

**EFEKTIVITAS GAME MONOPOLI PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP *PSYCHOLOGY WELLBEING* DAN PENGETAHUAN SISWA
KELAS VI**



Oleh:

Rahmah Zaqiyatul Munawaroh

NIM. 20204082011

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA
2022**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3160/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS GAME MONOPOLI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PSYCHOLOGY WELLBEING DAN PENGETAHUAN SISWA KELAS VI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAHMAH ZAQIYATUL MUNAWAROH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 20204082011
Telah diujikan pada : Senin, 05 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a3a6d51663c



Penguji I

Dr. Istiningsih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a2a577c4fc3



Penguji II

Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a2ca1e1396c



Yogyakarta, 05 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a3c062c9150

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmah Zaqiyatul Munawaroh
NIM : 20204082011
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 21 November 2022

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Rahmah Zaqiyatul Munawaroh

NIM. 20204082011

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmah Zaqiyatul Munawaroh
NIM : 20204082011
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 November 2022

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Rahmah Zaqiyatul Munawaroh

NIM. 20204082011

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmah Zaqiyatul Munawaroh

NIM : 20204082011

Jenjang : Magister (S2)

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 21 November 2022
Saya yang menyatakan,



Rahmah Zaqiyatul Munawaroh
NIM. 20204082011

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

**EFEKTIVITAS GAME MONOPOLI PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP *PSYCHOLOGY WELLBEING* DAN PENGETAHUAN
SISWA KELAS VI**

Yang ditulis oleh:

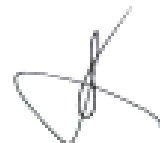
Nama : Rahmah Zaqiyatul Munawaroh
NIM : 20204082011
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa naskah tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 November 2022

Saya yang menyatakan,



Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

NIP. 198001312008011005

MOTTO

“Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving”

-Albert Einstein-

"Life is a sculpture you make when you make mistakes and learn from them"

-Kim Nam Joon-

“And love your self”

-Amaa-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Rahmah Zaqiyatul Munawaroh, NIM 20204082011. Efektivitas Game Monopoli Pembelajaran IPS terhadap *Psychology Wellbeing* dan Pengetahuan Siswa kelas VI. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022. Pembimbingan: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Di era digital yang berkembang saat ini, media pembelajaran menjadi alat bantu belajar yang penting. Media pembelajaran yang tidak inovatif akan menghambat proses pembelajaran siswa terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan *psychology wellbeing* siswa. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al-Hikmah Bekasi pada siswa kelas VI dengan tujuan penelitian, yaitu: 1) Mengidentifikasi tingkat *psychology wellbeing* yang dimiliki siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, 2) Mengidentifikasi pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, 3) Mengidentifikasi efektivitas penggunaan game monopoli pembelajaran IPS terhadap *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa VI SDIT Al-Hikmah, 4) Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah.

Jenis penelitian menggunakan *mix method* dengan tipe *sequensial eksplanatori*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes pilihan ganda, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data berupa data primer dari lembar tes dan angket serta data sekunder dari dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan dengan hitung statistik deskriptif dan uji *t*. Sedangkan analisis data kualitatif menggunakan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Tingkat *psychology wellbeing* siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah diketahui 6 siswa berada di kategori tinggi, 45 siswa dengan katerogi *psychology wellbeing* sedang, 5 siswa berada di kategori *psychology wellbeing* rendah; 2) Tingkat pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah diketahui 12 siswa berada pada kategori tinggi, 35 siswa berada pada katerogi sedang, 9 siswa berada pada kategori rendah; 3) Dari data tabel yang diperoleh, diketahui bahwa nilai sig. adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game monopoli mengalami perbedaan signifikan antara hasil *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa berbantu game monopoli dan tidak berbantu game monopoli, perbedaan signifikansi menunjukkan peningkatan sehingga penggunaan game monopoli dikatakan efektif dalam meningkatkan *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa; 4) Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi peningkatan *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, yaitu faktor pendidikan di sekolah dan pola asuh orang tua.

Kata Kunci: efektivitas, game monopoli, *psychology wellbeing*, pengetahuan

ABSTRAC

Rahmah Zaqiyatul Munawaroh, NIM 20204082011. *The Effectiveness of IPS Teaching Monopolistic Games with Psychology Wellbeing and VI Class Study. Thesis of Teacher Madrasah Ibtidaiyah Educational Studies Program (PGMI) Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022. Guidance: Dr. Sigit Purnama, M. Pd.*

In today's evolving digital era, learning media is becoming an important learning aid. Learning media that is not innovative will hinder the learning process of students, especially in increasing students' knowledge and psychology wellbeing. This research was conducted at SDIT Al-Hikmah Bekasi in grade VI students to answer the formulation of the problem formulated. First, the level of psychology wellbeing possessed by grade VI students of SDIT Al-Hikmah. Second, the knowledge of grade VI students of SDIT Al-Hikmah. Third, factors that influence the psychology wellbeing of grade VI students of SDIT Al-Hikmah. Fourth, the effectiveness of the use of social studies learning monopoly games on the knowledge of students VI SDIT Al-Hikmah.

This type of research uses a mix method with an explanatory sequential type. Data collection techniques use questionnaires, multiple-choice tests, interviews, and documentation. Data sources are primary data from test sheets and questionnaires as well as secondary data from documentation. Quantitative data analysis is carried out by calculating descriptive statistics and t-tests. Meanwhile, qualitative data analysis uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed: 1) The level of psychology wellbeing of grade VI students of SDIT Al-Hikmah is known to be 6 students in the high category, 45 students with moderate psychology wellbeing catechism, 5 students in the low psychology wellbeing category; 2) The level of knowledge of grade VI students of SDIT Al-Hikmah is known to be 12 students in the high category, 35 students are in the medium category, 9 students are in the low category; 3) From the data of the table obtained, it is known that the value of sig. is $0.000 < 0.05$, then it can be concluded that the use of monopoly games experienced a significant difference between the results of psychology wellbeing and the knowledge of students assisted by monopoly games and not assisted monopoly games, the difference in signification showed an increase so that the use of monopoly games was said to be effective in improving psychology wellbeing and student knowledge; 4) There are 2 factors that influence the improvement of psychology wellbeing and knowledge of grade VI students of SDIT Al-Hikmah, namely the factor of education in schools and parental parenting.

