

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, E Zaenal. 1993. "Penulisan Karangan Ilmiah dengan Bahasa Indonesia yang Benar". Jakarta: PT Melton Putra.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Arini Yuli. 2010. "Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif: Untuk Meningkatkan Otak dan Emosi Anak. Yogyakarta: Galangpress.
- Cahyo, Agus N. 2011. "Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak". Yogyakarta: Flashbooks.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: Depdikbud bekerja sama dengan Rineka Cipta.
- Djaali dan Pudji Muljono. 2008. "Pengukuran dalam Bidang Pendidikan". Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. "Strategi Belajar". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fisher, Edith M. 2008. "USA Stratified Monopoly: A Simulation Game About Social Class Stratification", *Journal of Teaching Sociology* (Volume 36, Number 3).
- Gerlach, Vernon S. 1971. "Teaching and Media". United States of America: Prentice-Hall.
- Hajat, Nurahma, dkk. 2012. "Pedoman Penulisan Skripsi Sarjana". Dalam <http://unj.ac.id/fe>. (Diakses tanggal 20 September 2012).
- Hamalik, Oemar. 2009. "Proses Belajar Mengajar". Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Sholeh. 2011. "Metode Edutainment". Yogyakarta: Diva Press.
- Harminingsih. 2008. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar". Dalam <http://harminingsih.blogspot.com>. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. "Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak". Jakarta: PT Grasindo.

- Indriana, Dina. 2011. "Ragam Alat Bantu Media Pengajaran". Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail, Andang. 2009. "Education Games": Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kapp, Karl M. 2012. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education". San Fransisco, USA: Pfeiffer.
- Kurniawan, Yudha. 2007. "Smart Games for Kids". Jakarta: Wahyu Media.
- Lie, Anita. 2008. "Memudahkan Anak Belajar". Jakarta: Kompas.
- M. Jannah, Selvia. 2012. "Media Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita". Dalam <http://blog.elearning.unesa.ac.id>. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Mukhtar dan Martinis Yamin. 2003. "Metode Pembelajaran yang Berhasil". Jakarta: CV Sasama Mitra Sukses.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2009. "Metodologi Penelitian". Jakarta: PT Bumi Aksara.
- O'Halloran, Robert with Cynthia Deale. 2010. "Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development", *Journal of Hospitality and Tourism Education* (Volume 22, Number 3).
- Pivec, Maja, dkk. 2004. "Guidelines for Game-Based Learning". Lengerich, Germany: PABST Publishers.
- Razak, Abdul. 1985. "Kalimat Efektif: Struktur, Gaya, dan Variasi". Jakarta: PT Gramedia.
- Rukhiyat, Adang. 2001. "Panduan Penelitian Bagi Remaja". Jakarta: Dinas Olahraga dan Pemuda.
- Riasati, Mohammad Javad and Pezhman Zare. 2010. "Textbook Evaluation: EFL Teachers' Perspectives on New Interchange", *Journal of CSCCanada* (Volume 1, Number 8).
- Riyanti dan Wawan Kurniawan. 2010. "Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Gajah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009", *Jurnal JP2f* (Vol. 1, No. 1).

- Shanklin, Stephen B and Craig R. Ehlen. 2007. "Using The Monopoly Board Game As An Efficient Tool In Introductory Financial Accounting Instruction", *Journal of Business Case Studies* (Volume 3, Number 3).
- Slameto. 2010. "Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya". Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetjningsih. 1995. "Tumbuh Kembang Anak". Jakarta: EGC.
- Sudjana. 2005. "Metoda Statistik". Jakarta: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2002. "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar". Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2009. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. 2006. "Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini". Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2012. "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2004. "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya". Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulasmono, Bagus. 2009. "Tantangan Bagi Guru Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan". Dalam www.aksiguru.org. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Sumarno, Alim. 2012. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran". Dalam <http://blog.elearning.unesa.ac.id>. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Suprijadi, Didi dan Supardi U. S. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Konsep Pendidikan Inklusi", *Jurnal Ilmiah Exacta* (Volume 2, Nomor 1).
- Susanto, Arif, Raharjo dan Muji Sri Prastiwi. 2012. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA", *Jurnal BioEdu* (Volume 1, Nomor 1), dalam <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>, (Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Sutirman. 2012. "Media Pembelajaran". Dalam <http://tirman.wordpress.com>(Diakses tanggal 9 Juni 2012).
- Syukur, Fatah. 2008. "Teknologi Pendidikan". Semarang: Rasail.

- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Tembong, George Prasetya. 2006. "Smart Parenting". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Teori Online. 2011. "Tabel Penentuan Jumlah Sampel dari Populasi Tertentu". Dalam <http://teorionline.wordpress.com>. (Diakses tanggal 10 Juni 2012).
- Teori Online. 2010. "Uji Validitas dan Reliabilitas". Dalam <http://teorionline.wordpress.com>. (Diakses tanggal 10 Juni 2012).
- Toha, M. Chabib. 2001. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007. "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis". Bandung: PT IMTIMA.
- Wen, Sayling. 2003. "Future of Education (Masa Depan Pendidikan)". Batam: Lucky Publishers.
- Widyoko, Eko Putra. 2012. "Evaluasi Program Pembelajaran". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wong, Donna L., dkk. 2008. "Buku Ajar Keperawatan Pediatrik". Jakarta: EGC.
- Yudha, Andi. 2008. "Kenapa Guru Harus Kreatif?". Bandung: Mizan.
- Yuriastien, Effiana, dkk. 2009. "Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita". Jakarta: Wahyu Media.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. "Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga". Jakarta: Visimedia.