

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul wahab dkk, "Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI". *Jurnal Bsicedu*, Vol 5 Nomor 2 (2021) Hal. 130-137
- Agustin Lutfia. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO pada Materi Bank untuk Siswa Kelas XI IIS MAN 2 Lamongan". *JUPE*. Vol.6 No.3 (2018): ha.145.
- Ahmar, Dewi Satria, Hubungan antara Regulasi dengan Kemampuan berpikir Kreatif Dalam Kimia Peserta Didik Kelas XI IPA Se-Kabupaten Takalar, *Jurnal Sainsmat* Vol. 5 No. 1, Maret 2016 hal. 70-73
- Arif Susanto dkk, *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas XI IPA*, BioEdu Vol. 1/No.1/Agustus 2012.
- Anil Yusuf dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains (JPPSI)* Volume 4, No. 1, April 2019 hal. 78.
- Asep hapidin, *Buku Saku IPA SMP*, Bandung, PT. Mizan Pustaka, 2010.
- Bigili Bilsen, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," Seminar Nasional Pendidikan dengan Tema Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, No.3, Vol. 7, (2019): hal. 1–17.
- Dasih Mulyati, Farida Nugrahani, Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif untuk Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara, *Stilistika*, Vol. 5, No. 1, 2019 hal. 12.
- Dimas Afif Kurniawan, *Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*, jurnal Review pendidikan dan pengajaran, Volume 3 nomor 1, 2020. hal. 120-126
- Desy Kurniasari, *Skripsi* : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Education For Sustainable Development pada Materi Ekosistem untuk Menumbuhkan Keterampilan Argumentasi Peserta Didik SMP/MTs, (Kudus: IAIN Kudus, 2021), hal. 2-3.
- E N Sumarni, A Widodo, and R Solihat, "Stimulating Students' Argumentation Using Drawing – Based Modeling on The Concept of Ecosystem," *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* 2, no. 1 (2017): 98, <https://doi.org/10.20961/ijscs.v2i1.16688>.

- Empit Hotimah, Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 04; No. 01; 2010; hal. 10-18.
- Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media). 2015. hal. 15-18.
- Fadhallah, *Wawanca*, Jakarta, UNJ Press, 2021.
- Fadilah Aziz Ramadan dan nurul Arifinanti, Pengembangan *Mobile Learning* Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis *Android*, pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswakelas VII SMP, *Jurnal pengembangan Matematika (JPPM)* Vol. 1. No 1, 2001. hal. 150.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2018.
- Ida Fiteriani, Membudayakan Iklim Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 2 no.1. hal. 121.
- Komalasari, Kokom. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika (JKPM)*. Vol.01. No.02 (2016) . hal. 238.
- Mansyur Romadhon Putra, Andri Valen, Asep Sukaeda Egek, Pengembangan Media Monopoly Game pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa di Sekolah Dasar, Lubuk Linggau, *Jurnal Basicedu*, Universitas Pahlawan, Volume 4 No. 4, 2020. hal. 124.
- Miranda Nabilah, *Skripsi* : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih, Banten, UIN Hasanuddin Banten, 2021.
- Mustika Fitri Larasati Sibuea dan Masitah Handayani, *Skripsi* : Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika), Vol Iv. No.1, 2019.
- Muhammad Mujahidus Shofa, *Skripsi* : “Pengembangan Digital Worksheet Bermuatan Multipel Representasi Pada Topik Klasifikasi Materi dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Literasi Sains Siswa SMP/MTs”, Kudus, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.
- NK. Fitri Ernawati, *Skripsi* : “Pengenbanan Media Monopoli pada Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA Negeri 10 Abdya”, Banda Aceh: UIN AR-Raniry Darussaalam, 2018.

- Nendy Ramadhani dkk, Pengembangan Media Education Game “Monopoli Fisika Asyik (Mosik)” Pada mata Pelajaran IPA di SMP, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 3, 2016. hal. 235-243.
- Nuyani R. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, Malanag, UM press, 2005 hal. 52.
- Nugroho Aji Prasetyo Dan Perwiraningtyas Pertiwi, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup pada Mata Kuliah Biologi di Univeristas Tribuana Tunggadewi The Deveolpment Of Environment Based Taxt Book In Biologi Course At Tribunawa Tunggadewi Univesity”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Volume 3, No. 1, 2017 : hal. 19-27.
- Olivia Nova Khoiriah dan Haryono, Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas 6 SD Paramont Palembang Dimasa Pandemi di Masa Pandemi Covid -19, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana*, 2021. hal. 318-319.
- Permadi, D. dan Suryana, N. (2000). Pendekatan, Metode, Tehnik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI. Bandung : Sarana Panca Karya.
- Pemendikbud RI, “Materi Bimbingan Teknis Fasilitas dan Instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017”. 2017 hal. 25.
- Pemendikbud RI, “Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 pada pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah”. 2016. hal.78.
- Ratna melawati, *rahasia inti IPA Terpadu*, Jakarta, OZ Production, 2014.
- Rezatul fajriati, *Skripsi* : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan onopoli pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 219/2020”. Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2019.
- Ria Sakartikaningrum, *Skripsi* : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Rina Rizalini and Herminarto Sofyan, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Kelas Xi IPA SMA/MA,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, nomor, (2018): hal. 103–14, <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.14445>
- Rosananda Arnas Pradana dkk, Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Radio dan Televisi, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 09 Nomor 03 Tahun 2020, hal. 575.

- Siti istiningsih, Darmiany dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal, Mataram, Universitas Mataram, *Journal of Elementary Education* Volume 04 No. 06. 2021, hal. 917.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung, Alfabeta. 2016. hal.115.
- Shofroul Lailiyah dkk, Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas Vii pada Materi Tata Surya, *Jurnal of Ed-Humanistics*. Volume 06 Nomor 01 Tahun 2021. hal. 785.
- Taliaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal komunikasi Pendidikan*, Vol.2, no.2, 2018. hal. 215
- Vitkagustanti et.al 2014. “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi kehidupan sebagai sumber belajar Untuk Siswa SMP*”, *UNNES Science Education Journal* Vol. 3 No.2. (2014) ISSN 2252-6617. hal. 157.
- Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, Skripsi : *Pengembangan Multimedia Interkatif Pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sisa Kelas VI MIN Rejoso*. UIN Malang, 2013. hal 2-3.
- Wahyu Permadi Putra dan Gusti Agung Oka Negara, ”Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan Ipa Kelas IV” Singaraja, *Jurnal mimbar Ilmu*, Vol.26 No.1 2021. hal. 4-109
- Widianto Theo Riski, Raharjo, dan Laily Rosdiana. “Pengembangan Permainan Kartu UIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup”. *E-Jurnal Pensa*. Vol.05 No.01 (2017): hal. 22.