Keywords: effectiveness, monopoly game, psychology wellbeing, knowledge

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur terlimpah curahkan kehadiran Allah *SubhānahuwaTa'ālā* karena berkat *rahmat* dan karunia-Nya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Tidak lupa *Shalawat* serta salam peneliti curahkan kepada Nabi Muḥammad *ṢallaAllāh 'alaihi wasallam* yang telah menjadi teladan serta pendidik terbaik bagi sekalian umat manusia. Setelah melalui proses panjang, peneliti telah menyelesaikan tesis yang berjudul “Efektivitas Game Monopoli Pembelajaran IPS terhadap *Psychology Wellbeing* dan Pengetahuan Siswa kelas VI”.

Terselesaikannya tesis, peneliti menyadari bahwa tugas penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan doa, kasih sayang, bimbingan, dan dukungan dalam segala hal dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih dan *jazākumullāh khairan kaṣīran* kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, yang mana telah menerima serta mengesahkan naskah tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
3. Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku ketua Program Studi dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyetujui dan mengarahkan penelitian ini.
4. Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku pembimbing tesis yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi kepada peneliti selama penelitian tesis ini.
5. Segenap dosen dan Karyawan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kontribusi keilmuan serta kearifan kepada peneliti.

6. Kepala Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf yang telah memberikan pelayanan berupa peminjaman buku selama masa kuliah hingga penyusunan tesis selesai.
7. Kepala Sekolah SDIT Al-Hikmah Bapak Tajuddin Nur, S.Pd., yang telah memperkenalkan peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Guru Kelas VI SDIT Al-Hikmah Ibu Wiwie, S.Hum., Bapak Sopiyan, S.Pd., Ibu Resti Rahmawati, S.Pd., yang telah memperkenalkan peneliti untuk melakukan penelitian kepada siswa kelas VI dan diwawancara.
9. Siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Orang tua tercinta Bapak H. Asep Nanang Mulyana dan Hj. Lilis Nurlaela yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan dalam segala hal.
11. Adik dan kakak tersayang Luthfiah Mulyani, Muhammad Syihab Mulyana dan Elnurmas Zaitun Faesyari yang selalu memberikan doa dan dukungan.
12. Seluruh teman Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020/2021 Genap yang selalu bersama dan saling memberikan dukungan serta semangat.
13. Yessika Destiana Lahabu, Tria Marvida, Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, Elis Mila Rosa, Maya Nurjannah, Deni Indrawan, Zahratul Fitria, Lusiana, Badratun Nafis, Kukuh Maulana Al-Fathan, Rena Rostini, Pipih Nindy Astuti, Miftahurrazikin yang selalu bersama dan saling memberikan dukungan serta semangat.
14. Seluruh pihak lainnya yang belum bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti yang turut membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan naskah tesis ini.
15. Terimakasih kepada diri saya, untuk tetap berjuang sampai di titik ini, untuk terus bekerja keras memberikan yang terbaik, untuk selalu bersyukur dan membahagiakan diri sendiri dan orang lain. *I'm proud of you.*

Dengan doa segenap hati, semoga Allah melimpahkan kasih sayang serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dengan sebaik-

baiknya balasan. Aamiin Allahuma Aamiin. Peneliti menghaturkan mohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam tesis ini. Akhirnya kepada Allah SWT. jualah, peneliti kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunannya.

Semoga tesis ini memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 11 November 2022

Saya yang menyatakan,



Rahmah Zaqiyatul Munawaroh

NIM. 20204082011



DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Game Monopoli	12
B. <i>Psychology Wellbeing</i>	19
C. Pengetahuan Sosial.....	23
D. Kerangka Berpikir.....	28
E. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
B. Data dan Sumer Data	31

C. Tempat dan Waktu Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Instrument Penelitian	37
G. Validitas Instrumen	42
H. Teknik Analisis Data	44
I. Pemeriksaan Keabsahan Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif	52
1. Hasil Penelitian Kuantitatif	52
2. Hasil Penelitian Kualitatif	60
B. Uji Hipotesis	
1. Efektivitas Penggunaan Game Monopoli Pembelajaran IPS terhadap <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah	80
2. Efektivitas Penggunaan Game Monopoli Pembelajaran IPS terhadap Pengetahuan Siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah	83
C. Eksplorasi Data Hasil Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif	88
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator <i>Psychology Wellbeing</i> menurut Ryff.....	22
Tabel 2.2 KI dan KD Pembelajaran IPS kelas VI.....	27
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket <i>psychology wellbeing</i>	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Pengetahuan IPS kelas VI.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru.....	42
Tabel 3.6 Hasil Hitung Validasi Isi Lembar Soal.....	43
Tabel 3.7 Hasil Hitung Validasi Isi Lembar Angket.....	43
Tabel 4.1 Nilai <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa Kelas VI.....	52
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Data Tingkat <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa Kelas VI SDIT Al-Hikmah.....	54
Tabel 4.3 Kategori tingkat <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah.....	55
Tabel 4.4 Jumlah Siswa Kelas VI pada Masing-masing Kategori.....	56
Tabel 4.5 Skor Pengetahuan Siswa Kelas VI SDIT Al-Hikmah.....	57
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Data Tingkat <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa Kelas VI SDIT Al-Hikmah.....	59
Tabel 4.7 Kategori Skor Pengetahuan Siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah.....	60
Tabel 4.8 Jumlah Siswa Kelas VI pada Masing-masing Kategori.....	60
Tabel 4.9 Skor <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa dengan Kategori Tinggi.....	61
Tabel 4.10 Data Uji Normalitas <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa.....	80
Tabel 4.11 Data Uji Homogenitas <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa.....	81
Table 4.12 Data Uji t <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa.....	82
Tabel 4.13 Data Uji Normalitas Pengetahuan Siswa.....	83
Tabel 4.14 Data Uji Homogenitas Pengetahuan Siswa.....	85
Tabel 4.15 Data Hasil Uji t Pengetahuan Siswa.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing	106
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	109
Lampiran 4. Validasi Angket dan Soal	110
Lampiran 5. Angket <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa	117
Lampiran 6. Lembar Soal Pengetahuan	119
Lampiran.7 Hasil Hitung Validasi Isi dengan Uji Validitas dan Reliabilitas	137
Lampiran 8. Tabulasi Data Angket <i>Psychology Wellbeing</i> Siswa.....	142
Lampiran 9. Tabulasi Data Lembar Soal Pengetahuan Siswa	151
Lampiran 10. Pedoman Wawancara Siswa.....	154
Lampiran 11. Pedoman Wawancara Guru	156
Lampiran 12. Transkrip Wawancara Siswa.....	158
Lampiran 13. Transkrip Wawancara Guru	161
Lampiran 14. Catatan Lapangan	167
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	168
Lampiran 16. Riwayat Hidup.....	170

