

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Meina Candra, dan Firosalia Kristin, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (2022), 4207–13
<<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>>
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA,” *Jurnal Pijar Mipa*, 16 (2021), 170–75
<<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>>
- Ariani, Niken Dwi., dan O A. Suciptaningsih, “Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 (2023), Hlm:11
- Arindiono, Rudi Yulio, dan Nugrahadi Ramadhani, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD,” *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 2 (2013), 28–32
<<https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>>
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo, 2017)
- Budiman, Arif.M, *Media Pembelajaran*, ed. oleh Erni Qomariyah dan Siti Rahmaniar Abubakar, 1 ed. (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2025), II
- Cinta, Aisyah, Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Universitas Pendidikan, dan Indonesia Kampus, “Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa,” *INTEGRATED: Information Technology and Vocational Education*, 3 (2021), 17–22
- Darmalinda, dan Fadriati, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran),” *Al-Hasanah*, 9 (2024), 92–107
- Furqon, Muhammad, *Minat Belajar*, ed. oleh Annisa Febryanti dan Andi Asari, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1 ed. (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), VII
- Ghazali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 Editi* 9, 9 ed. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018)
- Gunanto, Samuel Gandang, “Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa,” *Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17 (2021), 71–76
- Hasmar, Abdul Haris, “Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah,” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10 (2020), 15 <<https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>>
- Hidayah, Noer Cahyani, Khusnul Fajriyah, dan Kartinah, “Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01,” *Jurnal*

Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09 (2023)

- Istiningsih, Siti, Darmiany Darmiany, Fitri Puji Astria, dan Muhammad Erfan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4 (2021), 911–20 <<https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>>
- Karimah, Lutfiyatul, Windi Tri Antika, dan Dany Miftah M. Nur, "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game," *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2025), 107–13 <<https://doi.org/10.70294/nb922n30>>
- Khairunnisa, Syifa, Ahmad Hakam, dan Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5 (2018), 60–69
- Kurniawan, Dimas Afif, "Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3 (2020), 10–15 <<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>>
- Kurniawati, Eny, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (2021), 1–5 <<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>>
- Lestari, Fitri, Iis Irma Lisnawati, Sri Ana, dan Ani Nur Aeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kibudi Books Pada Bidang Sejarah Kebudayaan Islam," *Journal of Research and Thought on Islamic Education (IRTIE)*, 5 (2022), 19–32
- Mukarromah, Aenullael, dan Meyyana Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research*, 1 (2022)
- Musthofa, Ach Jauhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar," *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8 (2020), 377–92
- Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*, 1 ed. (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2013)
- Nurhayanti, Hani, Hendar Hendar, dan Santika Dewi, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Kelas IV Mi Hidayatul Muta'alimin Kota Bekasi," *Jurnal Tahsinia*, 1 (2020), 108–16 <<https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.170>>
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, ed. oleh Tristan Rokhmawan, 1 ed. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Saleh, M Sahib, dan Ilham Azis, *Media Pembelajaran*, 1 ed. (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023)

- Sapriyah, "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar," *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (2019), 470–77
- Setyawan, Dedi, dan Andini Dwi Arumsari, "Pengembangan Media Pembelajaran audio Visual pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)," *Educultural: International Journal of Education*, 1 (2019), 1–10
- Shaleh, Abdul Rahman, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2013)
- Siregar, Muhammad Deni, dan I Dewa Putu Partha, "Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong," *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 4 (2020), 20–26 <<https://doi.org/10.29408/jkp.v4i1.2598>>
- Slamet, Fayrus Abadi, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*, ed. oleh Rindra Risdianto, 1 ed. (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Suparno, Amalia Ulfah, Herawati Mansur, dan Sri Rahayu, "Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Monopoli Edukatif Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS," *Bidan Pintar*, 2 (2021), 161–75 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30737/jubitar.v2i1.1627>>
- Suyono, dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2015)
- Ulfaeni, Siti, "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD," *Profesi Pendidikan Dasar*, 4 (2017), 136–44 <<https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>>
- Utomo, Fuad Try Satrio, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar," *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (2023), 3635–45
- Waruwu, Marinu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2024), 1220–30 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>>
- Yulianti, Yuli, dan Ekohariadi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-EDU*, 05 (2020), 527–33
- Yusuf, Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2014)