

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Agus Hariyanto, (2019). Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik (Sleman: Deepublish, 2019), 22.
- Angreni, Dela dan Djabbar. 2021. “Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP 8 Parepare.” Diss. IAIN Parepare.
- Antari, P. L., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2).
- Ardhani, A.D. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SD.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 26. DOI: <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Fadli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147-156.
- Fitri, N., (2019). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya” (undergraduate, IAIN Palangka Raya)
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Berhitung Di SDN 020 RW 02 Kelurahan Seilangkai. *Jurnal Minda Baharu*, Volume 02, 49-58.
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournamenr (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hutahuruk Ahmad, F., (2021) Pemanfaatan Model sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament BerbasisMultikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan Medan: Yayasan Kita Menulis
- J. Pijar MIPA, Vol. 16 No.2, Maret 2021: 170-175.
- Korayanti, T, D., (2019) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Krismanto, J., (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kurniawan, Dimas Afif. 2020. “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3(1): 10–15.
- Luqman R. M., Dkk. Dengan Judul “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SD Negeri Margorejo 01 Pati”, *Journal Of Education* 05, No. 03 (2023): 5917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1354>
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Melindawati, S., (2021), “Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, No.1 (2021): 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>.
- N.L. Rahayuni, Dkk. Dengan Judul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”, *Jurnal Adat Dan Budaya* 2, No. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Paggara, Hamzah, dkk. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM. Gunungsari
- Prayogo, B. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Unnes, 110265, 31–32.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021) *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ristiowati “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” PGSD FIKP Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sabela, Nuraisah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* Berbasis

Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

- Sadiman, Arif. (2017). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sekar, A. P., Haryono, & Nanik, D, N. 2016. "Studi Komparasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Sistem Koloid Siswa Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 1 Sambungmacan Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 5.
- SN Sarah dan Tombokan. 2022. "Pengaruh Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Pembentukan Kompetensi Sosial Siswa Kelas VI SD Negeri Se Sulawesi Utara." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8.22 (24-32).
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Siswa SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79-86.
- Sukasih, N, N., (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3
- Sunaikah. (2017). Pengaruh Media Permainan Monopoli Tematik Terhadap Hasil Belajar Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
- Suryani, Nunuk, et al. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulfaeni, S,. (2017) "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2
- Umrah, Razak. 2018. "Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Banga-Banga Kecamatan Barru Kabupaten Baru." Diss.Universitas bosoa.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wati, N, N, K., (2020). "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *WIDYANATYA* 2, no. 02
- Zontri, Julra. (2021). Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Masa Pandemi Covid-19. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru.