

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI EMOSI UNTUK MEMBANDINGKAN KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA-SISWI SDN MARGAMULYA**

¹Gian Rusdiana, ²Maulida Putri, ³Susi Setyawati, ⁴Desi Setiyadi

¹Institut Daarul Qur'an Jakarta, Indonesia

E-mail: gianrusdiyana@gmail.com¹, putrymaulida37@gmail.com²,
susisetyawatisolihah@gmail.com³, desisetiyadi12@gmail.com⁴

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan serta membandingkan kecerdasan emosional antara siswa dan siswi di SDN Margamulya melalui implementasi media pembelajaran inovatif berupa permainan Monopoli Emosi. Media ini merupakan karya Fikri Suhardi, seorang guru Bimbingan dan Konseling sekaligus konten kreator yang fokus pada pendidikan karakter anak. Permainan ini dirancang untuk membantu peserta didik mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka secara menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana. Data dikumpulkan melalui instrumen pengukuran kecerdasan emosional sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan, kemudian dianalisis menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok siswa dan siswi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan emosional siswa dan siswi setelah mengikuti kegiatan ini. Rata-rata skor kecerdasan emosional siswi mencapai 7,90, sedangkan siswa memperoleh rata-rata 6,50. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswi memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi dan stabil dibandingkan siswa setelah mengikuti permainan Monopoli Emosi. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan aspek emosional peserta didik, tetapi juga memperlihatkan potensi besar media permainan edukatif sebagai sarana efektif dalam pembelajaran sosial-emosional di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar permainan serupa dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Kecerdasan Emosional.

Abstract

This community service activity aims to improve and compare emotional intelligence between students and students at SDN Margamulya through the implementation of innovative learning media in the form of the Emotional Monopoly game. This media is the work of Fikri Suhardi, a Guidance and Counseling teacher as well as a content creator who focuses on children's character education. The game is designed to help learners recognize, understand, and manage their emotions in a fun and interactive way. The method used in this activity is a quantitative approach with a simple experimental design. Data was collected through emotional intelligence measurement instruments before and after the implementation of the game, then analyzed using an independent sample t-test to determine the significant differences between groups of students and students. The results of the analysis showed that there was a significant difference between the emotional intelligence of students and students after participating in this activity. The average emotional intelligence score of female students reached 7.90, while students obtained an average of 6.50. These findings indicate that female students have a higher and more stable level of emotional intelligence than students after participating in the Emotional Monopoly game. This activity not only contributes to improving the emotional aspects of students, but also shows the great potential of educational game media

as an effective means of social-emotional learning at the elementary school level. Therefore, it is recommended that similar games can be integrated more widely in learning activities and guidance and counseling services in schools.

Keywords: *Learning Media, Monopoly Games, Emotional Intelligence.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Sakdiah & Syahrani, 2022).

Permainan dalam pembelajaran dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Salah satu bentuk permainan adalah monopoli. Monopoli sebagai media pembelajaran menjadi satu bentuk permainan yang senangi dan mudah untuk memainkannya. Monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak (Umayah, 2019).

Kecerdasan emosional adalah penggunaan emosi untuk mengendalikan situasi (Khokhar & Kush, 2009), membedakan perasaan dalam diri pada individu lainnya, serta mempertahankan fokus dan memahami apa yang dianggap penting. Tingkat kecerdasan emosional orang-orang menjadi lebih baik pada saat mereka mahir dalam menangani emosi, memotivasi diri mereka sendiri dan memiliki empati yang tinggi serta kemampuan untuk mengelola hubungan (Atika & Tripti, 2008). Kecerdasan emosional yang baik dapat dilihat dari kemampuan mengenal diri sendiri, mengendalikan diri, memotivasi diri, berempati, dan kemampuan sosial. Oleh karena itu, seseorang yang memiliki keterampilan emosi yang baik akan berhasil di dalam kehidupan dan memiliki motivasi untuk terus belajar. Sedangkan, seseorang yang memiliki keterampilan emosi yang kurang baik, akan kurang memiliki motivasi untuk belajar, sehingga dapat merusak kemampuannya untuk memusatkan perhatian pada tugas-tugas individu (Sudiani & arie, 2020).

