

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N. W., Latri, & Faisal, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal Of Education*, 2(2), 206–221.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Gumilang, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2).
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya. (2022). Elementary Teachers Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 4(1), 1–20.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., & Ahmad, M. A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Ismawati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas IV SDN 3/IX SENAUNG. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karli, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).

- Kementrian Pendidikan Kebudayaan, R. dan T. (2013). *Peraturan Menteri Nomor 65 Tahun 2013 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. JDIH. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=242
- Nimah, K. N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Lestrari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Maani. (2020). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020* (Thesis, Universitas Muhammadiyah Mataram]. Diakses dari <https://repository.ummat.ac.id/id/eprint/1202>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Permatasari, S. V. G. (2021). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model Vak Learning*. (Skripsi, Universitas Sebelas Maret). Diakses dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/86668>.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rukminingsih, D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Santoso, S. (2020). *Panduan Lengkap SPSS 26*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Zamroni, M. R., Suryaman, N., & Jalaluddin, A. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML5. *Jurnal Teknika*, 5(2), 2085–2859.