**PENGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PADA
MATA KULIAH PENGANTAR AKUNTANSI 1**

Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E*
Email: efnicerya@gmail.com

Abstrak

This study aimed to measure the distinguish of students achievement in learning process with Monopoly'games media and graphic media in The First Introductions of Accounting Subject. The population of this study are students in Economic Faculty in State University of Padang. Samples were purposive sampling reduced it to be 2 classes that for experimental and control classes. The research proved that no differences of achievement between both of class if we see from cognitive side. But there is significantly different in affective and psychomotor side. This study suggests to use the Monopoly's game as a media to concrete the accounting material and improve student achievement overall.

Keyword: *monopoly, learning process, achievement,*

PENDAHULUAN

Mata kuliah Pengantar Akuntansi 1 (PA 1) merupakan mata kuliah wajib yang harus di ambil setiap mahasiswa tingkat pertama di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang (PSPE FE UNP). Sebagai mata kuliah wajib dan fondamen, maka mata kuliah ini menjadi salah satu faktor penentu kesuksesan mahasiswa pada mata kuliah akuntansi dengan tingkatan lebih tinggi. Jadi, seyogianya untuk bisa sukses di mata kuliah berikutnya mahasiswa terlebih dahulu harus berhasil menguasai kompetensi yang ada di MK. Pengantar akuntansi 1 ini.

Namun, fenomena yang ada selama ini sebaran nilai yang merupakan simbol keberhasilan mahasiswa dalam perkuliahan masih menunjukkan angka yang rendah. Berdasarkan data dari Bagian Akademik FE UNP didapatkan rata-rata sebaran nilai mahasiswa pada 4 semester terakhir pada MK. Pengantar Akuntansi 1

berada pada rentangan 57 – 69 atau dengan kata lain berada pada nilai C. Data ini didukung juga oleh hasil diskusi dengan beberapa dosen pemangku mata kuliah PA 1 bahwa terdapat 10%-20% dari total mahasiswa merupakan mahasiswa yang perbaikan (mengulang).

Disamping itu, mahasiswa yang melakukan perbaikan tersebut juga menyatakan menemukan kesulitan pada mata kuliah akuntansi tingkat menengah dan lanjutan karena tidak memiliki konsep yang bagus pada mata kuliah PA1.

Melihat begitu pentingnya kedudukan mata kuliah PA 1 ini, maka sudah seharusnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan matakuliah ini. Hasil observasi, wawancara dan diskusi yang dilakukan dengan dosen dan juga mahasiswa didapatkan banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar mahasiswa. Diantaranya, a) mahasiswa menyatakan kebingungan dalam memahami materi, dan mahasiswa lebih cenderung menghafal b) terbatasnya buku sumber yang digunakan.c) dosen lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan resitasi dengan menggunakan media visual dan atau papan tulis, d) terbatasnya alokasi waktu perkuliahan Pengantar Akuntansi 1

Pada dasarnya perkuliahan merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa untuk mencapai tujuan perkuliahan yang telah ditetapkan secara efektif. Dalam hal ini mahasiswa sebagai peserta didik diperlakukan sebagai subjek utama dalam proses perkuliahan dan dosen menempati posisi yang cukup sentral dan strategis untuk menciptakan suasana perkuliahan yang kondusif, sehingga dapat dengan mudah mengarahkan mahasiswa untuk mencapai tujuan perkuliahan secara optimal. Di samping itu, dengan berkembangnya teknologi maka kegiatan perkuliahan dapat atau bisa dioptimalkan atau dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar mahasiswa mudah menyerap materi perkuliahan.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dosen sampaikan melalui kata-kata

tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian mahasiswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam mata kuliah PA 1 ini adalah media berbasis permainan monopoli. Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia yang dikembangkan oleh Parker's Brother. Dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Permainan monopoli dalam Pengantar Akuntansi 1 ini merupakan modifikasi permainan yang bukan saja bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan, tetapi secara khusus bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional pembelajaran. Setelah menganalisis materi yang terdapat pada kurikulum Pengantar Akuntansi 1, maka Penggunaan media ini dicobakan pada sub materi Analisis transaksi bisnis, aturan debit dan kredit, dan Jurnal umum. Dalam permainan ini mahasiswa diposisikan sebagai pemilik sekaligus tenaga akuntan sebuah entitas usaha yang harus menganalisis transaksi dan melakukan posting ke jurnal. Diharapkan melalui permainan ini, mahasiswa lebih memahami konsep dasar akuntansi dibandingkan dengan menghafal konsep yang ada.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan *pre test post test control design*. Langkah penelitian yang telah dilakukan, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih dan menentukan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen, dan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli, dan kelas kontrol akan menggunakan media pembelajaran biasa (slide power point / grafis).
2. Langkah kedua memberikan pretes untuk kedua kelas, yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal mahasiswa sebelum diberi perlakuan.

