

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kine Master Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga

Royaman Sitorus¹, Tiur Malasari Siregar²

^{1,2}Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan,
Jl. Willem Iskandar Pasar V – Kotak Pos No. 1589-20221

*Penulis Korespondensi : royamansitorus2000@gmail.com

Diterima 23 Januari 2022, disetujui untuk publikasi 10 Mei 2022

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan karena pesatnya perkembangannya teknologi khususnya dalam dunia pendidikan, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master yang valid, praktis, dan efektif pada materi bangun datar segi empat dan segitiga. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Silaen yang berjumlah 25 responden. Validasi medianya total rata rata sebesar 87.55%. Rata rata penilaian yang dilakukan ahli untuk materi yang disajikan pada media pembelajaran sebesar 99.25 % dalam kategori sangat layak, hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata rata 88.41%. Pada pretest rata rata responden masuk ke dalam kategori tidak tuntas, namun setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, rata rata responden yang tuntas sebesar 84% dan yang tidak tuntas sebesar 16%. Kepraktisan dilihat dari angket respon guru terhadap media pembelajaran sebesar 91% dan respon siswa sebesar 81.06% sedangkan keefektifan dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 84.00%, ketercapaian tujuan pembelajaran $\geq 75\%$, waktu pembelajaran yang tidak melebihi waktu dari biasanya dan angket respon siswa terhadap media sebesar 81.06%. Maka diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembengakan dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi Segi Empat dan Segitiga valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. [PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINE MASTER PADA MATERI SEGI EMPAT DAN SEGITIGA] (*Jurnal Fibonacci*, 03(1): 30-34, 2022)

Kata Kunci: Pengembangan, Media; Kine Master; Video Pembelajaran

Pendahuluan

Dalam Surat Edaran nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) disampaikan juga bahwa pentingnya memaksimalkan media pembelajaran daring yang dimiliki masing-masing daerah, melakukan bimbingan teknis dan pelatihan untuk guru dan tenaga kependidikan yang membutuhkan pendampingan terkait pembelajaran jarak jauh dan Guru menentukan metode dan interaksi yang dipakai dalam penyampaian pembelajaran melalui daring, luring, atau kombinasi keduanya. menentukan jenis media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Beberapa tujuan pengembangan kurikulum 2013 yang dilakukan di Indonesia adalah untuk mengubah proses pembelajaran dari siswa yang diberi tahu menjadi siswa yang mencari tahu, proses penilaian dari yang berbasis

output menjadi berbasis proses dan output serta menyeimbangkan *softskill* dan *hardskill*. Salah satu *hardskill* yang dituntut pada kurikulum 2013 maupun kompetensi abad 21 harus dibangun adalah kemampuan disposisi matematis siswa. Berdasarkan beberapa hasil observasi tersebut diketahui bahwa siswa SMP pada umumnya masih kurang dalam aspek-aspek pemahaman masalah matematis. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis bisa diakibatkan karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) kurang baiknya kemampuan guru dalam aspek pemahaman masalah, sehingga hal tersebut akan berdampak pada kemampuan pemahaman masalah matematis siswa, (2) strategi yang digunakan dalam melatih kemampuan pemahaman masalah matematis siswa yang belum tepat, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Selain dua faktor di atas, (3) kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan pemahaman

masalah matematis siswa . Pada dasarnya, siswa SMP cenderung kurang tertarik dalam belajar matematika karena kebanyakan dari mereka lebih tertarik kepada hapalan dibandingkan mata pelajaran umum seperti matematika. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran harus berusaha mensiasati agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan dimengerti bagi siswa SMP. Berdasarkan faktor ke-dua di atas, guru sebaiknya memikirkan bagaimana cara melatih kemampuan pemahaman masalah matematis dengan menggunakan strategi yang tepat dalam melakukan proses pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lativa Qurrotaini, Melinda, Purni Munah Hartuti, Poetri Utami Suseno, Endah Resnandari Puji Astuti) peneliti menyimpulkan bahwa Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik, dengan adanya Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar Media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran saat.

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah memiliki dua unsur yang sangat penting untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua unsur tersebut adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran (Arsyad, 2010:15). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anika Putri, Enika Wulandari, Dini Savitri, Lativa Qurrotaini, Putri Maisyarah, Putri Utami, Wayudin, TriJunita) Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, dimana salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak dan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media

video mempunyai keuntungan karena dapat diatur sesuai kebutuhan dan ukuran dalam tampilan, dan media video juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran jarak jauh karena media video bisa digunakan baik dalam pembelajaran mandiri ataupun pembelajaran kelompok.