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu sarana hiburan.¹ Di tengah pesatnya teknologi yang berkembang, *game online* menjadi populer di berbagai kalangan masyarakat.² *Game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dalam konteks tidak serius, sebagai sarana penghilang penat atau sarana penyegaran otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari.³ *Game* juga memberikan manfaat bagi pemainnya. *Game* dapat meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, melatih konsentrasi dan ketekunan, serta mempermudah belajar bahasa.⁴ *Game* dapat mempengaruhi perasaan, memfasilitasi koneksi sosial, merangsang perubahan dan pertumbuhan pribadi, serta memberikan garis hidup di saat keraguan eksistensial.⁵

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, menyebutkan bahwa pengguna internet dalam rentang waktu 2019-2020 mencapai 196,71 juta jiwa. Pengguna internet sekitar 73,7% dari total populasi penduduk di

¹ Rega Arpiansah, Yusra Fernando, dan Jafar Fakhrurozi, "Game Edukasi VR Pengenalan dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 2, no. 2 (2021), hlm. 88–93.

² Teresia Noiman Derung, "Penggunaan Game Online oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik," *Jurnal Pelayanan Pastoral* 2, no. 2 (2021), hlm. 93–104.

³ Haikal Ahkam Purliano dan Endah Sudarmilah, "Game Motorik: Petualangan Si Entong, Mengenal Makanan Bergizi," *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)* 5, no. 1 (2020): 20–26; Dwi Rachma Puspalani dan Awalya Awalya, "Hubungan antara Kesepian dan Kecerdasan Emosi dengan Penggunaan Game Online," *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1 (2021), hlm. 152–57.

⁴ Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta," *Faktor Exacta* 11, no. 2 (2018) hlm. 146–57.

⁵ Ioanna Iacovides dan Elisa D. Mekler, "The Role of Gaming During Difficult Life Experiences," dalam *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI '19: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Glasgow Scotland Uk: ACM, 2019), hlm. 1–12.

Indonesia.⁶ Tidak sedikit pengguna internet yang berhaluan di hiburan terutama *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5 persen.⁷

Permainan *game online* menjadi salah satu hiburan yang dapat membuat individu menjadi bahagia. Namun jika *game online* dimainkan secara terus menerus akan menyebabkan adiksi yang berdampak negatif bagi kehidupan penggunanya.⁸ Masalah yang ditimbulkan dari bermain *game online* yang terus-menerus akan berdampak buruk bagi setiap individu. Orang yang kecanduan dengan *game online* akan merasa kesepian dan kurang puasnya terhadap kehidupannya.⁹

Di era ini, penggunaan gawai atau telepon pintar sudah meluas bahkan pada anak usia dini.¹⁰ Gawai menjadi salah satu perangkat yang digunakan untuk bermain *game*. Maraknya penggunaan gawai kemudian banyak diadopsi ke dalam dunia pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran. Salah satu media

⁶ “APJII Pengguna Game di Indonesia - Penelusuran Google,” diakses 24 Oktober 2022, <https://www.google.com/search?q=APJII+pengguna+game+di+Indonesia&oq=APJII+pengguna+game+di+Indonesia&aqs=chrome..69i57j33i160j33i22i29i30i13.14780j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2022.

⁷ “Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19,” iNews.ID, 23 Desember 2020, <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2022.

⁸ Muhammad Ricko Gunardi dan Hedi Wahyudi, “Hubungan Adiksi Game Online dengan Subjective Well-Being pada Remaja di Kota Bandung,” 2021. hlm. 2-12

⁹ F. D. Purwaningtyas dan R. Mardiyanti, “Hubungan Subjective Well Being dengan Bermain Game Online pada Setiap Individu,” ... *dan Pengabdian 2021*, 2021, hlm 1-5.

¹⁰ Indaria Tri Hariyani dan Norma Diana Fitri, “Pengembangan Permainan Engklek Modern untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Game di Smartphone,” *Prosiding Semnas PPM 2018* 1, no. 1 (2018), hlm. 540–555.

pembelajaran yang dapat dikembangkan menggunakan gawai atau android adalah *game* edukasi.¹¹

Istilah *game* edukasi merupakan permainan yang memuat konten pendidikan atau yang bersifat mendidik.¹² Siswa dapat bermain sambil belajar melalui suatu media yang unik dan menarik. Permainan monopoli menjadi salah satu permainan yang terkenal dan digemari.¹³ Monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang. Monopoli dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran.¹⁴ Selain dikatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁵ Monopoli juga berdampak baik pada pembelajaran karena dapat membentuk tingkat kesejahteraan siswa.

