

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Java Litera, 2017.
- Ahdhianto, Erif. *Matematika untuk Sekolah Dasar Pembelajaran dan Pemecahan Masalah*, Yogyakarta: Media Akademi, 2018.
- Al Fifari, Muhammad Rifqi Suska *Journal of Mathematics Education*, Kecemasan dan Kebiasaan Belajar Matematika Terhadap Keterampilan BerfikirKritis Siswa, Vol. 6, No. 1, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Berk, *Development throught the lifespan* (4th ed.). (Terjemahan Daryanto). Boston: Pearson education, Inc. Buku asli diterbitkan tahun 2007.
- Berk, L. E. *Development throught the lifespan* (4th ed), (Terjemahan Daryanto). Boston: Pearson education, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Darma, Flavinus. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Visimedia Pustaka, 2007.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: sinar grafika offset, 2020.
- Dokumen. *Profil SDIM*, Tahun 2024, Tanggal 23 Januari 2024.
- Fadhilah, Nur Septy. *Media Pembelajaran*, Bojong Genteng: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Fadillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Fitrah, Muh. *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus Jawa Barat*: CV Jejak, 2017.
- H. Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta, sinar grafika offset, 2020.
- Halipi. *Wawancara dengan Wk, Kepala SDIM Bidang Kurikulum*, Tanggal 07 Februari 2024.

- Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Yogyakarta: CV pustaka ilmu group yogyakarta, 2020.
- Haryono, Gatot Cosmas. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi Jawa Barat*: CV Jejak Anggota IKAPI, 2020.
- Hasbro. *Games Monopoli*, Diakses pada tanggal 22 Oktober 2013, Canada: 2007.
- Helmanto, Fachri. “Pendamping Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1, No. 2, 2023.
- Husamah. *Pengantar Pendidikan*, Malang: UMM Press, 2015.
- Isro’atun, *Model-Model Pembelajaran Matematika* Jakarta: Bumi Aksara 2018.
- Jaiz, Ernawati. *Mathematics and Education Journal, Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika*, Vol. 1, No. 2, Desember 2019.
- Komariyah, Siti. *Bangga Menjadi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Pembentukan Karakter di Era Generasi Z*, Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Kustandi. *Cecep Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana 2020.
- Ma’ani. “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020”.
- Maddari. *Wawancara dengan Kepala SDIM*, Tanggal 29 Januari 2024.
- Marsigit. *Matematika SMA kelas 3 Program IPA*, (Perpustakaan Nasional: latalog dalam terbitan (KDT): Quadra), 2008.
- Mundir, *Statistik Pendidikan Pengantar Analisis Data untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Ottu, D. I. Margarita. *Profesi Guru Adalah Misi Hidup*, Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.

- Prayogo, Adi Budi. "Joyful Learning Journal" *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika* Vol. 6, No. 4, 2017
- Purnama, Sigit. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Purwandari, Amanda. "Eksprimen Model Pembelajaran Teams Games Materi Perkalian dan Penjumlahan" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 3, 2017.
- Qorib, Muhammad. *Panduan Penulisan Skripsi FAI UMSU*, Medan: UMSU Prees, 2021.
- Ramaiah, Savitri *Kecemasan* Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003.
- Rosa, Oktya Rizki. *Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di MIN 9 Bandar Lampung*.
- Sansabila, Hanum. yang berjudul "*Keefektifan Media Permainan Monopoli Di Tinjau Dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*."
- Savitri, Ramaiah. *Kecemasan*, Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003.
- Siregar, Shofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Siyanto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Smanjuntak, Lismawati. *Metode Mengajar Matematika* Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), 43.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV ALFABETA, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta CV, 2022.
- Sujitno, *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi*, Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2023.
- Suryadi, Edi. *Metode Penelitian Komunikasi dengan Pendekatan Kuantitatif*, Bandung, PT PEMAJA ROSDAKARYA, 2019.

- Sutoyo, Agus. *Kiat Sukses Prof. Hembing*, Jakarta: PT. Prestasi Insan Indonesia, 2000.
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah Edisi Revisi* Pamekasan: IAIN Madura, 2020.
- Yasir, Ahmad. *Cara Senang Belajar Matematika*, Kota Mungkid: Pustaka Rumah C1nt
- Sansabila Hanum yang berjudul “*Keefektifan Media Permainan Monopoli Di Tinjau Dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*, Tahun Ajaran 2020.
- Rosa, Oktya Rizki *Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di MIN 9 Bandar Lampung*. Tahun Ajaran 2022.
- Masykuri, Naimul M. *Pengaruh Kecemasan Masa Depan Terhadap Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas VIII SMPN 16 Malang*, Tahun Ajaran 2023.