

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). Instrumen *Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rodsakarya.
- Amrizal, Akmal, A., et al. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal Desain Kriya, Kriya Tradisional & Aset Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4207-4213.
- Ansori, Y. Z., Saputra, D. S., & Yunarti, S. (2019). Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan pada Pembelajaran IPS. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 764-770.
- Arbolrya-Garcia, E., & Miralles, L. (2022). The Game of the Sea': An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Stundts. *Education Sciences*, 2-20.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal Islamic Primary Education*, 35-43.
- Ayunda Sari, N. B., Wulandari, G. A., & Wiarta, W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 127-136.
- Benton, L., et al. (2021). Designing for "Challenge" in a Large-Scale Adaptive Literacy for Primary School Children. *British journal of education technology*, 1862-1880.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Lampung Tengah: Guepedia.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. R., & Negara, I. A. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 168-174.
- El-Abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema "Kewajiban dan Hakku" Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5827-5833.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamid, M. A., et al. (2020). *Media Prmbelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Julia, Isrok'atun, & Safari, I. (2018). *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Generasi Emas 2045 yang berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprasional"*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 91-96.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenadamedia.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 16-20.
- Latifah, S. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berorientasi nilai-nilai agama Islam melalui pendekatan inkuiri terbimbing pada materi suhu dan kalor. *urnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 5.1*, 43-51.
- 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*, 275-281.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 225-232.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 118-138.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 116-152.
- Matondang, R., et al. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. CV Literasi Nusantara.
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 253-263.
- Miftakul Khoiron, V. R. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 131-141.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian*

- Teori Dan Praktik Pendidikan, 88-101. Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. Pantera Publishing.
- Nur, F., Marini, A., & Siregar, R. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Kreativitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1-12.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurmalia, L., et al. (2022, October). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 171-187.
- Pakpahan, A. F., et al. (2020). *Penegmbangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., et al. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 53-60.
- Rahayu, I., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil dan Monokotil Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rayanto, Y. H., & Suganti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pauruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rifani, P., Khusni, M. F., & Sari, T. K. (2021). Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara (MONPERA) pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 109-114.
- Rumidjan, R., et al. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 77-81.
- Rusmiati, D. (2019). Hakikat, Landasan Filosofis, Perkembangan dan Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Setiawan, D., et al. (2022). *Pembelajaran IPS Terpadu*. Yayasan Kita Menulis.
- Setiawan, T., et al. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 163-174.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 43-48.
- Suryani, E., & kusumaningsih, D. (2022). *Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Ilmiah Siswa SD*. Penerbit Lakeisha.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Susi Susanti, P. I. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3335-3344.
- Tafonao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Warisman. (2022). *Panduan Parktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Widiyanti, N. D., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 20-25.