¹¹ Fibby Syaeful Abdullah dan Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018), hlm. 434–43.

¹² Santi Nurul Fianti dan Azrai Sirait, "Pemanfaatan Model Jigsaw pada Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Penderita Tunawicara," *U-NET Jurnal Teknik Informatika* 3, no. 1 (2019): 1–7; R. A. Pratama dan R. S. Waskitoningtyas, "Game Android 'Menalar' Berbasis Adobe Animation Cc," *Aksioma: Jurnal Program* (scholar.archive.org, 2020), <https://scholar.archive.org/work/q2jym5ovrzbc7ezaodcnikao3i/access/wayback/https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/3027/pdf>; Fathir Ma'ruf, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021), hlm. 143–47.

¹³ W. Handayani dan I. F. Zahro, "Pemahaman Konsep Bilangan dengan Media Monopoli pada Anak Usia 5-6 Tahun," *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 2022, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10522>; Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, "Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) pada Tema 2 Kelas IV MI Al-Firdaus Bandung," *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2021), hlm. 52–62.

¹⁴ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 02 (2021), hlm. 170–75.

¹⁵ Ganes Mahesti dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021), hlm. 30–39; Ardhani, Ilhamdi, dan Istiningasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD."

Kesejahteraan secara psikologi atau *Psychology wellbeing* merupakan pencapaian penuh psikologis seseorang. Individu dapat menerima kekuatan dan kelemahan diri apa adanya, memiliki tujuan hidup, mengembangkan relasi yang positif dengan orang lain, menjadi pribadi yang mandiri, mampu mengendalikan lingkungan, dan terus bertumbuh secara personal.¹⁶ *Psychological wellbeing* yaitu individu yang dapat menerima dirinya secara positif maupun negative; seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan di sekitar; mampu untuk mengambil keputusan secara mandiri ketika ada masalah; mempunyai rencana atau tujuan hidup kedepan serta makna hidup; dan mempunyai perasaan akan pertumbuhan dan perkembangan yang berkelanjutan.¹⁷

Ada beberapa aspek yang mencakup *psychology wellbeing* seseorang, diantaranya penerimaan diri (*self acceptance*), hubungan positif dengan orang lain (*positive relation with other*), otonomi (*autonomy*), tujuan hidup (*purpose in life*), perkembangan pribadi (*personal growth*), penguasaan terhadap lingkungan (*environmental mastery*).¹⁸ Dalam perkembangannya, *psychology wellbeing* dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Reavly dan Sawyer, anak yang memiliki *psychology wellbeing* rendah akan berdampak pada rendahnya tingkat kesehatan, kemampuan kognitif, dukungan sosial dan finansial, serta rasa aman pada masa dewasa individu tersebut.¹⁹

¹⁶ Ros Mayasari, "Religiusitas Islam dan Kebahagiaan (Sebuah Telaah dengan Perspektif Psikologi)," *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014), hlm. 81–100.

¹⁷ Carol D. Ryff dan Corey Lee M. Keyes, "The Structure of Psychological Well-Being Revisited.," *Journal of Personality and Social Psychology* 69, no. 4 (1995), hlm. 719.

¹⁸ Carol D. Ryff, "Psychological Well-being in Adult Life," *Current Directions in Psychological Science* 4, no. 4 (1995), hlm. 99–104.

¹⁹ Nicola J Reavley dan Susan M Sawyer, "Improving The Methodological Quality of Research in Adolescent Well-Being," 2017; R. O. Nugraheni, "Kesejahteraan Psikologi

Untuk mengetahui kondisi di lapangan, maka dilakukan wawancara awal terhadap guru kelas VI di SDIT Al-Hikmah pada tanggal 9 Mei 2022. Dari hasil wawancara terhadap guru kelas, dikatakan bahwa *psychology wellbeing* siswa terutama dalam aspek pengembangan diri menjadi salah satu prioritas sekolah. Terlihat dengan adanya ekstrakurikuler yang beragam sehingga dapat lebih mengenal potensi yang ada dalam diri. Namun ada beberapa siswa dengan karakter berbeda yang mungkin diakibatkan oleh aspek lain.

Hasil wawancara selanjutnya guru berpendapat bahwa proses pembelajaran sudah ditunjang dengan media pembelajaran. Namun, media yang digunakan adalah media yang masih sederhana dan kurang inovatif. Masih banyak siswa yang kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Beberapa siswa bahkan terlihat acuh dalam belajar, asik dengan temannya, dan cenderung pasif. Selain itu, aspek pengetahuan siswa terutama dalam mata pelajaran IPS juga menjadi sorotan karena belum mencapai nilai KKM.²⁰ Demikian dengan ini dibutuhkan upaya dalam mewujudkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta dapat mengukur *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa.

Ada beberapa permasalahan yang terjadi jika berkaca dari data wawancara. Pertama, pengetahuan siswa yang kurang diakibatkan oleh media dan suasana belajar yang belum memadai secara maksimal. Kedua, adanya pemahaman dan pembiasaan *psychology wellbeing* siswa, akan tetapi belum terarah dengan maksimal.

(Psychological Well Being) Anak di Kabupaten Blora yang Ditinggal Ibunya sebagai Tenaga Kerja Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling ...*, 2021, hlm. 12-17.

²⁰ Observasi, Guru Kelas VI SDIT Al-Hikmah Pebayuran Bekasi, 9 Mei 2022.