Emosi dapat memberikan wawasan berharga untuk diri sendiri agar lebih baik dalam berkomunikasi memerankan emosional manajemen diri seperti stres, tertekan, moral dan rendahnya kualitas bekerja bermain kehidupan sehari-hari. Kecerdasan emosional mencakup hal-hal seperti kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial (Renee, 2015). Faktor yang paling dominan mempengaruhi keberhasilan (kesuksesan) individu dalam hidupnya bukan semata-mata ditentukan oleh tingginya kecerdasan intelektual, tetapi oleh faktor kematangan emosional (Goleman, 2009). Maka penulis berasumsi bahwa kecerdasan emosional adalah jenis kecerdasan yang fokusnya memahami, mengenali, merasakan, mengelola dan memimpin perasaan diri sendiri dan orang lain serta mengaplikasikannya dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Kecerdasan emosional (*emotional intelligence*/EI) merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara efektif, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dalam konteks pendidikan dasar, kecerdasan emosional menjadi fondasi penting bagi perkembangan sosial, akademik, dan pribadi anak. Para ahli psikologi menekankan bahwa EI bukan hanya pelengkap dari kecerdasan intelektual, tetapi merupakan komponen esensial dalam proses belajar dan pembentukan karakter anak. Menurut Savina & Fulton, (2024) emosi siswa dan guru saling memengaruhi dalam dinamika kelas. Lingkungan emosional yang positif dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan memperkuat hubungan interpersonal, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik. Mereka menekankan bahwa emosi tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh konteks sosial dan interaksi yang terjadi di ruang kelas.

Immordino-Yang, (2016) dalam kajian neuropsikologisnya menegaskan bahwa emosi dan kognisi tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar. Ia menyatakan bahwa “we feel, therefore we learn,” yang berarti bahwa emosi adalah penggerak utama dalam pembelajaran karena mereka mengaktifkan mekanisme otak yang mendukung perhatian, memori, dan pengambilan keputusan. Lebih lanjut, pengembangan kecerdasan emosional sejak usia dini terbukti berkorelasi positif dengan kemampuan regulasi diri, empati, dan keterampilan sosial. Hal ini penting dalam pendidikan dasar karena anak-anak sedang berada dalam fase kritis perkembangan sosial-emosional. Guru dan lingkungan sekolah berperan sebagai agen sosialisasi utama dalam membentuk kompetensi emosional anak (Denham et al., 2021).

Dengan demikian, integrasi pembelajaran berbasis kecerdasan emosional di sekolah dasar tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter anak yang resilien, empatik, dan mampu beradaptasi secara sosial. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pendidikan holistik yang menempatkan keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif sebagai kunci keberhasilan pendidikan jangka panjang.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode analisis deskriptif. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu data primer berupa hasil observasi dan wawancara yang fokus penelitian ini dilaksanakan di kelas 6A SDN Margamulya yang beralamat Jl. Kp. Jl. Edison, Marga Mulya, Kec. Mauk, Kabupaten Tangerang, Banten. Data diperoleh melalui sumber primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data melalui teknik wawancara, kuisioner, dan pengamatan (Purwanti, et al., 2020). Teknik analisis adalah independend sample t-test dengan berupaya mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli emosi terhadap kecerdasan emosional antara siswa-siswi kelas 6A. Pada penelitian ini, untuk mengetahui perbandingan nilai kecerdasan emosional dapat dilihat dari hasil nilai yang didapat dari setelah bermain monopoli emosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dijelaskan sesuai hipotesis yang akan diajukan berdasarkan teori dan penelitian yang relevan. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori symbol systems. Teori Symbol Systems yang dikembangkan oleh Salomon, (1979) menyatakan bahwa setiap media memiliki sistem simbolik yang unik baik visual, verbal, maupun kinestetik yang memengaruhi cara berpikir dan belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, teori ini sangat relevan karena anak-anak usia sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional (Piaget), di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan media yang konkret. Permainan edukatif seperti Monopoli Emosi merupakan

contoh nyata penerapan sistem simbolik yang kompleks (Aqila & Azizah, 2024) . Dalam permainan ini, anak-anak tidak hanya membaca atau mendengar informasi, tetapi juga berinteraksi secara aktif dengan simbol-simbol emosi, situasi sosial, dan konsekuensi perilaku. Proses ini melibatkan berbagai sistem simbolik: visual (gambar ekspresi wajah), verbal (narasi situasi), dan kinestetik (gerakan pion, pengambilan keputusan).

