

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Alimatussholikhah H. S., D. (2008). Permainan Monopoli dan Ular Tangga sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 1(Education). <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/1224/>
- Anggani Sudono. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk anak usia dini*. Grasindo.
- ANGGRAHENI, N. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI TAHUN AJARAN 2017/2018*. 1–26.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhari, H. (2019). Analisis Kebijakan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *Journal for Islamic Studies*, 2(1), 209–212. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3554210>
- Bagas Julianto, Wagimin, M. M. (2016). CONSILIUM Keefektifan Self-Awareness Training untuk Meningkatkan. *CONSILIUM: Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 0–5. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Dahar, R. W. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Erlangga.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- Demmu Karo-Karo, Irsan Rangkuti, P. P. W. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1 MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD NEGERI 104208 CINTA RAKYAT T.A 2019/2020*. 10(2015).
- Desmiwati, R., Ratnawulan, R., & Yulkifli, Y. (2017). Validitas Lkpd Fisika Sma Menggunakan Model Problem Based Learning berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/31>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah*

Learning Center.

- Djamarah & Syaiful Bahri. (2016). *Media Pendidikan, (Belajar Mengajar, (* Rineka Cipta.
- Hadi, R., Supriyanto, S., & Hasanah, M. (2017). Economic Learning Media Development Based on Local Locality. *International Journal of Higher Education*, 6(3), 188. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n3p188>
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Haviz, M. (2016). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Huck, C. (1987). *Children Literature in the Elementary School*. Rand McNally College Publishing Company.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada. *Junal Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 87–94.
- Ismail., A. (2009). *Education Games*. Pro-U Media.
- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Diva Press.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui P Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2003). *Bermain, Main, dan Permain*. Grasindo.
- Miarso., Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.
- Prayogo, B. A. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Ria Sartikaningrum. (2013). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK NEGERI 1 TEMPEL*. 16(22), 119–128.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido Offset.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tamba, N., Br. Perangin-angi, R. B., & Yusnadi, Y. (2021). Development of Interactive Powerpoint Assisted Learning Media To Improve Student Learning Outcomes on the Beautiful Theme of Togetherness in Class Iv Sdn 157013 Sibabangun 5, Central Tapanuli Regency. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 1(2), 446–460. <https://doi.org/10.53768/sijel.v1i2.32>