Berdasarkan observasi di atas, maka dilakukan penelitian ini dengan tujuan mengetahui tingkat *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa VI SDIT Al-Hikmah serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penggunaan *game* monopoli dalam penelitian bertujuan sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran ini diharapkan dapat membangun kepuasan siswa dalam belajar serta memaksimalkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana tingkat *psychology wellbeing* siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *game* monopoli pembelajaran IPS terhadap *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa?
4. Faktor apa saja yang mempengaruhi *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibentuk, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengidentifikasi tingkat *psychology wellbeing* yang dimiliki siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah
- b. Untuk mengidentifikasi pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah
- c. Untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan game monopoli pembelajaran IPS terhadap *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa VI SDIT Al-Hikmah.
- d. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat pada semua komponen pendukung pendidikan, yakni:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pada pendidik dan peserta didik, khususnya yang terkait dengan *psychology wellbeing* siswa.

b. Secara Praktis

- 1) Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga yang diteliti dan lembaga yang mengadakan penelitian.
- 2) Bagi peserta didik dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan dalam meningkatkan pengetahuan dan kesejahteraan diri.

- 3) Bagi sekolah, penelitian dapat bermanfaat untuk lebih mendorong pembelajaran yang dapat meningkatkan kesejahteraan atau *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi relevansi penelitian sehingga penelitian selanjutnya dapat mengembangkan topik ini dengan lebih menarik lagi.

D. Kajian Pustaka

Untuk menghindari duplikasi dan kesamaan dalam melakukan penelitian ini maka peneliti melakukan tinjauan pustaka terlebih dahulu terhadap karya-karya ilmiah yang membahas tentang penggunaan *game* monopoli dan *psychology wellbeing*. Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Hubungan Religiusitas dan Status Sosial Ekonomi dengan Kesejahteraan Psikologis Siswa SMP Negeri 6 Binjai²¹

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik *simple random sampling*. Diperoleh kesimpulan ada hubungan positif antara religiusitas dengan kesejahteraan psikologis. Penelitian di atas memiliki kesamaan variabel yang digunakan yaitu mengukur *psychology wellbeing*. Sedangkan metode penelitian yang digunakan berbeda. Beberapa teknik dan rumus yang digunakan sama, seperti

²¹ Posantorian Posantorian, "Hubungan Religiusitas dan Status Sosial Ekonomi dengan Kesejahteraan Psikologis Siswa SMP Negeri 6 Binjai, Magister Psikologi Universitas Medan Area, 2019," *Proceeding: The Dream of Millennial Generation to Grow 2*, no. 1 (2019), hlm 1-12.

penggunaan skala likert, perhitungan menggunakan SPSS untuk menguji normalitas, homogenitas, dan uji *t paired sample test*.

2. Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan²²

Metode penelitian menggunakan pra eksperimen dengan desain *one group pre test and post test*. Hasil menunjukkan bahwa modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar tentang keamanan makanan. Kesamaan yang ditemukan adalah penggunaan variabel *game* monopoli dan variabel pengetahuan. Perbedaan terlihat dari metode penelitian yang digunakan yaitu pra eksperimen sedangkan penelitian saat ini menggunakan *mix method*.

3. Hubungan Antara *School Well-Being* Dengan Kecenderungan Kecanduan Online Game Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan²³

Hasil analisis data menunjukkan bahwa semakin positif *school well-being* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) semakin rendah kecenderungan kecanduan online game, dan sebaliknya. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang lakukan adalah variabel *wellbeing*. Kemudian adanya aspek terkait kecanduan *online game*, dimana peneliti saat ini juga menjadikan *online game* sebagai salah satu

²² Weni Enjelina, Asih Febria Ningrum, dan Zulya Erda, "Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Mengenai Keamanan Makanan Jajanan," *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia* 15, no. 1 (2020), hlm. 29–34.

²³ Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati, "Hubungan antara School Well-Being dengan Kecenderungan Kecanduan Online Game pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal EMPATI* 9, no. 6 (2021), hlm. 495–98.

variabel yang diangkat. Metode yang digunakan juga berbeda yaitu uji korelasi, sedangkan peneliti saat ini menggunakan *mix method*.

4. Pengaruh Pengalaman Traumatis Berupa Perilaku *Abusive* Orangtua Kepada Anak Terhadap *Psychological Well-Being*²⁴

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode data survei. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat besaran pengaruh pengalaman traumatis perilaku *abusive* orangtua kepada anak sebesar 1,1% terhadap *psychological well-being* anak pada di usia masa dewasa awalnya. Persamaan penelitian ini adalah terkait *psychological wellbeing*. Perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan dan pemilihan *sample*.

5. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN 005 Batu Gajah²⁵

Bentuk penelitian ini adalah desain *quasi experiment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapatnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* berbantuan media monopoli terhadap pengetahuan IPA pada siswa kelas IV di SDN 005 Batu Gajah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneltian yang sedang dilakukan dari segi variabel yaitu mengukur pengetahuan siswa

²⁴ Avisca Shaliza Fahmi dan Afif Kurniawan, "Pengaruh Pengalaman Traumatis Berupa Perilaku *Abusive* Orangtua kepada Anak terhadap *Psychological Well-Being*," *Berajah Journal* 2, no. 2 (2022), hlm. 293–304.

²⁵ Fanny Fadillah dan M. Jaya Adi Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantuan Media Monopoli terhadap Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN 005 Batu Gajah," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (t.t.), hlm. 181–89.

menggunakan *game* monopoli. metode penelitian berbeda karna menggunakan desain *quasi eksperimen*, sedangkan penelitian saat ini menggunakan *mix method*.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dari keseluruhan isi tesis maka perlu disusun sistematika pembahasan. Adapun sistematika penulisan naskah tesis ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

- a. Bagian awal tesis ialah halaman formalitas berupa halaman judul, pernyataan keaslian, halaman surat persetujuan, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.
- b. Bagian inti tesis yang terdiri dari V (lima) BAB diantaranya:
 - 1) BAB I, yang terdiri dari pendahuluan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta kajian terhadap penelitian yang relevan.
 - 2) BAB II, terdiri dari kajian pustaka terhadap teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian.
 - 3) BAB III, terdiri dari pembahasan terkait metode penelitian yakni jenis penelitian, lokasi, sasaran penelitian, desain penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.
 - 4) BAB IV, memuat hasil penelitian dan pembahasan.
 - 5) BAB V yakni penutup berupa kesimpulan dan saran.
- c. Bagian akhir yang terdiri dari daftar pustaka dan lampiran