Menurut Salomon, (1979) media yang menuntut high mental effort dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan memperkuat pemahaman. Dalam permainan Monopoli Emosi, anak-anak dituntut untuk menginterpretasikan emosi, mengambil keputusan sosial, dan merefleksikan perasaan, yang semuanya merupakan bentuk keterlibatan kognitif dan afektif yang tinggi. Hal ini sejalan dengan temuan Immordino-Yang, (2016) bahwa emosi adalah fondasi dari proses belajar yang bermakna. Lebih jauh, permainan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aman secara emosional, yang menurut Savina & Fulton, (2024) sangat penting dalam membentuk keterampilan sosial-emosional anak.

Permainan Monopoli Emosi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi wahana pengembangan kecerdasan emosional melalui sistem simbolik yang kaya dan kontekstual. Keterkaitan teori symbol systems terhadap penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa. Terbukti dengan uji independent sample t-test yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli emosi terhadap kecerdasan emosional siswa. Media permainan monopoli dapat membuat minat belajar siswa meningkat dan mempertinggi hasil belajar mata pelajaran IPS (Kurniawati, et al., 2021). Media monopoli tematik layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa (Marini, et al., 2022).

Berdasarkan penelitian penerapan media pembelajaran berbasis monopoli emosi di SDN Marga Mulya diperoleh hasil bahwa Jumlah skor kelas 6A kelompok siswa adalah 1.225, dengan nilai rata-rata 6.50 sedangkan jumlah skor kelompok siswi adalah 0.876, dengan nilai rata-rata 7.90. Hal ini dikarenakan kelompok siswa kelas 6A memiliki nilai kecerdasan emosional lebih rendah daripada kelompok siswi kelas 6A. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan antara bermain monopoli emosi secara berkelompok dan bermain berdua saja. Kegiatan pembelajaran dengan media berbasis permainan monopoli emosi akan berkembang lebih optimal dimainkan secara berkelompok dibandingkan berdua saja setiap putarannya.