Aplikasi *Kine Master* merupakan aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap. Aplikasi ini tersedia untuk *Android* dan *iOS*. Aplikasi *Kinemaster* merupakan program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di *smartphone* dengan menyunting video dari beberapa langkah-langkah dalam teks prosedur atau contoh video dalam pembuatan minuman dengan langkah-langkah yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dari teks prosedur dengan memberikan lagu atau foto agar lebih menarik tergantung isi kata kunci yang terdapat dalam video *Kinemaster*. Siswa akan dengan mudah menulis dan membuat teks prosedur jika menggunakan aplikasi *Kinemaster* di dalam *smartphone* tersebut.

Aplikasi *Kine Master* dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan fasilitas pemotongan video. Pengguna *Kine master* dapat menggunakan *multi track audio* untuk mengontrol volume yang diinginkan. Keunggulan lain dari *Kine Master* adalah digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Dalam proses *editing*, aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan, yaitu: 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segiempat dan segitiga. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga. 3) Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga.

Tinjauan Teoretis

Karakteristik Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran (Maya, 2016).

Beberapa hal dalam pemilihan atau karakteristik dari suatu media yaitu sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Media pembelajaran yang tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- c. Memilih media yang mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik, dikarenakan media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukan jaminan sebagai media yang terbaik.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan sebuah media pembelajaran.

Kelemahan dan Kelebihan Media

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam buku (Netriawati,2017) mengemukakan bahwa, adapun keuntungan menggunakan media diantaranya :

- Menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak.
 - Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
 - Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat – pendapat dan membuat peserta didik berfikir dan berinovasi dalam menyampaikan pendapat.
 - Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
 - Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan –perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok pembahasan atau suatu permasalahan.
 - Metode megajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata sehingga siswa tidak bosan dalam setiap jam pelajaran.
 - Mengukur kemampuan siswa memperoleh informasi dan pemahaman melalui media
- Adapun kekurangan dalam penggunaan media, diantaranya sebagai berikut:
- Memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan mahal.
 - Banyak memakan waktu baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pembelajaran.
 - Apabila banyak menggunakan media gambardikhawatirkan para peserta didik kurang terfokus.

Penelitian Pengembangan

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall menggunakan nama *research and development* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Sharon E.Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michel Molenda , mengemukakan sebuah model desain pembelajaran yang diberi nama ASSURE. ada enam langkah pengembangan model ASSURE yaitu: *Analyze Learners, State objective, Select intructional methods, media and materials, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and resive.* Richey dan Kelin menggunakan nama *design and development research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan. Thiaragajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan *define, design, development, and dissemination.* Dick dan Carry menggunakan istilah ADDIE (*Annalysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan development research yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidas produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut, mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk yang baru (Sugiyono, 2020: 394).

Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007 : 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik media video pembelajaran yaitu:

- a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

- b. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama sama dengan bahan ajar lain

- c. *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan Bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan

bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan

d. Representasi isi

Materi harus benar benar representative misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik social maupun sains dapat dibuat menjadi media video

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Materi- materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* computer

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah.

Kine Master

Kine master adalah aplikasi video editor yang banyak digunakan untuk melakukan editing video di android. Meskipun banyak aplikasi video editor lainnya, namun *kine master* relatif mudah digunakan interfacenya yang memudahkan pengguna melakukan editing menjadi pilihan utama juga memiliki banyak fitur editing.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap di SMP Negeri 1 Silaen pada semester genap tahun pembelajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silaen dan sebagai objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika dengan menggunakan *Kine Master* pada materi segi empat dan segi tiga. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini dengan model pengembangan ADDIE. Peneliti memilih menggunakan pengembangan ini dikarenakan lebih mudah dipahami khususnya dalam peneliti pemula setara sarjana, dan langkah langkahnya lebih sederhana disbanding model lainnya.

Dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video ini, peneliti mengadaptasi dari metode (*Research and*

Development) yang ditulis oleh Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Prosedur pengembangan dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran yang digunakan peneliti meliputi beberapa langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dimana tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap kedua perancangan (*Design*), tahap ketiga pengembangan (*Development*), tahap keempat terimplementasi (*Implementation*), dan tahap terakhir pengevaluasian (*Evaluation*). Yang menjadi hasil pengembangan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbentuk video yang digunakan dengan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segi tiga.

Berdasarkan penilaian ahli yang dilakukan oleh ahli media melalui angket, menunjukkan bahwa persentasi kelayakannya sebesar 87.55%, dalam arti kelayakan media yang dinilai ahli termasuk ke dalam kategori sangat layak namun walaupun sudah dalam kategori sangat layak, Dalam hal ini media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* sudah baik akan tetapi masih ada saran dari ahli untuk memaksimalkan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Materi dalam media pembelajaran pada penelitian ini juga dilakukan validasi melalui angket. Rata rata penilaian yang dilakukan untuk materi yang disajikan pada media pembelajaran sebesar 99.25 % dalam kategori sangat layak.

