DAFTAR RUJUKAN

Alisuf Sabri, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010.

Amalia, Maidatul. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen,* Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020.

Anindyajati, Fajriani. "Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Untuk Siswa Kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya", Skripsi: Universitas Negeri Surabaya.

Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan : Metode dan Pradigma Baru*, Bandung: PT. Remaja Posdakarya, 2014.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian,*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Rajawali Press, 2013.

Bennett, Nevile, dkk, *Teaching Through Play Teacher's Thinking and Classroom Practice*,. Jakarta: Grasindo, 2015.

Branch. *Introductional Design: The ADDIE Aproach.* New York: Springer Bruner, 2019.

Dimyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

Gunawan, Imam. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar.* Yokyakarta: PenerbitOmbak, 2013.

Haqiqi, Nur. "Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya", Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(Maret, 2017),1335.

Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sokolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018.

Hudojo, Herman. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Malang: UM Press, 2015.

Ismiarlita, Ndaru Aptin. Pengembangan Media Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Dan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD, Skripsi: Universitas Sanata Dharma, 2021.

Lisnawaty Simanjutak, dkk, *Metode Mengajar Matematika*,(Jakarta : PT Rineka Cipta, 2012.

Ma'ani. *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.* Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.

Monopoli Permainan (http://www.id.wikipedia.org/, diakses pada tanggal 27 Oktober 2022).

Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Nursuprianah, Indah. "Pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar matematika", *Jurnal AlKhawarizm*i, Vol. 4. (2020).

Pitadieng. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas RI, 2015.

Prasetyo, Muhammad Fajar, dkk. "Pengembangan Permainan Monomath Pada Materi Persamaan Garis Lurus Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Salatiga", *Jurnal Matematika,* No. 1 Vol 9 (2018). 14-26.

Prastowo, Andi . *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* . Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Prayogo, Budi Adi. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sdn Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat,* Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2017.

Purwanto. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Putriana, Sania,dkk. "Perkembangan Intelektual Pada Anak Usia Dasar*". Jurnal Pendidikan Tambusai.* Vol. (2021).

Rahaju, Hartono, Rudi. "Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika,* Vol 11 (2015),130-139.

Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin:IAIN Antasari Press, 2017.

Rukmati. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rusda Karya. 2017.

Russefendi, E.T. *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito, 2013.

Sadiman, S, Arief.. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996.

Sanaky. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2019.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada MedIa Group,2016.

Seberman. *Strategi pembelajaran Matematika kontaporer.* Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika F MIPA Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

Setyosari, Punari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Mediagroup, 2016.

Sidarta, Kristian Tantra,dkk. "Pengembangan Kartu Domando (Domino Matematika Trigono Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Trigonometri", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No 9 Vol 2 (2019).

Subali, *L,* Idayani. *Handayani Pengembangan CD Pembelajaran lagu anak untuk menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah dasar*. Semarang: UNNES, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitattif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Sukmadinata, Syaodih. Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017.

Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*,. Jakarta: Rhineka Cipta. 2013.

Susanto, Ahmad *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, *2015*.

Swastantri, Natalia Desmi. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu Untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah*, Skripsi: Universitas Sanata Dharma, 2020.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Tegeh, Made, dkk. *Model Peneltian dan pengembangan.* Yogyakarta:Graha Ilmu, 2014.

Wandini, Roar Rizki. dkk. *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD/MI.* Medan: CV. Widya Puspita, 2019.

Widodo. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII A 2012/2013,* (Yogyakarta: Jurnal Fisika Indoensia No:49,Vol XVII. (2013).

Winarsunu, Tulus. *Stastistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2016.

Zafitri, Fatin. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas Iv*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Zahiroh, Novita. *Pengembangan Buku Ajar Matematika Dan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Nurul Huda Sukun Malang,* Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017.