

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, H. (2017). *Tafsir Al-Qur'an Dengan Al-Qur'an Studi Analisis-Kritis Dalam Lintas Sejarah*. Cirebon: STSI Bina Cendikia Utama.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 2(1) : 68-82.
- Alfiriani, A., Hutabri, E. (2018). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 12-23.
- Agustiya Faudany., Sunarso, Ali., Haryani, Sri. (2017). *Influence Of CTL Model By Using Monopoly Game Media To The Students' Motivation And Science Learning Outcomes*. *Journal Of Primary Education*. 6 (2) :114-119: 1-16.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., Sumardani, D. (2020). Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 6(1): 81–87.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.  
 ——— (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.  
 ——— (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.  
 ——— (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aslam., Ninawati, M., Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Alaulad: Journal Of Islamic Primary Education*. 4(1) : 35-43.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Az-Zahra. F.F. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *JPGSD*. 8(2): 208-217.

- Benny, A. P., Putri, Dewi, A.P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Bolarinwa, O. A. (2015). *Principles And Methods Of Validity And Reliability Testing Of Questionnaires Used In Social And Health Science Researches*. *Nigerian Postgraduate Medical Journal*. 22 (4): 195- 201.
- Campbell, N.A., Reece, J.B & Mitchell, L.G. (2002). *Biologi Jilid 1 Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_ (2003). *Biologi Jilid 2. Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Chaer, A. (2006). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Chusniyah, I., Novi, R. D., & Stephani, D. P. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 5 (2): 1242-1252.
- Dana, R.D., Arsi, P., Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*. 16(1): 7-12.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. (2000). *Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 44 dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(9): 1-13.
- Djohar, M. (2017). *Ekologi: Populasi, Komunitas, Ekosistem, Mewujudkan Kampus Hijau, Asri, Islami, dan Ilmiah*. In: *Ekologi: Populasi, Komunitas, Ekosistem, Mewujudkan Kampus Hijau, Asri, Islami, dan Ilmiah*. Cirebon: Nurjati Press: PP. 1-244.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.

- Faizah. (2021). *Guru Biologi SMA*. Palembang : SMA Adabiyah II.
- Fardani, F., Ellisa., Ahmad, T. (2018). Monolier (Monopoli 5R): *Innovation Of Monopoly Games As 5R Learning Media For Early Education*. *Journal Of Vocational Health Studies Faculty Of Vocational Studies*. Universitas Airlangga.
- Gustafson., Kent, L., Branch., Robert, M., (2002). *Survey of Instructional Development Models Fourth Edition*. Department of Education: Washington, DC.
- Hamid, F. (2010). *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*. Surabaya: Apollo.
- Hastanti, A. D. (2020). *The Transformation Of Monopoly Game: Learning Media To Improve Students' Creativity And Interest In Learning*. *Proceeding International Conference On Science And Engineering*. 3: 517-523.
- Heinich, R., Smaldino, S.E ., Rusell, J.D., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall Inc.
- Hidayat, A., Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3(2) : 218-226.
- Ilza, M. A. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*. 16(2): 279-308.
- Irnaningtyas. (2013). *Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Jhoni L.S., Nurdin, I., Rusmono. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 19 (3): 191-205.
- Khairani, A., Edi, A. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Alumni Program Studi Pendidikan Biologi UISU*. 1(1): 29 – 36.

- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*. 5(1): 60–69.
- Khasanah, I.N., Parmiti, D.P., Sudatha, A. G. W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(2) : 202-211.
- Khoirul, A. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Turunan Fungsi Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan *Student Activities Handout*. *Jurnal Kreano FMIPA UNNES* 5 (2): 133-142.
- Kintoko., Rifai, B. (2017). Problem-Based Interactive Media On Circle's Tangent By Using Adobe Flash CS. *Jurnal Daya Matematis*. 5(3): 399-407.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Lubis, H. Z & Harapap, A. (2015). Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. 377–395.
- Mais, A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press
- Magdalena, I., Tini., Silvi, N. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2) : 311-326.
- Mieke, I Nyoman., O Mandagi., Sudana, D. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- Musfiqon, H.M. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mustami., M., Khalifah., Dirawan., Gufran, D. (2015). *Development Of Worksheet Students Oriented Scientific Approach At Subject Of Biolog*. *International Journal Man In India* 95 (4) : 917-925.