3. Langkah ketiga, memberikan perlakuan selama empat kali kepada kelompok eksperimen, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli, sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran biasa (grafis)
4. Langkah terakhir, memberikan postes untuk kedua kelompok, yaitu untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pencapaian hasil belajar Akuntansi mahasiswa, setelah diberikan perlakuan.

Yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah PA1 semester Juli Desember 2012 dengan kode seksi 23065 (kelas Eksperimen) dan Kode seksi 23085 (kelas kontrol).

Instrumen penelitian ini adalah tes untuk mengukur prestasi belajar mahasiswa dan angket untuk melihat respon mahasiswa terhadap penggunaan media permainan monopoli sebagai alat bantu perkuliahan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian didapatkan hasil yaitu untuk kelas kontrol terdapat peningkatan prestasi dari pre test ke post test (*gain score*) sebesar 14,88% sedangkan untuk kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 16,89%. Namun, data deskriptif menunjukkan variasi prestasi belajar di kelas eksperimen cukup tinggi. Salah satu indikasi penyebabnya adalah dengan adanya perlakuan baru yang diberikan kepada kelas eksperimen yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah media dan strategi yang baru yang tidak biasa bagi mahasiswa, sehingga membutuhkan adaptasi. Adaptasi ini terjadi pada aturan penggunaan media, proses, dan pada materi itu sendiri. Pada mahasiswa yang aktif adaptif dan menyukai tantangan, media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan perolehan nilai postes mereka, sedangkan pada siswa yang kurang aktif dan adaptif mereka membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan media ini, sehingga mengakibatkan nilai beberapa orang siswa menjadi kurang tinggi. Pada kelas kontrol yang diterapkan media pembelajaran biasa (visual atau papan tulis (grafis), nilai standar deviasi yang diperoleh lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen. Kondisi ini

dapat diterjemahkan bahwa dengan media pembelajaran visual atau grafis merupakan media yang sudah biasa mahasiswa gunakan, sehingga mahasiswa yang biasanya pintar tetap pintar dan yang kurang tetap kurang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 1 sub materi analisis transaksi bisnis, aturan pendebetan dan perkreditan, dan posting ke jurnal pada proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis Permainan Monopoli (kelas eksperimen) dengan proses pembelajaran yang menggunakan media visual atau papan tulis/grafis (Kelas Kontrol). Secara statistik tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli.

Padahal kalau dikaitkan dengan asumsi penggunaan media yang digambarkan oleh Dale dalam Sadiman (2003:7) bahwa semakin konkret media yang digunakan oleh seorang pendidik dalam pembelajaran maka prestasi belajarnya juga akan semakin meningkat. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli merupakan media yang paling konkret karena melibatkan mahasiswa secara langsung dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Allin and Christie (2002) noted, theory, practice, and reflection must continuously be linked to provide an actionable learning experience compatible with John Dewey's notion of experiential "learning by doing" (Dewey, 1938) and games may offer opportunities to do just that, learn by doing.

Media pembelajaran berbasis permainan akuntansi ini sama seperti media permainan monopoli yang sengaja dibuat untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami pencatatan transaksi akuntansi secara langsung, seperti apa yang terjadi dengan uang kas mereka jika mereka membeli bangunan atau tanah, bagaimana jika mereka membayar iklan, atau menerima uang dari service yang diberikan, membayar pajak, membayar asuransi, memperoleh pinjaman bank, dan transaksi akuntansi lainnya.

Dengan media ini, mahasiswa tidak hanya melakukan pengamatan, tapi terlibat langsung dalam transaksi bisnis yang ada. Disamping itu, mahasiswa juga

belajar untuk mengatur keuangan, sehingga transaksi yang mereka lakukan dapat menguntungkan.

Permainan ini menuntut kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menyewakan, menjual dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah satu pemain menjadi kaya mutlak. Hasil pembelajaran adalah Lembar Kerja Akuntansi dan juga disertai dengan pendapat mereka tentang permainan monopoli. Pada umumnya mahasiswa menyukai cara belajar akuntansi dengan penggunaan media permainan monopoli ini. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme mahasiswa ketika waktu habis, mahasiswa masih ingin untuk melanjutkan permainan.

Ketika dilakukan evaluasi di akhir perkuliahan, setiap mahasiswa diminta untuk membuat pencatatan atas transaksi yang mereka lakukan, dan hasilnya mereka mampu melakukan pencatatan dengan benar. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini berhasil meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar pengantar akuntansi 1, hal ini ditunjukkan dengan antusiasme mahasiswa dalam bermain, suasana gaduh dan riuh karena serunya permainan, juga pemahaman mahasiswa dalam strategi dalam berinvestasi juga mewarnai permainan ini.

