DAFTAR PUSTAKA

Ameliasari, T.K. 2010. *Pembelajaran Akuntansi yang Menyenangkan*. http://leakesuma.multiply.com/. Diakses tanggal 3 Maret 2016.

Armansyah, Wawang. 2015. *Pengertian Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. http://www.belajarbagus.com. Diakses tanggal 11 Maret 2016.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Faturrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Parama Publishing.

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hirumi, Hatsusi. 2014. *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk anak SD dan SMP*. Jakarta : Indeks.

Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mulianingsih. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok*. Skripsi. http://repository.uinjkt.ac.id. Diakses tanggal 5 Februari 2016.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putri, Tia Widyaningtyas Woro. 2013. *The Implementation Of Cooperative Learning Strategies Using Accounting Monopoly Game to Improve Student's Learning Outcome in The 1st Grade of Accounting Program at SMK N 1 Klaten Academic Year of 2012/2013*. Skripsi. http://eprints.uny.ac.id. Diakes tanggal 26 Februari 2016.

Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pres.

Sartikaningrum, Ria dan Ani Widayati. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan*

Motivasi Belajar Siswa. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. 2. No. 7. http://journal.uny.ac.id. Diakses tanggal 9 Maret 2016.

Silitonga, Pasar Maulim. 2011. *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Medan : FMIPA Universitas Negeri Medan.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Supranto, J. 2008. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Erlangga.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Surbakti, Allin Valencia. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK-BM Swasta Raksana Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

Susanto, Arif, dkk. 2012. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. Biology Education Journal vol. 1 no. 1 Agustus 2012. http://ejournal.unesa.ac.id. Diakses tanggal 9 Maret 2016.

Susilana, Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suwanda, Dodo. 2008. *Model Pembelajaran Monopoly Pakem*. http://dossuwanda.wordpress.com. Diakses tanggal 8 Maret 2016.

Vikagustani, Dea Aransa, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. Unnes Science Education Journal volume 3 (2), ISSN: 2252-6617. http://journal.unnes.ac.id. Diakses tanggal 9 Maret 2016.