikan Media Pembelajaran Permainan Monopoli	101
4.2	Pembahasan	101

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Implikasi.....	105
5.3 Rekomendasi	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu	44
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	61
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	62
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Mahasiswa.....	63
Tabel 3. 4 Penilaian Ahli Materi	64
Tabel 3. 5 Skala Likert Ahli Materi.....	64
Tabel 3. 6 Interval Ahli Materi	65
Tabel 3. 7 Skala Likert Ahli Media	65
Tabel 3. 8 Interval Ahli Media	66
Tabel 3. 9 Skala Likert Mahasiswa	67
Tabel 3. 10 Interval Mahasiswa	68
Tabel 3. 11 Interval N-Gain.....	68
Tabel 4. 1. Capaian Pembelajaran Lulusan	71
Tabel 4. 2. Capaian Pembelajaran Matakuliah.....	72
Tabel 4. 3 Rancangan Media Monopoli	76
Tabel 4. 4. Kartu Hak Milik	81
Tabel 4. 5. Perhitungan Ahli Materi	88
Tabel 4. 6. Revisi Hasil Kritik Ahli Materi	88
Tabel 4. 7. Rekap Penilaian Aspek Rekayasa Media	91
Tabel 4. 8. Rekap Penilaian Aspek Komunikasi Visual	92
Tabel 4. 9. Hasil Penilaian Mahasiswa.....	95
Tabel 4. 10. Aspek Penggunaan Media Mahasiswa	96
Tabel 4. 11. Aspek Komunikasi Visual Mahasiswa	97
Tabel 4. 12. Aspek Pembelajaran Mahasiswa	98
Tabel 4. 13. Rekap Penilaian Instrumen Tes	99
Tabel 4. 14. Persentase N-Gain Mahasiswa	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Ilustrasi Teori Konsentris	30
Gambar 2. 2. Ilustrasi Teori Sektoral	34
Gambar 2. 3. Ilustrasi Teori Inti Ganda.....	38
Gambar 2. 4. Kerangka Berpikir	55
Gambar 3. 1. Alur Penelitian.....	69
Gambar 4. 1. Rancangan Papan Monopoli.....	77
Gambar 4. 2 Rancangan Kartu Peluang	78
Gambar 4. 3. Rancangan Kartu Tantangan	79
Gambar 4. 4. Rancangan Kartu Hak Milik	82
Gambar 4. 5 Rancangan Papan Monopoli Hasil Revisi.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Kartu Hak Milik.....	110
Lampiran 3. Revisi Rancangan Monopoli	135
Lampiran 4. Revisi Aturan Permainan	136
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi dan Rekapitulasi.....	141
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media Dan Rekapitulasi	145
Lampiran 7. Angket Persepsi Mahasiswa Dan Rekapitulasi.....	148
Lampiran 8. Instrumen Tes Mahasiswa.....	156
Lampiran 9. Konten Kartu Peluang dan Kartu Tantangan Monopoli	172
Lampiran 10. Alat Permainan Monopoli.....	174
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	177
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	178

DAFTAR PUSTAKA

- Adisendjaja, Yusuf Hilmi. *Analisis Buku Ajar Biologi Sma Kelas X di Kota Bandung berdasarkan Literasi Sains. Jurnal BIO-UPI.*
- Akhmad, Buceu. 1998. *Perkembangan Kota Sumedang Tahun 1980-1990.* Jurusan Geografi FMIPA-UI: Depok.
- Ardityo. 2009. *Perkembangan Teori Struktur Kota & Penerapannya di Departemen Geografi Universitas Indonesia. Skripsi.* Depok: Universitas Indonesia.
- Arifin, Aji. 2016. *Geografi kelas XII.* Jakarta: CV. Media Tama.
- Arief S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Astuti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember. Jurnal Ilmiah Didaktika, 2(4).* Jurusan Magister Bahasa Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir & Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers.
- Bintarto. 1968. *Buku Penuntun Geografi Sosial.* Yogyakarta: UpSpring.
- Bintarto, 1980. *Geografi Perkotaan.* Yogyakarta: UpSpring.
- Desmond. 2001. *Pola Perkembangan Kota Tanjungpinang Tahun 1984 dan 1998.* Jurusan Geografi FMIPA-UI: Depok.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan.* Bandung: Citra Adya Bhakti.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.* Jakarta: Bumi Aksara.

- Herlanti, Yanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*, Jakarta: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Junaidi, Aris dkk. 2020. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mardapi, Djemari. 2003. *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: UNY.
- Maryani, Enok. 2022. *Handout Mata Kuliah Geografi Desa Kota*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maryani, Enok. *Geografi dalam Perspektif Keilmuan dan Pendidikan di Persekolahan*. Diakses melalui http://file.upi.edu/direktori/fpips/jur._pend._geografi/196001211985032-enok_maryani/geografi.pdf.
- Masjkuri, Siti Umajah. 2007. *Perbaikan Kampung Komprehensif dan Dampaknya terhadap Kesejahteraan Sosial serta Kemandirian Masyarakat Miskin Kampung Kumuh di Kota Surabaya*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Mulianingsih. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nandi. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan dan Penelitian Geografi*. Bandung: UPI PRESS.
- Paino, Maria dan Jeffrey Chin. 2011. *Monopoly and Critical Teory: Gaming in a Class on the Sociology of Deviance, Simulating & Gaming XX(X)*.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian: (Administrasi Pendidikan-Bisnis-Pemerintahan-Sosial-Kebijakan-Ekonomi-Hukum-Manajemen-Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Samiya, Anggita. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis Hots*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pusaka Insan Madani.
- Susilana, Rudi & Cipi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyanto. 2020. *Geografi: Mengkaji Ilmu Geografi untuk Kelas XII*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 1981. *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Udin, S. Winaputra. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.

Undang-Undang Republik Indonesia. 2021. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

Diakses pada tanggal 22 Juli 2023 melalui

<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/#:~:text=Efektif%20dan%20efisien%20dalam%20pengembangan%20maupun%20penggunaan%20media,dalam%20pengoperasiannya%29%20Ketepatan%20pemilihan%20jenis%20aplikasi%2Fsoftware%2Ftool%20untuk%20pengembangan.>