

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrasyid, H., Jufrida, & Darmaji. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Kelas X SMA PGRI 2 Jambi. *Jurnal FKIP Universitas Jambi* .
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chasanah, M. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Lectora Inspire Dengan Model Jigsaw Pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunung Pati Semarang*, Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- Fitriyawani, (2013). *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13 (2), 223-239.
- Guslinda, & Kurnia, L. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV.Jakad Publisng.
- Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Ratumanan, T.G. dan Laurens, Theresia. (2003). *Evaluasi Hasil Belajar Yang Relevan Dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University press.
- Rocmad. (2012). *Jurnal Kreano. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran* , 3 (1).

- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2007). *Media Pembelajaran*. Badung : CV Wacana Prima.
- Siswoyo, D. (2011). *Imu Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sholekhah. (2015). *Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari. Skripsi*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak TK)*. Jakarta: Grasindo,
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (MONOSA) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di SD Kelas IV. *Mimbar Sekolah Dasar* , 3 (2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sujarwo. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Field Trip. *Jurnal Pendidikan* , 2 (1).
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryandari, Y. (2019). Penggunaan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI. *JUenal El-Hamra* , 4 (2).

Suwanda, Dodo. (2008). *Pembelajaran dengan Model Permainan Monopoli Pakem (online)*.

<http://dossuwanda.wordpress.com/artikel/pemelajaran-dgmodel-permainan-monopoly-pakem/> diakses tanggal 10 Mei 2021

Syahsiyah. (2008). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Thiagarajan, Silvasailam, Dorothy S., S., & Melvyn, S. I. (1974). Minnesota: Indiana University.

Wahidmurni. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera.

Zaman Badru, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zulfitriah Akbar, T., Mahluddin, M., & Fatmawati, K. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Daerah Tempat Tonggalku Untuk Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtiyah Rahmatullah Kota Jambi*. (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).