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan pengelolaan dan analisis terhadap data penelitian sesuai rumusan masalah yang ada, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat *psychology wellbeing* siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah diketahui 6 siswa berada di kategori tinggi. 45 siswa dengan katerogi *psychology wellbeing* sedang. Sedangkan 5 siswa berada di kategori *psychology wellbeing* rendah.
2. Tingkat pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah diketahui 12 siswa berada pada kategori tinggi. 35 siswa berada pada katerogi sedang. Sedangkan 9 siswa berada pada kategori rendah.
3. Dari data tabel yang diperoleh, diketahui bahwa nilai sig. adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game monopoli mengalami perbedaan signifikan antara *psychology wellbeing* dan hasil pengetahuan siswa berbantu game monopoli dan tidak berbantu game monopoli. Perbedaan yang signifikan menunjukkan adanya peningkatan antara skor *pretest* dan *posttest* sehingga disimpulkan bahwa penggunaan game monopoli efektif meningkatkan *psychology wellbeing* dan pengatahuan siswa.
4. Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi peningkatan *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, yaitu faktor pendidikan di sekolah dan pola asuh orang tua. 1) Pendidikan: SDIT Al-Hikmah

memiliki banyak ekstrakurikuler yang perkembangan diri siswa. Guru kelas juga sudah memiliki pemahaman dan menerapkan aspek-aspek *psychology wellbeing* pada siswa. 2) Pola asuh: orang tua siswa dapat supportif, memfasilitasi dan memotivasi siswa tanpa ada paksaan. Hal ini membentuk siswa yang percaya diri, menerima kekurangan dirinya, dan mau berkembang sesuai dengan minat dan kelebihan masing-masing.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas game monopoli pembelajaran IPS terhadap *psychology wellbeing* siswa kelas VI, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

3. Bagi kepala sekolah agar memberikan pelatihan dan bimbingan kepada guru agar dapat berkembang lebih baik lagi dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa.
4. Bagi guru supaya dapat membangun hubungan yang lebih baik lagi dengan siswa dan orang tua/wali siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang guru lakukan hendaknya dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa serta membantu siswa mengembangkan *psychology wellbeing* dan pengetahuan siswa.
5. Kepada siswa hendaknya mengikuti apa yang telah diarahkan, ditanamkan, dan diajarkan oleh guru dan orang tua serta menerapkannya

dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga diharapkan untuk mampu mengembangkan setiap aspek *psychology wellbeing* yang dimiliki.

6. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan karakteristik yang sama bisa dijadikan bahan kajian dan sekaligus perbandingan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful, dan Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018).
- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ahdan, Syaiful, Adhie Thyo Priandika, Ferry Andhika, dan Fadhila Shely Amalia. "Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," t.t..
- Alawiyah, Wiwie. Wawancara dengan guru kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Andriyani, F., R. R. Saraswati, D. Melasari, A. Putri, dan ... "Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan." *Risenologi*, 2020. <http://www.ejurnal.kpmunj.org/index.php/risenologi/article/view/60>.
- "APJII pengguna game di Indonesia - Penelusuran Google." Diakses 24 Oktober 2022. <https://www.google.com/search?q=APJII+pengguna+game+di+Indonesia&oq=APJII+pengguna+game+di+Indonesia&aqs=chrome..69i57j33i160j33i22i29i30i31.14780j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 02 (2021).
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek." *Rineka Cipta*, 1993.
- Arip, M., dan H. Aswat. "Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/329>.
- Arpiansah, Rega, Yusra Fernando, dan Jafar Fakhrurozi. "Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 2, no. 2 (2021).
- Asmahanah, Salati, Oking Setia Priatna, dan Irfan Supriatna. "Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Psychological Well Being (PWB)." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022).
- Atikah, Kakah. "Penggunaan media pembelajaran game edukatif berbasis android untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik pada materi alat optik." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018.
- Awaliyah, Annisa, dan Ratih Arruum Listiyandini. "Pengaruh rasa kesadaran terhadap kesejahteraan psikologis pada mahasiswa." *Jurnal Psikogenesis* 5, no. 2 (2017).

- Azka, Naila. Wawancara dengan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Christianti, Aditia, Nanik Nanik, dan Vivi Setiono. "Studi Deskriptif: Psychological Well Being Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya." *CALYPTRA* 5, no. 1 (2016).
- Creswell, John W. *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative*. Vol. 7. Prentice Hall Upper Saddle River, NJ, 2002.
- Creswell, John W. "Research design: pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* 5 (2016).
- Cunaya, Cucun, dan Chandra Apriyansyah. "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Asesment Wawancara Di TK Cahaya Bintang." *Cemerlang: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022).
- Derung, Teresia Noiman. "Penggunaan Game Online Oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik." *Jurnal Pelayanan Pastoral* 2, no. 2 (2021).
- Diatmika, I. Gede Ngurah, I. Wayan Sujana, dan Made Putra. "Korelasi Antara Disiplin Dalam Belajar Dengan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd Gugus 1 Kecamatan Mengwi Tahun Pelajaran 2016/2017." *Journal of Education Technology* 1, no. 3 (2017).
- Enjelina, Weni, Asih Febria Ningrum, dan Zulya Erda. "Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan." *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia* 15, no. 1 (2020).
- Fadillah, Fanny, dan M. Jaya Adi Putra. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Monopoli terhadap Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN 005 Batu Gajah." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (t.t.).
- Fahmi, Avisca Shaliza, dan Afif Kurniawan. "Pengaruh Pengalaman Traumatis Berupa Perilaku Abusive Orangtua Kepada Anak Terhadap Psychological Well-Being." *Berajah Journal* 2, no. 2 (2022).
- Ferdiyanto, Fahmy, dan Abdul Muhid. "Stres akademik pada siswa: Menguji peranan iklim kelas dan school well-being." *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 9, no. 1 (2020).
- Fianti, Santi Nurul, dan Azrai Sirait. "Pemanfaatan Model Jigsaw Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Penderita Tunawicara." *U-NET Jurnal Teknik Informatika* 3, no. 1 (2019).
- Fitriyanti, R., B. Sriprahastuti, dan ... "Intervensi Permainan Monopoli Dan Diskusi Gizi Seimbang Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Bogor." *Journal of Nutrition ...*, 2021. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/article/view/30772>.
- Francis, Ansu, Mamatha Shivananda Pai, dan Sulochana Badagabettu. "Psychological well-being and perceived parenting style among adolescents." *Comprehensive child and adolescent nursing* 44, no. 2 (2021).
- Ghozali, Imam. "Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25," 2018.

