

## DAFTAR PUSTAKA

- Allukmana, Restianah. 2015. "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015." *Skripsi Prodi Bahasa Arab Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015*.
- Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwi Yudha Nugraha. 2013. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi." *The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnivity and Globalization"*: 362–71.
- Darminiasih, Ni Nyoman, A A Istri Ngurah Marhaeni, and Made Utama. 2014. "Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Seban Sari." *Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia 4*.
- Gaol, Theresia Lumban. 2012. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia [Skripsi]." *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*.
- Harfiyanto, D, C B Utomo, and T Budi. 2015. "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N1 Semarang." *Journal of Educational Social Studies* 4(1): 1–5.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859>.
- Isnaini, a. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/201. VI.
- Kaplan H.I, Sadock B.J, Grebb J.A. 2010. Sinopsis Psikiatri Jilid 2. Terjemahan Widjaja Kusuma. Jakarta: Binarupa Aksara. p. 456.
- Lestari, Inda, Agus Wahyudi Riana, and Budi M Taftarzani. 2014. "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga." : 204–9.
- Lubis, Henny Zurika. 2015. Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. 377.
- Marini, Dyah Kusiantari, Cucu Sopiah. 2015. "Penerapan Kegiatan Bermain Dalam Kurikulum Kreatif Di Kelompok Bermain Bukit Aksara Semarang." *Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Veteran Semarang*: 57–66.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2012. "Teori Dan Konsep Bermain." In *PAUD4201/Modul 1, , 1–44*.

- Noviana, Andi Putri Rezky. 2015. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja." *Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor*.
- Nur Hasanah, Dyah Kumalasari. 2015. "Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah." *Program Studi Pendidikan IPS PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta* 2(1): 55–70.
- Nurhabibah, Anizar Ahmad, Erni Maidiyah. 2016. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Di PAUD Nurul Hidayah, Desa Lampuuk, Kabupaten Aceh Besar." *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh, Indonesia Email: 1(1): 60–67*.
- Pratiwi, Poerwanti Hadi. 2012. "Kehidupan Sosial Manusia." : 1–15.
- Rahmawati, Ika. 2016. "Hubungan Interaksi Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dinoyo 01 Malang." *Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Resmaniasih, K. 2014. Pengaruh Teknik Pernapasan Diafragma Terhadap Kecemasan Pada Ibu Hamil Trimester III.
- Rosyiana, Wiad. 2014. Pembelajaran model TGT (*teams games tournament*) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013 . *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 80.
- Siskawati, Maya. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa." *Tesis Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Susilo, Agus. 2015. "Penerapan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa SMA." *Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta* (2): 208–18.

- Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP." *Unnes Science Education Journal* 3(2): 468–75.
- Yolanda Novalita, Apriana Rahmawati, Nurul Hikmatul Qowi. 2012. "Monas ( Monopoli Asli Indonesia ) Sebagai Media Bermain Untuk Membentuk Karakter Anak Cinta Indonesia." *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga: 2–5*.  
<http://artikel.dikti.go.id/index.php/PKMKC/article/view/96/97>.
- Yuono 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 1 Wonoay. 1.