Kondisi ini sesuai dengan hasil angket tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebagai alat bantu dalam memahami materi perkuliahan akuntansi. Hasil angket menunjukkan bahwa 88,67% dari 58 orang mahasiswa menyatakan bahwa permainan monopoli membantu mereka dalam mempelajari materi pengantar akuntansi dan mampu menciptakan tantangan, semangat kompetisi dan pembelajaran yang menyenangkan.

Pendapat mahasiswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli lebih menekankan kepada pembelajaran yang menyenangkan. Ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan menurut Dave Meier adalah sebagai berikut:

1. Rileks

Menciptakan pembelajaran yang rileks adalah menciptakan pembelajaran yang nyaman, dalam pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli ini mahasiswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan.

2. Menarik

Menarik dalam artian proses pembelajaran menyenangkan bagi mahasiswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa 93,79% dari 58 mahasiswa menyatakan bahwa permainan monopoli mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Meningkatnya minat belajar mahasiswa

Menurut Juliantara (2010), menyatakan bahwa minat belajar adalah keadaan mental atau kondisi jiwa yang menjadi motor penggerak dalam mencapai tujuan tertentu. Salah satu indikator peningkatan minat mahasiswa pada pembelajaran adalah kecurahan atau kefokusannya mahasiswa dalam belajar. Disamping itu, terlihat dari tidak adanya mahasiswa yang absen selama perkuliahan.

4. Bersemangat atau perasaan gembira

Perasaan gembira dapat menumbuhkan semangat bagi mahasiswa dalam belajar sehingga mahasiswa yang bersangkutan merasa pembelajaran itu menyenangkan.

Selain itu, diperoleh pendapat dari sebagian mahasiswa yang menyatakan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebagai berikut:

1. Media monopoli merupakan media yang menyeimbangkan penggunaan otak kiri dan otak kanan
2. Media monopoli menyajikan simulasi dunia bisnis secara nyata
3. Melatih berpikir secara cepat dan mengambil keputusan secara tepat.
4. Menumbuhkan semangat berwirausaha, karena melalui permainan monopoli mahasiswa dilatih untuk mengelola keuangan sendiri dan bertransaksi dengan orang lain.

Dari perbandingan antara prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi dan hasil angket dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, Prestasi belajar mahasiswa tidak hanya diukur dari aspek kognitif saja, namun juga mempertimbangkan aspek afektif dan psikomotor mahasiswa. Nasution dalam Sunarto (2005) mendefinisikan prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif

(pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Sejalan dengan itu, Penjelasan Peraturan Pemerintah No. 19/2005 tentang Standar Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa adanya reformasi pendidikan yang meliputi 1) reformasi penyelenggaraan pendidikan, berubah dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran, 2) reformasi pandangan tentang peran manusia dari paradigma manusia sebagai sumber daya pembangunan menjadi paradigma manusia sebagai subjek pembangunan secara utuh, 3) reformasi pandangan terhadap peserta didik terintegrasi dengan lingkungan sosialnya dan menumbuhkan individu sebagai anggota masyarakat mandiri dan berbudaya, 4) Perubahan acuan dasar penyelenggaraan dan satuan pendidikan.

Peraturan tersebut dikembangkan dalam standar-standar pendidikan diantaranya standar proses pembelajaran sebagai acuan praktik pada satuan pendidikan sebagai berikut “satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.”

Berdasarkan teori dan peraturan tersebut di atas, maka dapat dikatakan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar akuntansi 1 tidak hanya diukur dari segi kognitif saja namun juga dilihat dari aspek afektif, dan psikomotor. Disamping itu juga dilihat tingkat kesenangan mahasiswa dalam pembelajaran.

Kedua. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli memiliki kontribusi yang signifikan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran berupa pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Penggunaan media permainan monopoli ini mampu untuk menggugah kemampuan afektif seperti menumbuhkan semangat berkompetisi mahasiswa baik berkompetisi dengan diri sendiri, melawan lawan, melawan kesempatan atau melawan waktu. Disamping itu, melalui permainan ini, mahasiswa juga dilatih dalam mengambil keputusan secara cepat dan tepat dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan resiko.

Sebagai contoh, ketika pemain berhenti di petak bangunan, ini merupakan pilihan bagi pemain apakah akan berinvestasi pada bangunan dengan sejumlah pengorbanan tertentu atau akan tetap memiliki harta dalam bentuk uang tunai. Pertimbangan seperti ini juga menuntut wawasan mahasiswa tentang kemungkinan-kemungkinan ekonomi di masa yang akan datang seperti adanya perhitungan *return on investment*. Karena, jika pemain lain berhenti di petak yang sudah dimiliki maka pemain tersebut harus membayar sewa atas bangunan tersebut.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Dansky dan Silverman (1973) dalam Delphie (2005:118), menyatakan adanya hubungan yang erat antara bermain dengan perubahan perilaku. Bermain dengan menggunakan peralatan tertentu dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara fleksibel dan pikiran orisinal, sebagai solusi efektif terhadap masalah sosial ekonomi dan emosional yang ada di kehidupan nyata.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rau & Heyl dalam (Robert O'Halloran, 2009) *"The use of games in the college classroom is a collaborative technique when the games involve structured tasks monitored by instructors as a way to improve learning and social interactions"*. Dengan kata lain, penggunaan permainan di perkuliahan merupakan teknik kolaborasi ketika permainan melibatkan struktur tugas yang dibimbing oleh dosen sebagai usaha meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi sosial.

