

DAFTAR PUSTAKA

- Adinawan, M.C. (2016) *Matematika SMP/MTs Jilid 1B Kelas VII Semester 2*. Ciracas, Jakarta: Erlangga.
- Agnest, Y., & Amelia, R. (2021). Faktor-faktor Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Perbandingan dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(2).
- Ardhani, A.D., Ilhamdi, M.L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*. 16(2).
- As'ari, A.R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Kemendikbud.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Deviana, D.R., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*. 3(2), 114-131.
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Kepanjen, Malang: Literasi Nusantara.
- Handayani, S., Imswatama, A., & Agustiani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 2(1), 31-35.
- Harefa, D., & Laila, H., T. (2021). Media Pembelajaran Audio Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 7(2), 329-338.

- Iffana, A.F., & Ismail. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Ikrar Pada Materi Kerucut Pada Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(6), 328-332.
- KBBI (2020). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>
- Lena, Y.L.M., Susilo, D.A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*. 4(2), 121-140.
- Lestari, P.Y., Nurtamam, M.E., & Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya*.
- Maghfiroh, K., Mawarsari, V.D., & Purnomo, E.A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Program Linear dengan Pendekatan Kontekstual bagi Siswa Kelas XI. <http://repository.unimus.ac.id>.
- Moleong, L.J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal of Medives*. 1(2), 142-149.
- Nurmiati., & Gazali, Zulkarnain. (2018). Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Biologi*. 6(1). 103-107.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R.N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 6(2), 133-140.
- Prayogo, B.A., Trimurtini., & Sukarjo. (2017). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Joyful Learning*. 6(4).

- Puspita, A., Kurniawan, A.D., & Rahayu, H.M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*. 4(1). 64-73.
- Rahmasari, E.A., & Yogananti, A.F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. 7(7), 165-178.
- Ramahan, F., & Wibawa, S.C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Bot Api Media Sosial Telegram Akademi Farmasi Surabaya. *Jurnal IT-EDU*. 2(2), 145-152.
- Rofi'ah, N., Ansori, H., Mawaddah, S. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Langkah Polya. *EDU MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 120-129.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (research and development/ r&d)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Retrieved from <http://romisatriawahono.net/>.
- Walkington, C., Clinton, V., & Sparks, A. (2019). *The effect of language modification of mathematics story problems on problem-solving in online homework. Instructional Science*, 47(5), 499-529.