Melalui angket, beberapa instrumen tes di validasi oleh ahli, instrumen tes yang terdiri dari pretest dan posttest yang berjumlah 5 soal uraian untuk pretest dan 5 soal uraian untuk posttest yang di validasi terlebih dahulu oleh ahli sehingga tes yang divalidasi oleh tiga orang ahli sehingga tes yang di validasi layak untuk di uji coba. RPP untuk penelitian ini dilakukan validasi, yang menjadi validator untuk melakukan penilaian untuk rpp ialah tiga orang ahli. Setelah dilakukan analisis data pada hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli maka rata rata kelayakan sebesar 81.44% berdasarkan persentasi pada rentang $81\% \leq X \leq 100\%$ maka rpp dalam kategori sangat layak namun dengan memperhatikan saran yang diberikan oleh ahli.

Implementasi dilakukan di SMP Negeri 1 Silaen dengan mengimplementasikan media pembelajaran dan instrumen tes yang sudah di validasi terlebih dahulu, maka peneliti mengolah respon siswa dan guru melalui angket yang

diberikan kepada guru dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media. Pada angket respon siswa, respon yang diberikan memiliki rata rata total tiap item 60,8 dari skor maksimum 75 maka berdasarkan angket respon siswa persentase kepraktisannya sebesar 81.06 % termasuk ke dalam kategori sangat praktis dan untuk angket respon guru dengan rata rata total 91 dari skor maksimum 100 dalam arti kepraktisan menurut respon guru sebesar 91% termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap pengimplementasian peneliti juga memberikan pretest dan posttest untuk melihat keefektifan media pembelajaran. Pada saat pemberian pretest terhadap siswa sebelum memulai pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran, maka hasil yang diperoleh 25 orang siswa semua dalam kategori tidak tuntas dalam menyelesaikan 5 soal pretest yang sudah memenuhi dari tujuan umum materi segi empat dan segitiga. Nilai rata rata yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang diberikan peneliti, dari 25 orang siswa terdapat 21 orang siswa yang sudah tuntas dalam menyelesaikan posttest walaupun masih ada 4 orang siswa yang belum tuntas dalam menyelesaikan posttest. Berdasarkan ketuntasan belajar melalui tujuan pembelajaran yang direpresentasikan pada test, maka hasil analisis ketuntasan untuk tujuan pembelajaran pertama sebesar 83% , tujuan pembelajaran kedua 82%, tujuan pembelajaran ketiga 83%, tujuan pembelajaran keempat 80%, tujuan pembelajaran kelima 76%.

Penutup

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi Segi Empat dan Segitiga maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbentuk video pada materi segi empat dan segitiga yang sudah valid, praktis dan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap kedua perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap keempat pengimplementasi (*Implementation*), dan tahap terakhir pengevaluasian (*Evaluation*).
2. Berdasarkan hasil analisis data validasi dari ahli bahwa: (i) hasil validasi ahli media dengan rata rata 87.55%; (ii) hasil validasi ahli materi dengan rata rata 99.25%; (iii) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata rata 88.41%. Sehingga merujuk pada kriteria kevalidan pada BAB III maka hasil validasi video pembelajaran berada dalam kriteria kevalidan dengan kategori 'valid'
3. Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan bahwa: (i) video pembelajaran dikatakan valid terlebih dahulu dari penilaian validator sehingga dapat diterapkan dengan memperbaiki video sesuai saran dari ahli; (ii) hasil angket respon siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan bantuan media memperoleh persentasi sebesar 81.06%; dan (iii) hasil respon guru matematika terhadap video pembelajaran rata rata nilai yang diperoleh sebesar 91%. Kriteria kepraktisan merujuk pada BAB III menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi segi empat dan segitiga memenuhi dalam kategori praktis.
4. Berdasarkan hasil analisis data keefektifan bahwa : (i) Ketuntasan klasikal siswa mencapai 84.00% termasuk ke dalam kategori efektif; (ii) Ketercapaian tujuan pembelajaran $\geq 75\%$; (iii) waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam video pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik tidak melebihi pembelajaran biasa; (iv) Persentasi respon siswa terhadap video pembelajaran diperoleh sebesar 81.06%. Sehingga video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi segi empat dan segitiga masuk ke dalam kategori efektif

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cheppy Riyana, 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*, P3AI UPI, Jakarta
- L. Qurrotaini, 2020. *Efektifitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Darin*. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.& Oktober.
- Maya Siskawati (2016), "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 : 75
- Netriwati, M.S.Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Sugiyono, 2020, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*, Bandung : Alfabeta