Ketiga. Media permainan monopoli juga menggugah kemampuan mahasiswa secara psikomotor. Yaitu tingkatan *naturalization* (pengalamiahan), dimana dengan belajar melalui permainan monopoli mahasiswa terlatih untuk menganalisis transaksi secara cepat dan melakukan pencatatan secara tepat. Dengan adanya melakukan kegiatan yang sama secara berulang akan membuat mahasiswa secara tidak sadar mampu melakukan pencatatan tanpa memerlukan pemikiran yang lebih lama.

Keempat. Untuk mencapai perkembangan kognitif yang lebih baik pada mata kuliah pengantar akuntansi 1, media pembelajaran berbasis permainan monopoli harus diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Karena, peranan media pembelajaran sebagai penunjang dalam penerapan metode pembelajaran

sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nana, 2007:7).

Hal ini dapat diartikan sebagai media tidak mampu berdiri sendiri dalam mencapai tujuan instruksional pembelajaran. Media permainan monopoli dapat terintegrasi dalam kegiatan eksplorasi, elaborasi ataupun konfirmasi pada perkuliahan tergantung pada strategi pembelajaran yang digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Secara statistik, tidak terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan monopoli dengan pembelajaran yang menggunakan media visual dan atau papan tulis. Dan berdasarkan teori dan analisis pada pembahasan, prestasi mahasiswa pada perkuliahan pengantar akuntansi 1 seharusnya tidak hanya diukur berdasarkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mengukur peningkatan kemampuan afektif dan psikomotor mahasiswa. Dari Hasil angket yang disebarkan pada mahasiswa, media permainan monopoli mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa pada domain afektif dan psikomotor mahasiswa berupa semangat berkompetisi, kecekatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan, dan pada tahap lanjut mampu menaturalkan (pengambilan keputusan dengan waktu berpikir yang singkat) pada proses pencatatan akuntansi

Dari kesimpulan di atas maka penulis menyarankan kepada:

1. Dosen Mata Kuliah Pengantar Akuntansi 1; a) Hendaknya penilaian prestasi belajar mahasiswa tidak hanya diukur dari aspek kognitif saja, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotor mahasiswa. b) Agar dosen selalu berupaya meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media yang menarik dan efektif untuk pencapaian tujuan instruksional perkuliahan
2. Peneliti Selanjutnya; agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap media ini dengan melihat kelayakan penggunaan media untuk setiap jenjang domain kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga bermanfaat dalam ketepatan pemilihan media dengan materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allin, M.C. & Christie, C.A. (2002). The use of role-play in teaching evaluation. *American Journal of Evaluation*. 23, 209-218.
- Andang, Ismail. 2009. *Educations Games-Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif Dan Shaleh*. Yogyakarta: Pilar Media
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Blade, L. (2012, Januari 13). Monopoli (Permainan). Dipetik Maret 12, 2012, dari Wikipedia - Ensiklopedia Bebas: <http://id.wikipedia.org>
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Djamarah dan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Furqon, Dan Emilia, Emi. 2010. *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Beberapa Isu Kritis*. Bandung : SPS UPI
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2004). *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hermawan, Asep Herry. 2008. *Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Irianto, Agus. 2010. *Statistik – Konsep Dasar Dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana
- Mappa, Syamsu, & Anisah Basleman. 1994. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. S. (1997). *Research in Education: A Conceptual Introduction*. New York: Longman
- Meier Dave. 2000. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung ; Kaifa Mizan Pustaka.
- Muhammad, As'adi. 2009. *Menghidupkan otak kanan anak anda*. Yogyakarta: Power books.
- Kurniawan, R. d. (2010). Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi siswa Kelas VIII A. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* , 47-56.
- Robert O'Halloran, P. a. (2009). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for lodging development. *Journal of Hospitality & Tourism Education* , 35-48.

- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosyda Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda karya
- _____. 2004. *Penelitian Dalam Pendidikan, Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Program PascaSarjana Universitas Pendidikan Indonesia : Sunarto. 2009
- Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan pembelajaran yang Berhasil”*. Bandung : Prospect
- Syah, Muhbbin. 2005. *Psikologi Pendidikan (pendekatan terbaru)*. Bandung : Remaja Rosda Karya