

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMA KHADIJAH SURABAYA**

**Nisrina Anisatur Rizqiyah**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [nisrinarizqiyah@mhs.unesa.ac.id](mailto:nisrinarizqiyah@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan media, peningkatan hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Khadijah Surabaya masing-masing berjumlah 28 siswa. Hasil validitas materi menunjukkan perolehan rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak dan validitas media menunjukkan perolehan rata-rata sebesar 88,9% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar siswa setelah dianalisis data kedua kelompok menggunakan uji t diperoleh hasil dari posttest dengan nilai signifikan sebesar 0,000 pada taraf signifikan 5% maka nilai signifikan  $0,000 > 0,05$ . Respon siswa setelah diberikan permainan *Truth and Dare* mendapatkan total rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Truth and Dare* layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, permainan *truth and dare*, hasil belajar siswa.

### **Abstract**

The purpose of this research was to analyze the media feasibility, improvement of student learning outcomes, and students' responses to the development of Truth and Dare game learning media of X Social Sciences students of SMA Khadijah Surabaya. The type of research used is R & D (Research and Development) with 4D model (define, design, develop, disseminate). The type of data used is qualitative and quantitative with research subjects of students of class X IPS 1 and X IPS 2 of SMA Khadijah Surabaya each amounting to 28 students. The results of material validity showed an average acquisition of 78% with a decent category and the validity of the media showed an average acquisition of 88.9% with a very feasible category. The results of student learning after data analysis of both groups using the t test obtained the results of the posttest with a significant value of 0,000 at a significant level of 5%, a significant value of  $0,000 > 0.05$ . The response of students after being given the game Truth and Dare gets an average total of 94.5% in the very good category. It can be concluded that the game Truth and Dare is feasible used as an alternative learning media in 10<sup>th</sup> grader social major in Khadijah Senior High School Surabaya.

**Keywords:** Learning media, truth and dare games, student learning outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Upaya pemerintah dalam memperbaiki pendidikan di Indonesia telah ditempuh melalui berbagai cara, yaitu dengan cara memperbaiki kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013, di dalam kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Dengan adanya empat aspek penilaian tersebut disimpulkan bahwa kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif, produktif, kreatif, dan inovatif melalui pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik meliputi pengalaman pembelajaran 5M yaitu pengalaman mengamati, pengalaman menanya, pengalaman mencoba, pengalaman menalar/mengasosiasi dan pengalaman mengkomunikasikan, pembelajaran ini

menuntut siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan selama proses penelitian dan wawancara kepada guru ekonomi SMA Khadijah, proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi di SMA Khadijah menggunakan media papan tulis, LCD serta *power point* dengan metode ceramah. Pada saat pembelajaran menggunakan media *power point* mempunyai kelebihan yaitu lebih mudah, menarik perhatian dan dapat disertakan gambar atau video sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti materi pembelajaran. Namun dengan penggunaan media *power point* secara terus menerus mengakibatkan siswa merasa bosan, sehingga minat dan semangat belajar mereka menurun dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi dan dengan menurunnya

minat serta semangat belajar siswa maka materi yang diajarkan tidak dapat tersampaikan dengan baik pada siswa.

Pada kelas X IPS hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi cenderung kurang. Permasalahan ini disebabkan karena menurunnya minat dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Namun permasalahan ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan yang tepat. Dengan media permainan maka akan menambah kemampuan komunikatif siswa dengan berbagi pengalaman dengan siswa lain secara langsung, serta dengan media permainan yang memiliki kelebihan menyenangkan dan menarik diharapkan minat dan semangat belajar siswa meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi.

Melihat kondisi di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas X IPS dengan menggunakan permainan *Truth and Dare* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Didukung dengan hasil analisis data penelitian yang dilakukan Achmad Binadja (2016) Hasil analisis data menunjukkan bahwa 41 dari 42 siswa mampu mencapai skor lebih dari 31 dengan kategori motivasi belajar tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa salah satu indikator keberhasilan uji keefektifan media *Truth and Dare* dalam penelitian ini telah tercapai.

Adapun tujuan penelitian dalam Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya, yaitu: 1) untuk mengetahui kelayakan media permainan *Truth and Dare*, 2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare*, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan *Truth and Dare* sebagai media pembelajaran.

