

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta didik SMA Kota Kediri. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* Vol 1 Nomor 2 April 2015, 127-136.
- Akmal, F. P. (2024). Penerapan pembelajaran Berbasis Metode Discovery Learning Pada mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam di MTS NU Tirto Pekalongan. *Banda Historia : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Studi Budaya*, 1-16.
- Andriani, K. W. (2016). Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif untuk Peserta didik Kelas X. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 460-466.
- Anjelinda, R. M. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SD negeri 08 Lubuklinggau. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 111-123.
- Astra, K. B. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Kesehatan Pada Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga* Vol. 5 No.2, 66-71.
- Dendo, A. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo*, 211-216.
- Fatih, M. &. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Peserta didik Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, 51-62.
- Isnaini, M. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Peserta didik SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-12.
- Itaqullah, P. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian. *Avatara: e- Journal Pendidikan Sejarah*.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan

Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 860–873.

Muhammad, I. T. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian Game – Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, Volume 6 Issue 2, 465-479.

Nabila, A. R. (2023). Media Pembelajaran Board Game Jamapra (Jelajah Zaman Prasejarah) Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Atas. *Agastya : jurnal sejarah dan pembelajarannya*, 1-16.

Ningtyas, &. E. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik. *Reasearch and Development Journal OF Education* Vol. 9, No.2, 871-880.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya* Vol.1 No.1 , 86-100.

Putra, B. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 377–387.

Rosdiana, B. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan* vol 2 no 8, 1060-1064.

Sari & Mandiana, H. (2023). Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *Innovatif Education Journal*, 265-275.

Siskawati, M. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik. *Jurnal Studi Sosial* Vol 4 No. 1, 72-81.

Ulfa, K. &. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem pencernaan di SMP. *Bioilmi* Vol. 5 No. 1, 10-22.

Wahab. A. Et a. 2021. Pembelajaran, Efektivitas, Statistika Pendidikan, Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. “*Jurnal Basicedu*.”

5(2): 1039–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Pstiqra'*, 1-11.
- Wiratama, N. S. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana* Vol 3 No 1 Tahun 2025, 113-123.
- Yanti, F. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap hasil Belajar Peserta didik Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. *Historia; Jurnal Program Studi pendidikan Sejarah* 1 (1), 36-67.