

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, F., Ali, S., & Sri, H. 2017. Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 6(2), 116.
- Alhako, L. 2021. *Pengembangan RPP dan LKPD Matematika Berbasis Model Eliifying events (Meas) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP*. Skripsi, Universitas Negeri Jambi.
- Arianatasari, & Hakim, L. 2018. Penerapan Desain Model Plomp pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 6(1), 36-40.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*: Fatawa Publishing - Google Books.
- Budiman, H. 2016. Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. Al-Tadzkiyyah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 181
- Deporter, B & Hernacki, M. 2005. Terjemah Alwiyah Abdurrahman Quantum Learning *membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Costarica, H. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur Bumi di MTs Yasmi Duri*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13(2), 223-239.
- Habibati. 2019. Pengembangan Handout Berbasis Literas Sains Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 3(1), 38.
- Harianja, F. R. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Materi Perubahan Lingkungan Konteks Kemaritiman Untuk Siswa SMA*. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Hasanah, N. 2022. *Hubungan Tingkat Stres, Aktivitas Fisik dan Kualitas Tidur dengan Dismenore pada Mahasiswi Gizi Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*. Skripsi thesis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Karimah, R.F., Superwoko., Wahyuningsih, D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal pendidikan Fisika*, 2(1), 136-144.

- Kusuma, N. R., Mustami, K., & Jumadi, O. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Ispring Suite 8 pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Makasar.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. 2015. Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *PROSDING. Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan "Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan yang Berkelanjutan"*, 3(1), 382-383.
- Mahajani, F. 2013. *Deskripsi Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 6 Gorontalo*. Skripsi, Universitas Negeri Gorontalo.
- Maslaini. 2021. *Kesulitan Belajar Materi Organ Pernapasan Manusia Pada Kelas v SD Negeri 013 Pematang Reba*. Skripsi, Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mansyur, A. Rodhi, A. 2020. Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al- Aufal: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 3.
- Muhammad, F. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Mustafida, F. 2013. Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan*, 6(01), 78.
- Nengsi, S., Zulyetti, D., & Huda Nelvi, M. 2021. Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 12-28.
- Nugrahanta, G.A., Risma, C., Anugrahana, A., Kurniastuti, I. 2017. Pengembangan Alat Peraga Matematika Berbasis Montessori Papan Dakon Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa SD. *Jurnal Penulisan*, 20(2), 104.
- Nurindah. 2021. *Pengembangan Media Sistem Pencernaan Pada Manusia Menggunakan Bahan Bekas Di Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa*, Skripsi, UIN Alauddin Makassar, Makassar
- Uno, H., & Mohammad, N. 2012. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Nurkhofifah & Ardan. 2023. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Wibawa Bangsa Jatimekar Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 11(8), 1054.
- Pribadi, B. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Puspasari, R. 2016. Pengembangan Model Problem Creating Setting Peer Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 02(1), 84.
- Plomp. 1997. *Educational Design: Introduction From Tieerd Plomp, Educational and Training System Disgn: Introduction Design of Educational and Training*. Netherland Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Rawa, N.R., Sutawidjaja, A., & Sudirman. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Learning Cycle-7E pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(06), 1048.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukur Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan. *Jurnal Kreano*. 3(1), 65.
- Rosa, R. O. 2022. Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di Min 9 Bandar Lampung. Skripsi, UINRIL.
- Sadiman, A. S., Rahardjo., Haryono, A., & Harjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saladin, K. S. 2021. *Anatomy & Physiology: The Unity of Form and Function Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sanaky, H.AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. 2014. Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Peserta Didik Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-94.
- Sholehah, N.S., Nurlaili., & Usman. 2019. Analisis Hasil Gaya Belajar Menggunakan Model Pembelajaran VAK (Visualization Auditory Kinesthetic) Berbantuan Media Monopoli Pad Sub Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Pendidikan Kimia*,
- Sugiyono. 2013. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugianto, A. 2021. Kuisisioner Gaya Belajar Siswa. Pengembangan Angket.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Tuerah, R.M.S., & Tuerah, J.M. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 9 (19), 983.
- Ulfa, K & Rozalina, L. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 11.
- Wahyuni, S. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan untuk Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Widayanti, F. D. 2013. Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Erudio: Journal of Educational Innovation*, 2(1), 2.
- Yani, Safrida. 2017. *Pengaruh Penggunaan Metode Montessori Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hukum Archimedes di SMPN 2 SAMATIGA*. Skripsi, Universitas Islam Negero Ar-Raniry Darussalam.
- Yunita, R. 2017. *Pengembangan Multimedia Adobe Flash Cs5 Berbasis Stad Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Manusia Untuk SMP/MTs*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Ikhlima, Y. 2023. *Pengembangan Alat Peraga Berbantuan Kartu Sortir Materi Enzim Tentang Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII*, Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.