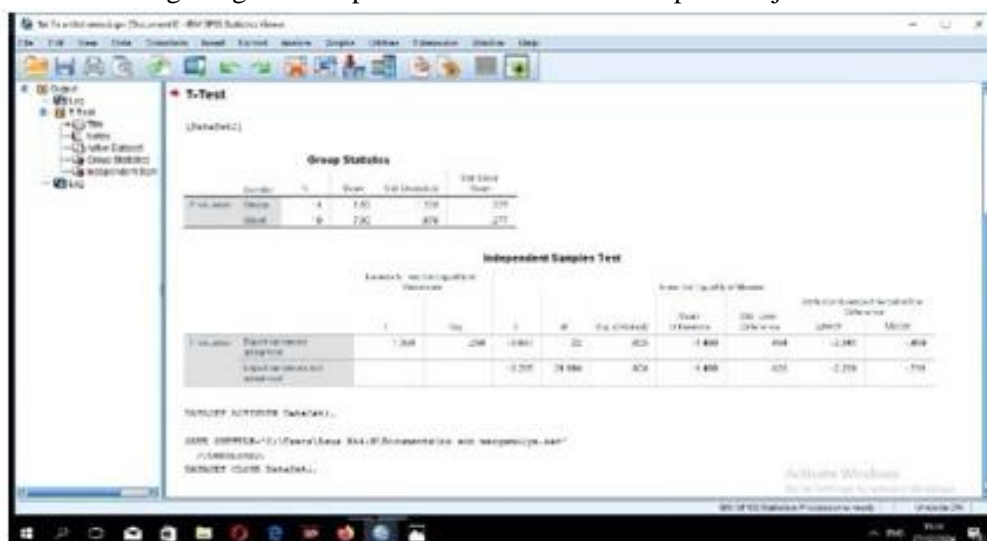


Gambar. 1

Dokumentasi hasil belajar Siswa-siawi SDN Margamulya pada ABDIMAS

Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,125 yakni lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, artinya varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Hal ini karena media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli dapat membuat peserta didik senang terhadap materi pelajaran serta tidak membosankan (Lestari, et al., 2021). Media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli ini siswa dapat belajar dengan aktif, gembira dan tidak jenuh. Usaha meningkatkan kecerdasan emosional siswa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diantaranya dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli emosi ini, siswa diajak bermain dan belajar dengan menggerakkan pion sesuai dengan angka dadu yang keluar, mengikuti intruksi yang ada pada setiap petaknya, jika pemain memasuki petak kartu misi dan emosi maka pemain dapat mengikuti intruksi yang ada di dalam kartu tersebut untuk mendapatkan poin. Jika siswa-siswi memasuki zona-zona khusus, seperti zona terimakasih, zona tanya, cerita film, quotes untuk teman, zona wow, zona maaf, zona tring, cerita keluargaku dan memasuki petak-petak khusus, seperti petak freeze, berdiri satu putaran, 2 menit relaksasi, pakai tas satu putaran, maka siswa-siswi mengikuti intruksinya. selain itu siswa diajak untuk menyebutkan undang-undang tentang hak dan kewajiban. Semua itu dilakukan ketika siswa berhenti pada petak-petak tertentu. Proses belajar dengan media pembelajaran monopoli ini akan membuat siswa gembira dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Maharani & Muammada, 2025). Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli emosi terhadap nilai kecerdasan emosional antara siswa dan siswi SDN Margamulya.

Kegaduhan yang menjadi hambatan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan monopoli, dapat diatasi dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok (Pratiwi, 2023). Setiap kelompok memiliki media pembelajaran monopoli masing-masing, sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan fokus. Hambatan yang lain, yaitu bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan monopoli tidak bertahan lama. Bahan yang digunakan dapat diganti dengan bahan kayu, dicetak atau dimainkan di kelas menggunakan proyektor. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran juga menjadi hambatan terwujudnya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Nurharirah & Effani, (2022). Masing-masing guru memiliki kesibukan dan keterbatasan sehingga untuk mengatasinya siswa bisa dilibatkan sebagai tugas kelompok untuk membuat media pembelajaran.



Gambar. 2

Hasil analisis uji independent sample t-test Siswa dan Siswa SDN Margamulya

Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,125 yakni lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, artinya varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Hal ini karena media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli dapat membuat peserta didik senang terhadap materi pelajaran serta tidak membosankan. Menurut Chotib, (2023) mengatakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli emosi ini, siswa diajak bermain dan belajar dengan menggerakkan pion sesuai dengan angka dadu yang keluar, mengikuti intruksi yang ada pada setiap petaknya, jika pemain memasuki petak kartu misi dan emosi maka pemain dapat mengikuti intruksi yang ada di dalam kartu tersebut untuk mendapatkan poin. Jika siswa-siswi memasuki zona-zona khusus, seperti zona terimakasih, zona tanya, cerita film, quotes untuk teman, zona wow, zona maaf, zona tring, cerita keluargaku dan memasuki petak-petak khusus, seperti petak freeze, berdiri satu putaran, 2 menit relaksasi, pakai tas satu putaran, maka siswa-siswi mengikuti intruksinya.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian quasi eksperimen. Fokus penelitian ini dilaksanakan di kelas 6A SDN Margamulya. Pererolehan data melalui sumber primer dan sekunder. Berdasarkan penelitian penerapan media pembelajaran berbasis monopoli emosi di SDN Margamulya diperoleh hasil bahwa Jumlah skor kelas 6A kelompok siswa adalah 1.225, dengan nilai rata-rata 6.50 sedangkan jumlah skor kelompok siswi adalah 0.876, dengan nilai rata-rata 7.90. Hal ini dikarenakan kelompok siswa kelas 6A memiliki nilai kecerdasan emosional lebih rendah daripada kelompok siswi kelas 6A.

