

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* , 1(1), 77–89.
- Alti, R. M., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan* . Medan: CV. Widya Puspita.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35 – 43.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di Ra Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 57 – 69.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: RajaGrafindo Persada.
- Hardiyanti, L. F., Damariswara, R., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 494 – 500.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfa, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911 – 920.
- Kasma, Adam, A., & Azmi, N. (2018). MOPEKER (Monopoli Pendidikan Karakter) sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 5(1), 886 – 896.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Marisca, E., & Dharmayana, I. W. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika (PTK pada Siswa Kelas VA SDN 71 Kota Bengkulu). *Jurnal TRIADIK*, 18(1), 16 – 24.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2020). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mukhtar, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mursalin, E., & Setiaji, A. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sains Sederhana bagi Guru PAUD. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(4), 140 – 148.
- Nurmalia, L., dkk. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(2), 171–187.
- Ouly, R., & Hamid, M. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MAN Peusangan. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 4(1), 1 – 11.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purwanto, Ika Mustika Sari, & Hanna Nurul Husna. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Pengajaran MIPA*, 17(1), 69 – 76.
- Ratumanan, & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (keempat). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 749–766.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175 – 188.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiasih. (2018). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru*, 21(2), 37–43.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendikia*, 3(2), 372–380.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 372 – 380.