

DAFTAR PUSTAKA

- Afriza. (2022). *Keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran tematik kelas v sdn 7 rejang lebong.*
- 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>
- Drs. Sujitno, M. P. I. P. A. (2023). *MEDIA MONOPOLI SISWA MUDAH BELAJAR AKUNTANSI*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=ecS-EAAAQBAJ>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Sabono, R. E., Nirahua, J., & Sapulete, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Alat-Alat Optik. *PHYSIKOS Journal of Physics and Physics Education*, 2(1), 9–19. <https://doi.org/10.30598/physikos.2.1.9308>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Tukan, T. K., Az, F., & Nasiruddin, Z. (2025). *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Pada Materi Aritmetika Sosial Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar*. 1(1), 16–20.
- Afandi, R. 2015. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 1(1) : 77-89.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N and Shawmi, A. N. 2019. Developing red-white monopoly games through integrative thematic learning in the primary school. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 6(1) : 49-62.
- Alfani, M. H. (2018). Analisis pengaruh quality of work life (qwl) terhadap kinerja dan kepuasan kerja karyawan PT. Bank BRI Syariah Cabang Pekanbaru. *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance*, 1(1), 1-13.

- Aslam, A., 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.
- Basri, S dan Akhmad, N. A. 2018. Penggunaan metode bermain snakes and ladders pada pembelajaran ipa fisika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3) : 309
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R dan Negara, I. G. A. O. 2021. Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2) : 168-174.
- Febriani, M. (2021). IPS dalam pendekatan konstruktivisme (studi kasus budaya melayu jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66.
- Felani, W. A., & Yustina, L. S. (2022). An analysis of teacher's strategies in teaching speaking at smp n 31 padang. *Rielt Journal*, 8(2), 55-62.
- Fakhruddin, U., & Saepudin, D. (2018). Integrasi dalam Sistem Pembelajaran di Pesantren. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 94-113.
- Gita, R. D., & Yusuf, A. A. (2019). Pengaruh struktur modal, ukuran perusahaan dan profitabilitas terhadap nilai perusahaan (studi empiris pada sektor pertambangan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2013-2017). *Indonesian Journal of Strategic Management*, 2(1).
- Gie, The Liang (2019), Cara Belajar yang Efisien, Cet. I; Yogyakarta: Liberty.
- 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).
- Hadi, I. A. (2019). Pentingnya pengenalan tentang perbedaan individu anak dalam efektifitas pendidikan. *INSPIRASI (Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 1(1), 71-92.
- Hafid, A. (2020). Pendidikan multikultural dalam masyarakat transisi: studi interaksi nilai agama dan budaya di Batam.
- Hamid, A. (2019). *Penyusunan Tes Tertulis:(Paper and Pencil Test)*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1349-1355. *Jurnal basicedu*, 2021 *jbasic.org*
- Handayani, T. O and Ubaidillah, K. 2022. Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1) : 50
- Hanum, M. (2023). *Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas Vii-B SMP Negeri 1 Krueng Sabee Aceh Jaya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Iskandar (2021), Psikologi Pendidikan, Ciputat: Gaung Persada Press.
- Pratiwi, R., & S, S. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Jayanthi, R., Srinivasan, A. R., Hanifah, M., & Maran, A. L. (2017). Associations among Insulin resistance, triacylglycerol/high density lipoprotein (TAG/HDL ratio) and thyroid hormone levels—a study on type 2 diabetes mellitus in obese and overweight subjects. *Diabetes & metabolic syndrome: clinical research & reviews*, 11, S121-S126.
- Kesumawati dan Ardidanu, 2018 Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 231-234
- Khadijah, S., & Ramayani, N. (2023). Implementasi Ekstrakurikuler Muhadharah Dalam Meningkatkan Public Speaking Siswa MTS Pondok Pesantren Modern Tajussalam Besilam. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 107-115.
- Khairunnisa, S., Hakam, A dan Amaliyah, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1) : 60-69
- Long, G. V., Dummer, R., Hamid, O., Gajewski, T. F., Caglevic, C., Dalle, S., ... & Mitchell, T. C. (2019). Epcadostat plus pembrolizumab versus placebo plus pembrolizumab in patients with unresectable or metastatic melanoma (ECHO-301/KEYNOTE-252): a phase 3, randomised, double-blind study. *The Lancet Oncology*, 20(8).

- Lubis, E. Y. (2021). *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 104211 Marindal I Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Mahesti, G dan Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1) : 30-39.
- Makki, M. I., & Aflahah, A. (2019). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran.
- Mardia, Ainul., Jafar, Andi Ferawati. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika* <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Meilyana, M., Heldayani, E., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 25-32.
- Mauliyda, M. A., Hidayati, V. R and Erfan, M. 2020. Monopoly Game Media as an Effort to Improve Calculation Problem Solving Ability in Elementary School Students. (JIML) *Journal Of Innovative Mathematics Learning*, 3(4) : 199
- Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm 182
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Pratiwi, R., & S, S. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Purwanto, Ngalm (2020), *Psikologi Pendidikan*, Cet. II; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, Y., & Hasanah, N. (2019). Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Nilai Ujian Nasional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MA Nurul Fata. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 6(1), 34-43.

- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.
- Rosdiana, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. ALPEN: *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Safrizal, H. B. A. (2022). Monograf Kepemimpinan Transformasional, Motivasi belajar.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2019). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 2(3), 229-236.
- Satyaninrum, I. R., Tahirs, J. P., SE, M., Bhaga, B. J., Kpalet, P., Agustikawati, N., ... & SH I, M. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Cendekia Publisher.
- Sardiman, AM (2019), Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar, Cet. IV; Jakarta: CV. Rajawali.
- Sardiman, Arif (2019), Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta Raja Grasindo Persada.
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi google class terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131-135.
- Subroto, A. G., Kiswardianta, R. B., & Laksana, M. D. (2019). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2), 49-54.
- Suprpto, A. N. 2019. Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*
- Slameto. 2020. BelajardanFakor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Pt. BinaKarya 37
- Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia, N. (2019). Analisis validitas reliabilitas tingkat kesukaran dan daya beda pada butir soal ujian akhir semester ganjil mata pelajaran Matematika kelas XII IPS di SMA Negeri 12 Bandar

- Lampung tahun ajaran 2014/2015. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2), 203-218.
- 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>
- Taliak, J. (2021). *Teori dan model pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2018). *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. Profesi Pendidikan Dasar*, 1 (2), 143â€“156.
- Uno, Hamzah B. (2020) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cet. XI; Jakarta: Bumi Aksara.
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330>
- Webb, P. M., Na, R., Weiderpass, E., Adami, H. O., Anderson, K. E., Bertrand, K. A., ... & Jordan, S. J. (2019).
- Wulandari, Erma & Sukirno. 2019. Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6 (1): 135-161.
- Wulandari, T. A., Henjilito, R., & Sunardi, J. (2021). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. vol, 17, 10-18.