

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 (2), ISSN 2337-8794
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Skripsi, UIN AR-RANIRY
- Chusniyah, I., Dewi, N. R., & Pamelasari, S. D. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII, *Unnes Science Education Journal: Universitas Negeri Semarang*, 5 (2)
- Darmawan, R., & Muhroji. (2015). *Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Dina, O. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pokok Bahasan Dimensi Dua Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Inabah Ponorogo*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamify Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta*. Skripsi thesis, Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Irawati, M. (2018). *Profil Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*. Skripsi thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. <https://kbbi.web.id>
- Marinda, Y. A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana Di SMK Diponegoro Yogyakarta*. Skripsi thesis, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional, *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 1 (1)
- Munawaroh, V. S. (2018). *Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Hukum*

- Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim Brebes.* Skripsi thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
- Nofrion, N. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21. *INA-Rxiv*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv/>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Prayogo, B. A. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat.* Skripsi thesis, FIP PAUD, Universitas Negeri Semarang
- Pudak Scientific, <https://pudak-scientific.com/>
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel.* Skripsi, FE Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
- S., Moch. Arief. (2009). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual OHP Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 106 Jakarta,* Skripsi Thesis, Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Setiawan, A., & Sutedjo, A. (2016). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017.* FISH, Pendidikan Geografi, Universitas Surabaya
- Silabus Kelas X Mata Pelajaran Geografi.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial, FKIP, Universitas Lampung*, 4(1)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Surat Keputusan Bersama Empat Menteri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri) Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 19* (Covid-19).
- Trinovita, A. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama.* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan IPS, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Triwidada, A., Khairuddin & Dirhamsyah, M. (2017). Pengembangan Dan Penerapan Media Monopoly Bervisi SETS Pada Bidang Studi Geografi Materi

Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Sebagai Inovasi Dalam Pendidikan Kebencanaan. *JIKA*, Pascasarjana, Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, 4(3)

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, Pendidikan Geografi, Universitas Lampung, 3(2). <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>

Widiyanti, R., & Ulfa, F. (2019). Penerapan Permainan Monopoli Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, Universitas Islam Malang, 5(2), <http://dx.doi.org/10.33474/jpm.v5i2.29>

Yulaini, E. (2015). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.