Menurut Dale (Arsyad, 2014) bahwa belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang sebesar 75%, dan indera dengar sebesar 13% dan sisanya 12% melalui indera lainnya. Menurut penjelasan tersebut maka guru dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan melalui media pembelajaran dalam bentuk media cetakan maupun media visual. Dengan pemilihan media yang tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Rossi (Sanjaya, 2008) berpendapat media adalah alat yang digunakan dengan tujuan pendidikan baik berupa televisi maupun radio apabila penggunaannya untuk pendidikan maka dapat disebut sebagai media pembelajaran. Sedangkan Profesor Ely (Sadiman, 2014) menyarankan pemilihan media dengan pertimbangan-pertimbangan keberadaan media, harganya, jangka waktu kegunaan, dan selera pengguna. Menurut Sadiman (2014) Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan akan menimbulkan motivasi dan minat dalam diri siswa dalam proses belajar.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria, yaitu yang pertama kualitas isi dan tujuan, dimana meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian. Yang

kedua kualitas intruksional meliputi memberi kesempatan belajar, memotivasi, hubungan dengan program pelajaran yang lain, dapat membawa dampak bagi siswa dan memberi bantuan belajar. Yang ketiga kualitas teknik meliputi keterbacaan, mudah digunakan, penyajian soal, kualitas pengelolaan jawaban, kualitas pendokumentasian (Arsyad, 2014).

Prafianti (2015) permainan *Truth and Dare* telah ada sejak tahun 1712 di Yunani dengan satu varian, pertanyaan dan perintah, dengan membutuhkan setidaknya lebih dari dua pemain. Pemain diberikan pilihan antara menjawab jujur atau melakukan keberanian atas tantangan yang diberikan oleh pemain lain. Permainan ini sangat populer dikalangan remaja maupun dewasa dan paling seru untuk dimainkan oleh teman sebaya. Permainan ini lalu dikembangkan untuk penggunaan media pembelajaran ekonomi materi konsep manajemen. Dimana permainan ini terdapat alat bantu yang berupa koin yang bertuliskan masing-masing sisinya "T" dan "D". Permainan *Truth and Dare* dalam bahasa Indonesia, *Truth* berarti kebenaran, sehingga kartu soal *Truth* berisikan soal dengan jawaban penjelasan atau penjabaran. Sebaliknya *Dare* berarti keberanian dimana kartu soal *Dare* yang membutuhkan jawaban secara objektif "salah" atau "benar".

Menurut Hamalik (2008) hasil belajar yaitu adanya perubahan yang terjadi pada perilaku peserta didik yang diukur dalam keterampilan maupun sikap. Terdapat juga hal-hal yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah psikomotorik, ranah afektif. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui soal-soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 buah yang diberikan pada siswa terkait materi konsep manajemen.

Menurut Smith (2010) dalam proses belajar mengajar terdapat 2 respon, dimana ada respon positif dan respon negatif. Respon positif berupa tindakan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa. Sedangkan respon negatif adalah penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan. Manfaat respon bagi peserta didik yaitu untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan dapat mengkondisikan suasana belajar. Respon siswa dapat diketahui melalui angket respon siswa dengan poin-poin yaitu 1) kesesuaian soal dengan kompetensi dasar 2) jumlah gambar dan teks pada media 3) kesempatan belajar yang diperoleh siswa 4) media mampu membantu siswa dalam belajar 5) media mampu memotivasi siswa.

## METODE

Jenis penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan dari Thiagarajan (1974) yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahapan pertama pendefinisian (*define*), kedua tahapan perancangan (*design*), ketiga tahapan pengembangan (*develop*), dan terakhir tahapan penyebaran (*desseminate*).

Langkah pertama ialah pendefinisian, dalam tahap ini terdapat beberapa analisis yang harus dilakukan yaitu yang pertama analisis ujung depan dengan melakukan

pengamatan dan wawancara kepada guru ekonomi. Yang kedua analisis siswa yaitu proses mengidentifikasi karakteristik siswa pada kelas yang akan diteliti. Yang ketiga analisis tugas untuk menentukan penugasan yang akan diberikan kepada siswa, yang keempat analisis konsep yaitu untuk menentukan materi dan kompetensi dasar yang akan digunakan, yang terakhir analisis perumusan tujuan pembelajaran guna terciptanya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Truth and Dare dilakukan dua kali uji coba. Uji coba lapangan yang terdiri dari dua kelas dengan 28 siswa. Metode eksperimen yang digunakan adalah desain *Quasi Eksperimen* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Quasi Eksperimen bentuk Nonequivalent Cntrol Group Design.

