

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, P. & Blackwood, A. (2004). *Mobile and PDA technologies and their future use in education*. Bristol: JISC Technology and Standards Watch

Arief S. Sadjiman. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. Hal. 81-82

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. rajawali pres.

Chiong, Monice, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi. (2018). "Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun". *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*

Erlitasari, N. D. & Dewi, U. (2016). "Pengembangan Media Boardgame Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Ngampelsari Candi Sidoarjo". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10 (1), 1-12

Fahmi, Irham. (2012) "Pengantar Pasar Modal", (Bandung: Alfabeta

Hamdani. (2011). "Strategi Belajar Mengajar". Bandung: CV Pustaka Setia

Hamzah, S. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality pada Platform Android". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, No 3.

Ilyana, S. (2015). "Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIII, 58–70.

Intan, dkk. (2017). "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado". h 2

- Jazuli, Muhamad dan Wishnu Okky Pranadi Tirta, (2019) "Peranan Profitabilitas dan Investasi dalam Mempengaruhi Return Saham pada Perusahaan Terindeks Lq-45". *Jurnal Ekonomi Manajemen*
- Kustiawan, Usep. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Malang: *Gunung Samudra*
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). "Media Pembelajaran Manual dan Digital". Bogor: *Ghalia Indonesia*
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran.... ". Jakarta: *Kencana*
- Mandell, L. (2009). *The Impact of Financial Education in High School and College on Financial Literacy and Subsequent Financial Decision Making*. . . Working Paper, San Fransi.
- Nurrita, Terry (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat*, vol. 3, no. 1
- Otoritas Jasa Keuangan. (2019). OJK Gelar Pasar Keuangan Rakyat di Medan. Siaran Pers Nomor SP 58/DHMS/OJK/XI/2019
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. (2013). "Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning" (*Jakarta: Kencana*)
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2007). "Prinsip Disain Pembelajaran". (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group*)
- Rina Izlatul Lailiyah. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*
- Rusman. (2012). "Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru". *RajaGrafindo Persada, Jakarta*
- Robert L. Baker & Richard E. Schutz. (1971). "Instructional Product Development", *New York: Van Nostrand Reinhold Co*

Sadiman, Arief S, dkk. (2014). "Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya" Depok: *PT. Raja Grafindo Persada*

Suhendra, (2020) "Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring pada Masa Covid-19 di MI Ma'arif 07 Karangmangu Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap"

Sujiono dkk, (2008). "Metode Pengembangan Kognitif". *Jakarta: Universitas Terbuka*

Warsihna, J. (2016). "Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis Dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)". *Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Wijaya, E. Y. (2016). "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016, Volume 1 T.*

Yulianti, dkk, (2018) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa.* 2018, Vol 7, No 1

Minat Baca Masih Rendah, Indonesia Peringkat ke-60 dari 61 Negara yang Disurvei Central Connecticut State University! (2017).

<https://lifestyle.okezone.com/read/2017/10/05/196/1789397/minat-baca-masihrendah-indonesia-peringkat-ke-60-dari-61-negara-yang-disurvei-centralconnecticut-state-university>

Woods, S, EUROGAMES: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. 2012

Yudhi Munadi, Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). (Jakarta: Referensi). h 8