

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, P. R., Andini, P., Ikhlmah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2023). Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.2.7>
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). *APLIKASI M-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CONVERSATION PADA HOMEY ENGLISH*. 5(2), 48–52. <https://doi.org/10.36805/teknikindustri.v5i2.1121>
- Andini, Y. T., & Markamah, S. (2021). Permainan Monopoli Religius Dalam Meningkatkan Perilaku Religius Anak Usia 4-5 Tahun. *Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 1–9.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). PEMETAAN MATERI IPA DAN IPS DALAM KURIKULUM MERDEKA (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Arifah, M. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93-98.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development ...*, 9(2), 788–797. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/19232%0Ahtt>

- ps://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/download/19232/5967
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2017.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD kelas IV. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog*.
- Handri Khoirul Mustofa, & Ardhi Kurniawan. (2020). Pengembangan Bola Banel Sebagai Media Pembelajaran Bola Voli Di Sdn 1 Buluagung. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.763>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In N. Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Isyafiani, G. P., Astra, I. M., & Sugihartono, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Dinamika Rotasi Dan Kesetimbangan Benda Tegar*. XI, 127–134. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf18>
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(3), 95–100.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.

<http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>

- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13333>
- Kharom, A., Sutjihati, S., & Munandar, R. R. (2020). Pengembangan Games Moneter (Monopoly Vertebrata) Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2630>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 97–108. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 121–140. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.11945>
- 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. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 Sd. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6138>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.33586>
- Masnarati, C. (2020). PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DENGAN PEMBELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(2), 103-114.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Media, P., Pantun, M., Unesa, P. F. I. P., Unesa, P. F. I. P., Valid, S., Valid, S., Praktis, S., Dasar, S., Didik, P., & Kunci, K. (2024). MONOTUN media , rhyme writing skills. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(02), 154–163.

- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Ningsih. (2023). Pengembangan media “moku” (monopoli negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 237–254.
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ*, 1(1), 1–13. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14298>
- Ohy, M., Mannoppo, C. T. M., & Parinsi, M. T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK KELAS X TKJ SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021*, 5(1), 773.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rahayu, D. P. (2021). *Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piager*. 2(1), 49–56.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>
- Rani, A. R., Laspita, R., Nasrul, & Indiyanto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan High Order Thinking Skill (Hots) Pada Siswa SD Di Kecamatan Kampar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1349–1358.
- Rayanto, Y. H., & Siguanti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2R2*. Lembaga Academic & research institute.
- Rohmawati, S. (2019). *Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab*. 2(2), 165–182. <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141>
- Ruhyadi, S. G. S. A. (2021). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Tema 2 Kelas Iv Mi Al-Firdaus Bandung. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 52–62. https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v2i2.9694

- Sari, E. P., Fantiro, frendy A., & Utami, I. W. P. (2024). *Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar*. 09(02), 3524–3538.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smp. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 2407–8840.
- Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Pembelajaran Segitiga Bongkar Pasang dengan Strategi STAD. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 7–14. <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i1.629>
- Suariantara, I. G., Tegeh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 535–545. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.53493>
- Supriadi, A. S., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Management*, 3(3), 84-93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). In *Hikmah* (Vol. 18, Issue 1).
- Ventista Risma, F., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu Qr-Code Pada Mata Pelajaran Ips Terintergrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4714–4717.
- Walangadi, H., Umar, E., Rahmat, A., & Saleh, N. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IV SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo*. 09(1), 647–658.
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktavianti, I. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD*. 5. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, D., Dwi Yuniarti, V., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia.

Journal on Education, 5(2), 2376–2382.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/894>

- Wulandari, F., Wahyuni, S., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071–2080. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1594>
- Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students*. 382(Icet), 722–727. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.173>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zahra, F. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 208–217.
- Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>