

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk . (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Amni, Zakia.(2020). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Skripsi*. Mataram : UIN Mataram.
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengeloaan Kelas Sebagai Determinan terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3 (2), 9.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Budiyanto, Agus Krisno, (2016). *Sintaks 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Desyawati, Kadek., Maria Goreti R.K., I gusti Agung O.K., (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (02), 168-174.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pemelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Darmadi. (2018). *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: guepedia.
- Febryananda, I.P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 07 (04), 170-174.
- Hadi, M.S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*. 4 (02). 38-46.

- Husna, Hanna Nurul. (2012). *Implementaasi Permainan Monopoli Fisika*. http://repository.upi.edu/operator/uploads_fis_0800272_chapter2.pdf. Diakses tanggal 28 oktober 2021.
- Mustajab, Aminol Rosid A.(2019). *Prestasi Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Maani. (2020). “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Skripsi*. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Maharani, D.R. (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*teams games tournament*) Berbantuan Media Lumer terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I”. *Skripsi*. Magelang : Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nursifa, Ayu. (2018). “Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intang Lampung.
- Nadrah., Tolla, Ismail., Ali, MS., Muris. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students’ Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies; Vol. 10*, No. 2.
- Nizwardi Jalinus, A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurdyansyah, Fahyuni., Eni Fariyatul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pritawati, Fajaria D. (2015). “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IIS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Purwati, Dwijayanti, Mosik. (2013). Implementasi Teams Games Tournament Berbasis Percobaan Fisika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Unnes Physics Educational Journal*. ISSN 2252-6935. Vol 2 (1): 45-53.
- Raresik, Ayuning, Dibia dan Widiانا. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD

Gugus VI. *E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4(1):4.

- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Triyana, Prathiwi., dkk. (2019). Monopoli Elektronik (ME 3IN1) untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Bandungrejosari 3 Malang. *Jurnal Inventa*. 3 (02). ISSN 2598-6244.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Scanlan, Craig L., *Instructional Media : Selection and Use*. Online : http://www.umdj.edu/idswweb/idst5330/instructional_media.htm. (Diakses Tanggal 3 Mei, 2012).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilowati, Dewi. (2018). *Tes dan Pengukuran*. Bandung: UPI Sumedang Press.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. (2011). *Instructional technology & media for learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar (9th ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Jakarta : Kencana. (Buku asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education, Inc).
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumiharsono, Rudy., dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Arif, dkk. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Bioedu Universitas Negeri Surabaya*. 1(1), 338-360.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). *Penerapan Media Permainan Monopoli Berbasis Paikem dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon*. 07 (02), 1023-1027.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.