- Gunardi, Muhammad Ricko, dan Hedi Wahyudi. "Hubungan Adiksi Game Online dengan Subjective Well-Being pada Remaja di Kota Bandung," 2021.
- Handayani, W., dan I. F. Zahro. "Pemahaman Konsep Bilangan dengan Media Monopoli pada Anak Usia 5-6 Tahun." *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 2022. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10522>.
- Hardjo, Suryani, Siti Aisyah, dan Sri Intan Mayasari. "Bagaimana psychological well being pada remaja? Sebuah analisis berkaitan dengan faktor meaning in life." *Jurnal Diversita* 6, no. 1 (2020).
- Hariyani, Indaria Tri, dan Norma Diana Fitri. "Pengembangan Permainan Engklek Modern untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Game di Smartphone." *Prosiding Semnas PPM 2018* 1, no. 1 (2018).
- Haziah, Filzah. Wawancara dengan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Iacovides, Ioanna, dan Elisa D. Mekler. "The Role of Gaming During Difficult Life Experiences." Dalam *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–12. Glasgow Scotland Uk: ACM, 2019. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300453>.
- Ismuniar, C., dan E. Ardiwinata. "Gambaran Psychological Well-Being Mahasiswa Selama Proses Perkuliahan Online Guna Untuk Melihat Learning Loss di Universitas Borneo Tarakan." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur ...*, 2021. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR/article/view/5807>.
- Karimah, Hana Nurul, Sistiana Windyariani, dan Himatul Aliyah. "Penggunaan Assesment For Learning Berbasis Comment Only Marking Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa:(Use of Comment Only Marking Based Assessment for Learning on Student Cognitive Learning Outcomes)." *BIODIK* 6, no. 3 (2020).
- Kartika, W. I., S. Suhartono, dan R. Rokhmaniyah. "Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, 2021. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/555>.
- Kartika, Wijayanti. "Implementasi Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Konstruktivistik Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Sd Negeri Tamansari Lampung Tengah." Uin Raden Intan Lampung, 2022.
- Kubzansky, Laura D., Jeff C. Huffman, Julia K. Boehm, Rosalba Hernandez, Eric S. Kim, Hayami K. Koga, Emily H. Feig, Donald M. Lloyd-Jones, Martin EP Seligman, dan Darwin R. Labarthe. "Positive Psychological Well-Being and Cardiovascular Disease: JACC Health Promotion Series." *Journal of the American College of Cardiology* 72, no. 12 (2018).
- Kurniawan, Dimas Afif. "Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 3, no. 1 (2020).
- Kurniawati, L., N. Ganda, dan A. Mulyadiprana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD."

- PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah ...*, t.t.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/41752>.
- Leunupun, Engrith Grafelia, Franco Benony Limba, dan Shella Gilby Sapulette. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Psychological Well-Being terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa FEB UNPATTI." *Kupna Jurnal: Kumpulan Artikel Akuntansi* 1, no. 2 (2021).
- Mad, N. S. N., M. M. Yunus, dan M. S. A. Azziz. "... , KEGEMBIRAAN, KEPUASAN DAN KUALITI HIDUP: THE Aspects and Assessment Of Subjective Well-Being: Happiness, Pleasure, Satisfaction" *Jurnal Pengajian Melayu/Journal ...*, 2021.
<http://ojie.um.edu.my/index.php/JPM/article/view/33183>.
- Mahesti, Ganes, dan Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar." *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021).
- Manriani, A. W. "Meningkatkan Hasil Belajar Hidup Rukun dalam Kemajemukan Keluarga dengan Metode Penemuan pada Siswa Kelas I SD Negeri 32 Banda Aceh." *Serambi PTK* 6, no. 1 (2019).
- Ma'ruf, Fathir. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021).
- Masyhudi, A. A. "Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak dengan Media Permainan Monopoli." *LENTERA: Journal of Gender and Children Studies*, 2020. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JOFC/article/view/8261>.
- Mayasari, Ros. "Religiusitas Islam dan kebahagiaan (Sebuah telaah dengan perspektif psikologi)." *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014).
- Maynard, M. J., dan S. Harding. "Perceived parenting and psychological well-being in UK ethnic minority adolescents." *Child: care, health and development* 36, no. 5 (2010).
- Mustaqim, Ilmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2 Agustus 2017).
<https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020).
- Nizam, Azka. Wawancara dengan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Nugraheni, R. O. "Kesejahteraan Psikologi (Psychological Well Being) Anak di Kabupaten Blora yang Ditinggal Ibunya sebagai Tenaga Kerja Indonesia." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling ...*, 2021.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/36591>.
- Nurhuda, Hengki. "Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor dan Solusi yang Ditawarkan." *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 (2022).
- Observasi. Guru Kelas IV SDN 1 Maguwoharjo Yogyakarta, 6 April 2022.
- Parbawa, I. Gusti Ngurah Made Anom. "Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi

- Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018).
- Posantoruan, Posantoruan. “Hubungan Religiusitas dan Status Sosial Ekonomi dengan Kesejahteraan Psikologis Siswa SMP Negeri 6 Binjai, Magister Psikologi Universitas Medan Area, 2019.” *PROCEEDING: The Dream of Millenial Generation to Grow* 2, no. 1 (2019).
- Prasetyo, Dimas Bagas. “Laporan Literatur Review Buku Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, Dan Perancangannya).” OSF Preprints, 11 Januari 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8ktn7>.
- Pratama, A. A. P. *Pengembangan media monopoli edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air pada kelas IV di Sekolah Dasar*. repository.um.ac.id, 2020. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/193488>.
- Pratama, R. A., dan R. S. Waskitoningtyas. “GAME ANDROID ‘MENALAR’ BERBASIS ADOBE ANIMATION CC.” *AKSIOMA: Jurnal Program ...* scholar.archive.org, 2020. <https://scholar.archive.org/work/q2jym5ovrzbc7ezaodcnikao3i/access/wayback/https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/3027/pdf>.
- Priyatno, Duwi. “SPSS untuk analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate.” *Yogyakarta: Gava Media*, 2009.
- Purliano, Haikal Ahkam, dan Endah Sudarmilah. “Game Motorik: Petualangan Si Entong, Mengenal Makanan Bergizi.” *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)* 5, no. 1 (2020).
- Purwaningtyas, F. D., dan R. Mardiyanti. “Hubungan Subjective Well Being dengan Bermain Game Online pada Setiap Individu.” ... *dan Pengabdian 2021*, 2021. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/145>.
- Puspalani, Dwi Rachma, dan Awalya Awalya. “Hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan game online.” *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1 (2021).
- Putra, I. Dewa Gede Diana, I. Wayan Darsana, dan Made Putra. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2019).
- Putra, Made, I. Wayan Darsana, dan Ni Komang Ayu Mas Darmayanti. “Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbasis Reinforcement Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V.” *International Journal of Elementary Education* 1, no. 2 (2017).
- Ramadhani, Tia, Djunaedi Djunaedi, dan Atiek Sismiati. “Kesejahteraan Psikologis (Psychological Well-being) Siswa Yang Orangtuanya Bercerai (Studi Deskriptif Yang Dilakukan Pada Siswa di SMK Negeri 26 Pembangunan Jakarta).” *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling* 5, no. 1 (2016).
- Rammaghriba, Dinda. Wawancara dengan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.

- Reavley, Nicola J, dan Susan M Sawyer. "Improving the methodological quality of research in adolescent well-being," 2017.
- Ruhyadi, Siti Ghaida Sri Afira. "Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Tema 2 Kelas IV MI Al-Firdaus Bandung." *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2021).
- Rumansyah, Rumansyah, dan Kurniawan Arizona. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kosaji Terhadap Aspek Kognitif Fisika Peserta Didik." *Journal of Teaching and Learning Physics* 6, no. 1 (2021).
- Ryff, Carol D. "Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being." *Journal of personality and social psychology* 57, no. 6 (1989).
- . "Psychological well-being in adult life." *Current directions in psychological science* 4, no. 4 (1995).
- Ryff, Carol D., dan Corey Lee M. Keyes. "The Structure of Psychological Well-Being Revisited." *Journal of personality and social psychology* 69, no. 4 (1995).
- Salsabila, Nafisah. Wawancara dengan siswa kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Saputra, Ananda Naftalia, dan Annastasia Ediati. "Hubungan antara School Well-Being Dengan Kecenderungan Kecanduan Online Game pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal EMPATI* 9, no. 6 (2021).
- Sari, Endah Puspita, dan Indraswari Kartika Wulan. "Hubungan Antara Keterlibatan Ayah Dan Kesejahteraan Psikologis Pada Remaja." *Wacana* 11, no. 1 (2019).
- Setiawan, Heri Satria. "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta." *Faktor exacta* 11, no. 2 (2018).
- Setyawan, Ryan Ari, dan Walter F. Atapukan. "Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert." *Compiler* 7, no. 1 (2018).
- Sofyanty, Devy, dan Topan Setiawan. "Pengaruh Kontak Psikologis dan Psychological Wellbeing terhadap Kinerja Karyawan: Studi pada PT Asia Kapitalindo Jakarta." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2, no. 02 (2020).
- Sopiyan, Sopiyan. Wawancara dengan guru kelas VI SDIT Al-Hikmah, Oktober 2022.
- Suartini, Ni Luh Wayan Nopa, dan Ni Ketut Suarni. "Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Pengetahuan IPS Ditinjau dari Disiplin Belajar." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021).
- Sudjana, Metoda Statistika. "Bandung: Tarsito," 2005.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013.
- iNews.ID. "Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19," 23 Desember 2020.

- <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>.
- Trisnadewi, Ni Kadek, Made Putra, dan I. Ketut Ardana. "Model Advance Organizer Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS." *Mimbar Ilmu* 25, no. 2 (2020).
- Umami, Riza, M. Rusdi, dan Kamid Kamid. "Pengembangan instrumen tes untuk mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada peserta didik." *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)* 7, no. 1 (2021).
- Unayah, Maelia, Meidiana Dwidiyanti, dan Titik Suerni. "Analisis Konsep Psychological Well Being pada Skizofrenia." *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 9, no. 1 (2021).
- Utami, Ni Made Melani, Made Putra, dan DB Kt Ngr Semara Putra. "Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya Parisudha dalam Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Word Square Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 3, no. 2 (2020).
- Witherington, H. Carl. "Readability of Textbooks in Educational Psychology." *The Journal of Educational Research* 46, no. 3 (1952).
- Yustinus Meo Nono, Yustinus Meo Nono, Dwi Suyatmi Dwi Suyatmi, dan Dwi Eni Purwati Dwi Eni Purwati. "Hubungan Pengetahuan dan Perilaku Ibu Tentang Deteksi Dini Rampan Karies dengan Kejadian Rampan Karies pada Anak Balita." Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 2019.
- Zain, Amalia. "Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Rasa Syukur dengan Psychological Well-Being pada PNS Menjelang Masa Pensiun." UIN Raden Intan Lampung, 2020.