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber: Nahartyo dan Utami (2016)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, lembar telaah media, lembar telaah materi, lembar validasi oleh ahli media, lembar validasi oleh ahli materi, angket respon siswa, instrumen hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada lembar validasi ahli media dan materi berupa persentase yang diperoleh melalui perhitungan skor menggunakan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan pada respon siswa berupa persentase yang diperoleh melalui perhitungan skor menggunakan skala Guttman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembahasan maka hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dapat ditampilkan berupa hasil validitas, hasil belajar siswa dan respon siswa.

### Validitas Kelayakan Materi dan Media

Tabel 2 hasil validasi materi

No	Komponen Yang Dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1	Isi dan tujuan	77%	Layak
2	intruksional	80%	Layak
3	teknik	77,5%	Layak
Persentase Keseluruhan		78%	Layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Pada tabel 2 validasi materi dinyatakan layak karena telah memenuhi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknik dimana hasil rata-rata persentase keseluruhan adalah 78% termasuk dalam kategori layak.

Tabel 3 hasil validasi media

No	Komponen Yang Dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1	teknik	88,5%	Sangat Layak
2	intruksional	90%	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan		88,9%	Sangat Layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Pada tabel 3 validasi media dinyatakan sangat layak karena telah memenuhi aspek teknik dan intruksional dimana hasil rata-rata persentase keseluruhan adalah 88,9% termasuk dalam kategori sangat layak.

Menurut Nieveen (1999) apabila media telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan maka dapat dikatakan layak. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria, yaitu yang pertama isi dan tujuan, yang kedua intruksional, yang ketiga teknik meliputi keterbacaan, mudah digunakan, penayangan soal, kualitas pengelolaan jawaban, kualitas pendokumentasian (Arsyad, 2014). Hasil yang diperoleh dianggap valid apabila memperoleh rata-rata persentase keseluruhan diatas 61% sampai 100% (Riduwan, 2015).

### Hasil Belajar Siswa

Setelah validasi materi dan validasi media dilakukan, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media permainan *Truth and Dare* maka data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*One Way Anova*). Berikut ini adalah hasil analisis *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4 Hasil Pengujian Normalitas data pretest dan postes.

		Normalitas					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	1	.220	20	.190	.924	20	.118
	2	.212	20	.190	.885	20	.220
<i>Posttest</i>	1	.257	20	.200	.880	20	.180
	2	.208	20	.240	.866	20	.160

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Hasil pengujian menggunakan Shapiro-wilk dan Lilliefors. Nilai p value (sig) lilliefors *pretest* sebesar 0,190 pada dua kelompok maka berdasarkan uji lilliefors data *pretest* tiap kelompok terdistribusi normal. Sedangkan nilai p value (sig) lilliefors *posttest* sebesar 0,200 pada kelompok 1 dan sebesar 0,240 pada

kelompok 2, maka berdasarkan uji lilliefors data *posttest* tiap kelompok terdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Pengujian Homogenitas data pretest dan *posttest*

**Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Mean	4.753	1	38	.360
	Median	4.468	1	38	.410
	Median and with adjusted df	4.468	1	26.408	.440
	trimmed mean	4.747	1	38	.360
<i>Posttest</i>	Mean	.265	1	38	.610
	Median	.114	1	38	.738
	Median and with adjusted df	.114	1	37.696	.738
	trimmed mean	.179	1	38	.675

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas nilai *levene statistic pretest* yaitu sebesar 4,753 dengan p value (sig) sebesar 0,360 yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti homogen. Sedangkan nilai *levene statistic posttest* ditunjukkan pada baris nilai based on mean, yaitu sebesar 0,265 dengan p value (sig) sebesar 0,610 yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti homogen.

Tabel 6 Hasil Pengujian Uji t data pretest dan *posttest*

Nilai	Uji t (hipotesis)						
	T	D f	Sig.	Per bedaan rata-rata	Stand ar Error	Tert inggi	Ter endah
<i>Pre test</i>	2.209	38	0.033	-7.25	3.282	60548	13.89
<i>Post test</i>	6.271	38	0.000	18.25	2.910	24.141	12.35

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Dari tabel diatas diketahui nilai p value *pretest* sebesar 0,033 dimana kurang dari nilai alpha 0,05 secara statistik signifikan pada probabilitas 0,05. Sedangkan nilai p value *posttest* sebesar 0,000. Besarnya mean *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas control sebesar -7,25. Karena bernilai negative, maka berarti kelas eksperimen memiliki mean lebih rendah daripada kelas control. Sedangkan mean *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas control sebesar 18,25. Karena

bernilai positif, maka berarti kelas eksperimen memiliki mean lebih tinggi daripada kelas control. Setelah dilakukan pengujian terhadap hasil belajar siswa selanjutnya media permainan *Truth and Dare* di uji cobakan pada siswa kelas eksperimen X IPS SMA Khadijah Surabaya dengan jumlah 28 siswa. Media di uji cobakan guna mengetahui respon siswa terhadap permainan *Truth and Dare* tersebut.

