

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Sani. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aditya, Yogi. dkk. 2019. “*Pengembangan Game Edukasi Tematik Aksara Dan Bahasa Bali Pada Lontar Berbasis Mobile*”. Volume 8. Nomor 3. e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063 dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/522>
- Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press Andriyani, P. Karlina. 2016. “*Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif Untuk Siswa Kelas X*”. Vol 5. No 3. ISSN: 2302-9528 dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/19438>
- Agung, A. A. G. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Amalia, Fitri. dkk. 2017. “*Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran Ipa Materi Komponen Ekosistem*”.
- Andriyani, P. Karlina. 2016. “*Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif Untuk Siswa Kelas X*”. Vol 5. No 3. ISSN: 2302-9528 dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/19438>
- Anggraheni, S. M. 2017. “*Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V Sd/Mi Tahun Ajaran 2017/2018*” dalam <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/301>
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo
- Daryanto, 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* dalam <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>

- Hasanah, Uswatun. 2018. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung". Dalam <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/download/111-120/7702>
- Hidayat, Hitma. 2016. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya" dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403>
- Honsan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isnaini, Nur. Annisa. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016" dalam https://eprints.uny.ac.id/31671/1/12803241024_Annisa%20Nur%20Isnaini_SKRIPSI.pdf
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press.
- Khasanah, Nur. Inna. 2018. "Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja". Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (2) pp. 202-211 dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Kustandi, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Koyan, I W. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Koyan, I W. 2007. *Assesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Marlina, Ratna. dkk. 2018. "Penerapan Pendekatan Problem based learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Mts Pada Materi Perbandingan dan Skala" dalam <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/309>
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pendidikan*. Yogyakarta: Prama Ilmu.
- Nurhikmah, K.R. dkk. 2016. "Keefektifan Media Monopoli Sebagai Alat Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta" dalam <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/8377>
- Nizar, Azwin. 2016. "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Type Numbered Head Together (NHT) Di Kelas IX-E SMP Negeri 40 Medan" dalam <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/55>

- Oemar Hamalik. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Parmiti, Putu. D. dkk. 2018. “*Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di SD Mutiara Singaraja*” dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Qondias, Dimas. dkk. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores*” dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8590>
- Rakhmayanti. Evita. 2019. “*Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo*” dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28070>
- Rohmansyah, Azis. Nur. 2017. “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem based learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidikan Jasmani Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas IV*” dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/13364>
- Rosady, Ruslan. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman S, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sholihah, Akhris Fuadatus. 2019. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di MI AT-Taufiq Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.
- Slameto. 2017. *Model Pembelajaran Berbasis Riset*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Soedjadi. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. (Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta, 1999). Dalam <http://pembelajaranmatematika.co.id> diakses 01 Januari 2015
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema “Tempat Tinggalku” untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja.

- Sudarma, I. K., & dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujana, Atep. H. dkk. 2020. *Model – Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta
- Susilana dan Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tarigan. 2008. *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2013. “*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*”. *Jurnal IKA PGSD* halaman 12-26. Terdapat pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008> diakses pada 25 September 2020.
- Trimulyono, Guntur. 2019. “*Pengembangan Media Permainan Funginopoli (Fungi Monopoli) Pada Materi Fungi Kelas X SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*”. Vol. 8 No. 3. ISSN. 2302-9528 dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/31340>
- Vikagustanti D. A, Sudarmin, dan Pamelasari S. D. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Peserta didik SMP" dalam <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3330>
- Wawan, Priyanto. dkk. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*”. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol:7 No.3 dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>
- Widyaningrum, Ajeng. 2016. “*Pengembangan Alat Peraga Geometri Dengan Permainan Monopoli Untuk Siswa Sekolah Dasar*” dalam <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/view/4219>

Widayanti, Yesika. 2020. “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Modul Pembelajaran Berbasis Problem based learning (PBL)” dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/25648>

Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Wulan, Dinar. J. dkk. 2019. “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips”. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 7 dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20009>

Zamzam, Fadhilah. Kenys. 2016. “Pendekatan Problem based learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa” dalam <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2906>

