

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (2nd ed., Vol. 5). Remaja Rosdakarya.
- Amiman, R., Moku, B., & Tumengkol, S. (2022). Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(3), 1–9.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed.). Fatawa Publishing.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Dagun, S. M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Dahlia, D., Rianto, S., & Yuherman, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 1 Padang Sago. *Jambura Geo Education Journal*, 3(2), 106–113.
<https://doi.org/10.34312/jgej.v3i2.16098>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles Of Instructional Design* (5th ed.). Thomson Learning.
- Gumilang, J. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang. 1, 25–34.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Haryoko, & Sapto. (2012). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, 3.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.

- Jafar, A. F., & Mardia, A. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Http://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Indeks.Php/PendidikanFisika*, 5, 19–25.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Mahmudi, I., Athoillah, Muh. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benjamin S. Bloom. *Mudima*, 2, 3507–3514.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Deepublish.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 747–750.
- Newby, Timothy, J., Donald, A. S., James, D. L., & James, D. R. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning* (2nd ed.). Upper Saddle River.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, aliem. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (hartono Bancong, Ed.; 1st ed.). LPP Unismuh Makassar.
- Oktafiana, S., Jaya, E. F., Nursa'ban, M., Supardi, & Satria, M. R. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial* (1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Purnamawati, & Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. CV. Rajawali.
- Purwanto. (2005). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Teknodik*, 9, 146–164.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran* (Fungky, Ed.; 1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Smaldino, Sharon, E., James, D., Russel, Robert, H., & Michael, M. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Merrill Prentice Hall.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdkarya.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa Sandra. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran* (Karim Abdul & Simarmata Janner, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Ulfa, khalida, & Rozalina, lia. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP*. 5, 10–22.

- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang*. 955–961.
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, A. (2017). *Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 3, 10–16.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *JPSN*, 1, 13–22.
- Zulfikar, & Azizah, L. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri Makassar*. 1, 156–165.

