

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *INSTRUMEN PERANGKAT PEMEBALARAN*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Alawiyah, T., & Hasanah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Kalor Dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal AFoSJ-LAS, Vol.2, No.1* , 3 09 -3 20.
- Aminuddin, A. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Amirzan, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V. *Jurnal Physical Education, Health and Recreation; Vol. 2, No. 1* , 85-96.
- Anderman, E., Resnani, & Hambali, D. (2021). Studi Deskripsi Jenis-jenis Pantun Rejang Dalam Masyarakatkabupaten Lebong. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1* , 62-73.
- Andini, Y. T., & Markamah, S. (2021). Permainan Monopoli Religius Dalam Meningkatkan Perilaku Religius Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 2 Nomor 1* , 1-9.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar IPA, Volume 4, Nomor 1* , 170-175.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Desimal, 2 (3)* , 249-258.
- Aslan, & Yunaldi, A. (2018). Budaya Berbalas Pantun Dalam Acara Adat Istiadat Perkawinan Melayu Sambas. *JURNAL TRANSFORMATIF, Vol 2, No 2* , 111-122.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 5, No. 1* , 33-46.

- Botty, M., & Handoyo, A. H. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, Volume 4, Nomor 1, 41-55.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, Volume 3 Nomor 1, 35-43.
- Cemerlang, T. S. (2018). *Sastra Indonesia Lengkap*. Tangerang Selatan: Cemerlang.
- Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 2, No. 1, 13-23.
- Firdaus, Z. A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 09 Nomor 05, 3254-3263.
- Fitriansyah, F., & Aryadillah, A. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran Teori dan Praktik*. Cibinong: Herya Media.
- Ghaida, S., Afira, S., & Ruhyadi, R. (2021). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Tema 2 Kelas Iv Mi Al-firdaus Bandung. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, VOL 2 Nomor 12, 52-62.
- Gunawan, H. I. (2020). Nilai Religius Dalam Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Menengah Atas (Kajian Struktural Genetik Dan Analisis Isi). *Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, Vol. 5 No. 1, 10-20.
- Guruh, M. (2018). Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Guru Pada SMK Kartika X-2. *JENIUS*. Vol. 2, No. 1, 109-121.
- 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.

Hardani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., et al. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP).

Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Islamic Education, Vol. 5, No.1* , 60-69.

Kosilah, & Septian. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian, Volume 01, Nomor 06* , 139-148.

Kumala, D. P., & Budlana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.

Lawe, Y. U., & Karmelia Meo, M. I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Kelas Iv Berbasis Natureof Science Dengan Model Dick And Carey. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, Volume 5, Nomor 2* , 26-35.

Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III DI SDN 8 SOKONG. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6 (3)* , 275 – 282.

M.Lena, Y. L., Susilo, D. A., & Hariyani, S. ( 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi SistemPersamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), Volume 4, Nomor 2* , 121-140.

Magdalena, I., Anggraini, I. T., Salsabila, S., & Zahwa, N. (2020). Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SD Petungkang Utara. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 2, Nomor 2* , 280-294.

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *urnal Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 9 No. 1* , 30-39 .
- Masruchin, U. N. (2017). *Buku Pintar Majas, Pantun, dan Puisi*. Yogyakarta: Huta Publisher.
- Mesiono, Arsyad, J., Nasution, S., Susanti, E., & Daulay, S. H. (2018). Penerapan Straetegi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *JURNAL TARBIYAH, Vol. 25, No. 1* , 93-124.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan. *Jurnal Inspiratif, Vol 6, No. 1* , 37-50.
- Nahak, A., Enstein, J., & Tantrisna, E. (2021). Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Pada Mata Pelajaran Agama Katholik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Katholik Wemasa. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika, Volume 3, Nomor 1* , 43-55.
- Nugroho, A., Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lks Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas Vii Smp Xaverius Tugumulyo. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, vol 5, no 1* , 1-12.
- Nur, H. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Jurnal Geram (Gerakan Aktif Menulis), Volume 9, Nomor 1* , 38-46.
- Nurfirdus, N., & Hodijah, N. (2018). Studi Tentang Peran Lingkungan Sekolah dan Pembentukan Prilaku Sosisal Siswa SDN 3 Cisantana. *Jurnal Ilmiah Educate, Volume 4, Nomor 2* , 113-129.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01* , 171-187.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Ego, A. S. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi BangunDatar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 5 No 4* , 2284-2301.

- Purba, R. A., I. R., S. P., Purba, P. B., E. B., A. I., et al. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita, H. (2018). *Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, E. (2021). Pengembangan Model Latihan Fleksibilitas Dalam Pembelajaran Pencak Silat. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, Vol. 04 No. 01, 73-81.
- Putri, F. S., & Fauziyyah, H. (2021). Implentasi Sikap Sopan Santun Terhadap Karakter dan Tata Kerama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu pendidikan, Volume 3, Nomor 6*, 4987-4994.
- Rahayu, L. S., Irianto, S., & Anggoro, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN), ISSN 2714-5972*, 243-256.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmaini, L., Netriwati, Komarudin, Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg And Gall. *Jurnal Teori dan Riset Matematika, 5(2)*, 176–186.
- Rohmawati, S. (2019). Perapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar, Vol. 2, No. 2*, 165-182.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Informatika dan Komputer, Volume XXI No. 2*, 261-268.
- Sobariyah, E. (2018). Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Dzikir, vol. 3 No. 2*, 1-13.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sunardi, N., & Sasmita, A. S. (2019). Pengaruh Likuiditas, Leverage Dan Growth Terhadap Kinerja Pengaruh Likuiditas, Leverage Dan Growth Terhadap Kinerja Stock Exchange Selama Periode Tahun 2011 - 2015. *JURNAL SEKURITAS*, Vol.2, No.2 , 81 – 97.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2 , 103-114.
- Tauvif, G. (2021). Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 3 Muara Bungo. *Jurnal Informasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Volume 02 Nomor 02 , 68-77.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24 No. 2 , 158-166.
- Trisnawati, T. (2019). Analisis Jenis-jenis Dan Fungsi Pantun Dalam Buku Mantra Syair Dan Pantun Di Tengah Kehidupan Dunia Modern Karya Korrie Layun Rampan. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, Vol 2 No 2 , 1-12.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD . *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2 , 136 - 144.
- Winarni, R. (2014). *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yuhandika, T., Nursalim, & Fitri, A. (2021). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, No. (1) , 74-82.
- Zahra, F. F. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD Volume 8 Nomor 2* , 208 - 217.
- Zaiful, R. M., Septian, N., & Sa'diyah, H. (2021). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.