- Nizwardi, J. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Notoatmodjo, S. (2012). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Odum, E.P. (1971). *Fundamental Of Ecology*. Philadelphia: W.B. Saunders Company.
- Okta, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oktaviani, P., Hartanto., Marwoto, P. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS sebagai Alat Bantu Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPA di SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Pancasakti Science Education Journal*. 2(2): 125-137.
- Pramartasari. N., Marpaung. R. R., Achmad, A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Assure Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilmiah*. 4(4): 1-12.
- Prawiradilaga, D. S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instruction Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnamasari, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Terintegrasi Praktikum Pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif d SMP. *Undergraduaate's Thesis*. Indonesia: UIN Raden Fatah Palembang.
- Purwanto., Ika, M. S & Hanna, N.H. (2011). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1) : 69–76.
- Puspita, D., Agung, N., Catur, S., & Ashadi. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 Semester Genap SMA N 1 Teras Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Universitas Sebelas Maret. 5(4) :115.

- Raharjo., Susanto, A., Prastiwi, M.S. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Bio Edu.* 1(1) : 1-6.
- Rahayu, C., Eliyarti & Festiyed. (2018). Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Generative Learning dengan Pendekatan Open-ended Problem. *Jurnal Pendidikan Fisika.* 7(3): 164-176.
- Redja, M. (2012) *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Remillard, J.T & Heck, D. (2014). *Conceptualizing The Curriculum Enactment Process in Mathematics Education.* *ZDM The International Journal Of Mathematics Education.* 46 (5) : 705-718.
- Retnawati, H., Kartowagiran, B., Arlinwibowo, J., & Sulistyaningsih, E. (2017). *Why are the Mathematics National Examination Items Difficult and What is Teachers' 28 Strategy to Overcome it?.* *International Journal of Instruction,* 10(3): 257-276.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Rowntree. (1994). *Preparing Materials For Open, Distance, And Flexible Learning.* London: Kogan Page.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik Dan Penilaian.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2012). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadjati, I. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar: Hakikat Bahan Ajar.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Salmawati., Mustami, M.K., Taufiq, A.U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Saraf di Kelas XI SMAN 1 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Al-Ahya.* 1(3) : 57-73.
- Salvina, W. Prameswari. (2018). *Inculcate Critical Thinking Skills In Primary Schools. 1 St National Seminar On Elementary Education (Snpd Shes: Conference Series.* 1 (1): 742-750.

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Santi, L.K., Santosa, H. R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(1): 35-44.
- Sari, D. O. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Wacana*. 13(2):46-51.
- Sugiarta, A.N. (2007). Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgak Kota Bekasi). *S3 Thesis*. Bandung: PPS UP
- Sugiyono.(2012).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- (2015).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- (2016).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- (2017).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suitriani, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dan Media *Monopoly Games Smart* (MGS) pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Man Meulaboh-1 Aceh Barat. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Suparno, A. U., Mansur, H., Rahayu, S. (2021). Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Monopoli Edukatif Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS. *Jurnal Bidan Pintar*. 2(1): 161-175.
- Supeno., P., Sri H., Rahayu, M. (2020). Kaakteristik Kemampuan Siswa SMA dalam Menyelesaikan Well dan III Structured Problems Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*. 6(1) : 63-72.
- Supriyanto. (2013). *Jaringan Dasar*. Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.

- Swamilaksita, P.D., Wahyuni, Y. (2017). Efektifitas Permainan Monopoli Sebagai Media Sosialisasi Konsumsi Cairan Pada Remaja di SMPN 220 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 1(1): 20-24
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- Tatik, S & Edi, I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Tessmer. (1993). *Planning And Conducting Formative Evaluations: Improving The Quality Of Education And Training*. London: Kogan.
- (1998). *Planning And Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia: Kogan Page.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Ulfa, K., & Lia, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Jurnal Bioilmi*. 5 (1). 10-22.
- Ulfaeni, S., Husni, W., Henry, J. S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (2). 136-144.
- Uno, H. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.