

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Prakasa.
- Asyafah, Abas. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran*. Tarbawy Indonesia Journal of Islamic Education. Vol. 6 No.1, 19-32
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- B. Seels, Barbara dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Baker, Robert L. & Richard E. Schutz. 1979. *Instructional Product Development*. London: Van Nostrand Reinhold.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Darmadi. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Lampung: Guepedia.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marliani, Rosleny. 2016. *Psikologi Anak dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Miarso, Yusufhadi, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.

- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan: Cetakan ke-4*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Acedemic & Research Institute.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Suparman, Atwi. 2016. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryadi, Rudi Ahmad dan Aguslani Mushlih. 2019. *Desain dan Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Darhim, *Dasar-dasar Pengetahuan tentang Media Pembelajaran Matematika*, diunduh dari <http://repository.ut.ac.id/4694/2/PEMA4104-M1.pdf> pada tanggal 7 Februari 2021 pukul 01.19 WIB

Darlina Popalia. *Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Materi Perpajakan Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Porong*. Diunduh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/20695> pada tanggal 19 Desember 2019 pukul 05.45 WIB.

M.Z, Yumarlin. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Diunduh dari <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf> pada tanggal 20 Desember 2019 pukul 01.18 WIB.

Meimaharani, Rizkysari. *Perancangan E-Commerce Goody Bag spunbond menggunakan QR Code berbasis web responsif*. Diakses dari [http://eprints.dinus.ac.id/21926/11/bab2\\_19129.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/21926/11/bab2_19129.pdf) pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 00.28 WIB.

Mu'min, Sitti Aisyah. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publications/235758/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget> pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 20.38 WIB.

Sutanto, Arif, dkk. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*, diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/241150-permainan-monopoli-sebagai-media-pembela-303976e9.pdf> pada tanggal 2 Desember 2020 pukul 16.50.

Triastuti, Desty, dkk. *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*, diunduh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10073/4801> pada tanggal 7 Desember 2019 pukul 19.25 WIB.

Winataputra, Udin S., dkk. 2014. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/198233125.pdf> pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 13.46.

Alfrendi, Jonathan Alfrendi. *Yuk, Ketahui Begini Asal Usul Permainan Monopoli, Simak Penjelajarannya!*. Diakses dari <https://bobo.grid.id/read/082191622/yuk-ketahui-begini-asal-usul->

[permainan-monopoli-simak-penjelasan?page=all](#) pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 21.15.

Apriyani, Tri. *Manfaat Bermain Sambil Belajar yang Baik untuk Anak*. Diakses dari <https://yoursay.suara.com/news/2020/04/07/130004/manfaat-bermain-sambil-belajar-yang-baik-untuk-anak?page=1> pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 09.02 WIB.

Kemdikbud. *Model*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/model> pada tanggal 14 April 2020 pukul 19:38 WIB.

Subekti, Agus Widiharto. *Belajar sambil Bermain yang Tepat Bagi Anak-anak*, diakses dari <https://www.brilio.net/creator/belajar-sambil-bermain-strategi-belajar-yang-tepat-bagi-anak-anak--a64563.html> pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 08.26.

