

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini & Nathalia, 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: GP Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Aunurrahman. 2009. *Belajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instrusctional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Danarti. 2010. *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)* Yogyakarta. Gavamedia
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahridan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Geminastiti, Kinanti. 2016. *Ekonomi untuk Siswa SMA/MA Kelas X*. Bandung: Yrama Widya.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.

- Isnaini & Rahmawati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia. Edisi 1.
- Khairinal. 2016. *Menyusun: Proposal, Skripsi, Tesis&Disertasi*. Jambi: Salim Media Indonesia (Anggota IKAPI)
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kinanti, 2016. *Metode Riset Akutansi*. Yogyakarta Depublish
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Madcoms. 2013. *Presentasi Multimedia Dengan Adobe Photoshop Cs & Flash Cs6*. Semarang: CvAndi Offset.
- Mulyatiningsih Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabetha.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Pritandhari & Ratnawuri. 2018. *Media Pembelajaran Monopoli Ekonomi (MONOKOMI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. ISBN 978-602-60061-2-7.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Rusman. 2012. *Belajardan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Grafindo Persada.

- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyawan, 2015. *Pengatur Pasar Modal Dengan Pendekatan Statistika*. Edis Pertama. Yogyakarta Yogyakarta Depublish Publisir
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Sudijono, A. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. SinarBaru.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Tsuaibatul, Islamiyah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.Vol. 4, No.1hal 37-47.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran: Panduan Praktis untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Genius Prima Media.
- Yuhdi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Yuliani. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta. Yama Pustaka

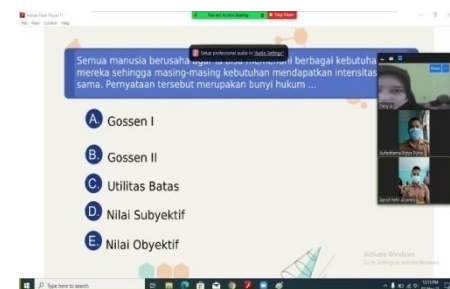
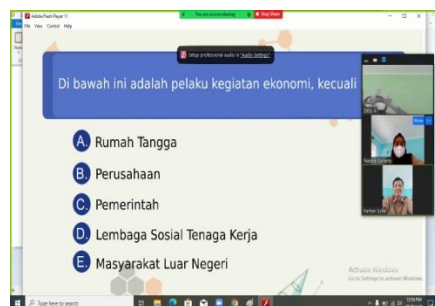
Lampiran 1

Hasil Validitas Kelompok Kecil

N0	Pernyataan										Jumlah	Jumlah (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	98
2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98
4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98
6	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	44	88
7	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	94
8	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96
9	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	45	90
10	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96
11	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
13	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96
14	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96
15	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	98
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
17	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98
Jumlah											1638	
Rata-rata											96,35	

Lampuiran 2

Dokumentasi penelitian



Gambar. Proses Uji Validasi Kelompok Kecil



Gambar Uji Validasi Tanggapan Guru