KESIMPULAN

Permainan adalah suatu pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Salah satu bentuk permainan adalah monopoli. Monopoli sebagai media pembelajaran menjadi suatu bentuk permainan yang di senangi dan mudah untuk memainkannya. Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimainkan. Permainan monopoli ini memiliki kelebihan diantaranya: informasi atau materi yang ditampilkan tidak hanya pada petak wilayah yang harus dijawab, melainkan banyak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pintar. Permainan monopoli emosi sangat cocok untuk media pembelajar karena Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Monopoli Emosi menghasilkan perbedaan tingkat kecerdasan emosional antara siswa dan siswi. Kelompok siswa memperoleh total skor 1.225 dengan rata-rata 6,50, sedangkan kelompok siswi memperoleh total skor 876 dengan rata-rata 7,90. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecerdasan emosional siswi lebih tinggi dibandingkan siswa, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam respons emosional antara kedua kelompok setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan syukur, kami, segenap mahasiswa dan civitas akademika Institut Daarul Qur'an Jakarta, mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak

SDN Margamulya yang beralamat di Jl. Kp. Bebulak, Margamulya, Kec. Mauk, Kab. Tangerang, Banten, dengan kode pos 15530, Banten. Kami sangat mengapresiasi sambutan hangat, dukungan, serta kesempatan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat di lingkungan sekolah ini. Kehadiran kami disambut dengan keterbukaan, semangat kolaboratif, dan antusiasme yang luar biasa dari para guru, staf, dan siswa-siswi SDN Margamulya.

Program ini tidak hanya menjadi sarana bagi kami untuk berbagi ilmu dan pengalaman, tetapi juga menjadi momen pembelajaran yang berharga dalam membangun kepedulian sosial dan mempererat tali silaturahmi kemitraan antar lembaga pendidikan. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi seluruh pihak dan menjadi awal dari kerja sama yang lebih erat di masa mendatang. Sekali lagi, kami ucapkan terima kasih atas segala bentuk dukungan dan kepercayaannya. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi langkah kita bersama dalam mencerdaskan generasi bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqila, S., & Azizah, S. N. (2024). Impelementasi Media Interaktif Monopoli Dan Kartu Baca Untuk Literasi Anak Pmi Malaysia. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1750-1761.
- Atika, M., & Tripti, S. (2008). Relationship of Emotional Intelligence with Transformational Leadership and Organizational Citizenship Behavior. *International Journal of Leadership Studies*, 4(1), 3-21.
- Chatib, M. (2023). *Semua Anak Bintang*. Mizan Publishing.
- Denham, S. A., Bassett, H. H., & Wyatt, T. (2021). The socialization of emotional competence. In C. A. Brownell & C. B. Fisher (Eds.), *Handbook of developmental social neuroscience* (pp. 345–362). Cambridge University Press.
- Goleman, D., (2009) *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Immordino-Yang, M. H. (2016). *Emotions, learning, and the brain: Exploring the educational implications of affective neuroscience*. W. W. Norton & Company.
- Khokhar, C. P., & Kush, T. (2009). Emotional intelligence and work performance among executives. *Europe's Journal of Psychology*, 5(1). 1-11.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Maharani, W. P., & Muhammada, M. (2025). Penerapan Modifikasi Media Pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh SD Al Irsyad Al Islamiyyah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7415-7423.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Nurharirah, S., & Effane, A. (2022). Hambatan dan Solusi dalam Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Karimah Tauhid*, 1(2), 219-225.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan model TGT dalam meningkatkan

minat belajar peserta didik kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750-1763.

- Purwanti, E., Wardono, W., & Wigati, E. (2020). Analisis kemampuan literasi matematika siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran contextual teaching and learning. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan* (pp. 78-87).
- Renee, J. T. (2015). Emotional Intelligence: A Critical Competency for Leadership Development. *The International Journal of Transformative Emotional Intelligence: Research, Theory, and Practice*, 117-122.
- Sakdiah, H., & Syahrani, S. (2022). Pengembangan standar isi dan standar proses dalam pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. *Cross-border*, 5(1), 622-632.
- Salomon, G. (1979). *Interaction of media, cognition, and learning: An exploration of how symbolic forms cultivate mental skills and affect knowledge acquisition*. Jossey-Bass.
- Savina, E., & Fulton, C. (2024). Students' and Teachers' Emotions in The Classroom: An Ecological Dynamic Systems Perspective. *European Journal of Psychology of Education*, 39, 2763–2781. <https://doi.org/10.1007/s10212-024-00880-z>
- Sudiyani, N. N., & Arie, A. A. P. G. B. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi: Minat Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *Juara: Jurnal Riset Akuntansi*, 10(2).
- Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2). 1023-1037.