Sejalan dengan teori kognitif Piaget dan teori sosial Vygotsky dimana tentang keterkaitan hasil belajar yang meningkat pada uji coba terbatas. Piaget berpendapat (Trianto, 2014) yaitu tingkat perkembangan kognitif pada usia 11 tahun-dewasa berada pada taraf perkembangan operasi formal. Pada uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas X SMA Khadijah memili usia rata-rata 16-19 tahun dimana pada usia ini siswa siswa mulai menyadari keterbatasan dalam berfikir dan mulai mengenal konsep yang ada diluar pengalamannya sendiri, serta pada psikologi usia ini memiliki kecenderungan lebih suka bermain. Teori ini diperkuat dengan teori Vygotsky (Trianto, 2014) dimana proses pembelajaran terjadi apabila siswa mampu menyelesaikan tugas yang belum dipelajari sebelumnya.

Dalam penelitian pengaruh media permainan *Truth and Dare* terhadap hasil belajar kimia siswa SMA dengan visi sets yang dilakukan Priatmoko dkk (2008) menunjukkan bahwa penggunaan media berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan *Truth and Dare* berkontribusi sebesar 30% pada hasil belajar siswa. Sehingga jika dikaitkan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Khadijah terdapat kesamaan dimana hasil belajar siswa setelah diberi permainan *Truth and Dare* mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai mencapai atau diatas nilai KKM.

**Respon Siswa**

Setelah dilakukan pengujian terhadap hasil belajar siswa selanjutnya media permainan *Truth and Dare* di uji cobakan pada siswa kelas eksperimen X IPS SMA Khadijah Surabaya dengan jumlah 28 siswa. Media di uji cobakan guna mengetahui respon siswa terhadap permainan *Truth and Dare* tersebut.

Tabel 7 Hasil Respon Siswa

Hasil	Persentase	Kriteria Kelayakan
Rata-rata persentase	94,5%	Sangat Baik

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan pada hasil rekapitulasi hasil uji coba terbatas mengenai respon siswa pada tabel 7 nilai total yang didapatkan adalah 189 dengan persentase sebesar 94,5% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Media permainan *Truth and Dare* dilihat dari data pendukung pada angket respon siswa dimana terdapat dua pernyataan yaitu saya senang dengan media permainan *Truth and Dare* dan saya tertarik mengikuti

pembelajaran dengan media pembelajaran *Truth and Dare*. Media Permainan Truth and Dare dikatakan layak dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 94,5% kategori sangat baik atau sangat layak menurut Riduwan (2015).

Hal ini juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Trianto (2013) respon siswa yaitu rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan permainan monopoli pada materi perpajakan siswa kelas XI IPS SMAN 1 Porong yang dilakukan Popalia (2017) persentase keseluruhan respon siswa yang diperoleh sebesar 96,1% dengan kriteria sangat layak. Sehingga jika dikaitkan dengan penelitian pengembangan media permainan *Truth and Dare* terdapat kesamaan dimana respon siswa mengenai permainan ini sangat baik maka media permainan tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, 1) penggunaan media permainan *Truth and Dare* sangat layak oleh ahli materi dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 78% dengan kategori layak dan validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 88,9% dengan kategori sangat layak, 2) hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan, 3) hasil respon siswa terhadap media permainan *Truth and Dare* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik.

### Saran

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan lagi media permainan *Truth and Dare* dengan materi pembelajaran yang lain dan mengembangkan soal-soal dalam permainan agar lebih bervariasi

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses bulan Oktober 2017.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Popalia, Darlina. 2017. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Perpajakan Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Porong. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 5 No 3. Universitas Negeri Surabaya.
- Prafianti, Rinda Aseta. 2015. *Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.

- Priatmoko, Sigit dkk. 2008. Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 2 No 1. Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Smith. 2010. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, ML. 1974. *Intructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Trianto. 2014. *Modal Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Utari, Trisye Aulia. 2017. *Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Materi Perpajakan siswa kelas XI IPS SMAN 1 Porong*. Skripsi. Surabaya: UNESA.