



## DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, Thalha dan Budur Anufia. 2019. "Resume: Instrumen Pengumpulan Data". Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong. Hal 6. [https://www.academia.edu/download/58374399/INSTRUMEN\\_PENGUM\\_PULAN\\_DATA.pdf](https://www.academia.edu/download/58374399/INSTRUMEN_PENGUM_PULAN_DATA.pdf). diakses pada 16 Desember 2023.
- Ali, Muhamad. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik". Jurnal Edukasi @Elektro. Hal 16. <https://www.academia.edu/download/30480883/348-1144-1-PB.pdf>. diakses pada 17 Desember 2023.
- Andryannisa, Mahesya Az-Zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dkk, 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok". Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, Vol. 2, No. 3. Hal 11720. <https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu/Article/Download/393/379/793>. diakses pada 17 Juni 2024.
- Ardhan, Azizah Dwi dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD". J. Pijar MIPA. Hal 170. Lihat di <https://www.academia.edu/download/85706886/pdf.pdf>. diakses pada 27 Oktober 2023.
- Arifuddin, Ahmad dan Siti Rohmah Arrosyid. 2017. "Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat". Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI. Hal 169. <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/ibtida/article/view/1834/2704>. diakses pada 17 Desember 2023.
- Daily Record, "Ayr in the running for Monopoly's 80th anniversary Scottish edition", lihat di (285) Pinterest, diakses pada tanggal 06 Maret 2024.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan". Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/1204/953/>. diakses pada 09 Juni 2024.
- Irwanto. "Steps of using R&D methods". lihat di Steps of using R&D methods | Download Scientific Diagram (researchgate.net). diakses pada 06 Maret 2024.



- Istianah, Riska dan Novi Setyasto. 2023. "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar". Jurnal Ilmiah Kependidikan. Hal 437. <https://e-journal.uniflor.ac.id>. diakses pada 28 Oktober 2023.
- Kurniawan, Dimas Afif. 2020. "Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa". Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. hal 10. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/720/654>. diakses pada 27 Oktober 2023.
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Hal. 1–5. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>. diakses pada 27 Oktober 2023.
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Hal 3. View of Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn (actual-insight.com), diakses pada 24 Mei 2024.
- Maghfiroh, Shofia dan Dadan Suryana. 2021. "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Tambusai. Hal 1563. View of Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (jptam.org). diakses pada 24 Mei 2024.
- Maisaro, Atik dkk. 2018. "Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar". JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan, Volume 1 Nomor 3. Hal 306. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1296518&val=17415&title=MANAJEMEN%20PROGRAM%20PENGUATAN%20PENDIDIKAN%20KARAKTER%20DI%20SEKOLAH%20DASAR>. diaksas pada tanggal 20 Juli 2024.
- Majid, Muhammad Fadhil Alghi Fari dan Suyadi. 2020. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI". Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling. View of Penerapan Teori belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI (ilinstitute.com). diakses pada 24 Mei 2024.
- Miles, Matthew B. dkk. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*: SAGE Publications.



- Mustaqim, Ilmawan. 2016. "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran". Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Hal 178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525/5566>. diakses pada 11 Desember 2023.
- Muzaffa, Asyraf. 2017. "Derivasi Indikator Hasil Belajar Bahasa Arab". Jurnal Lisanuna, Volume 7, Nomor 2. Hal 214. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/3465/2422>. diakses pada 26 Juli 2024.
- Nashr, Nareswara An dan Widjiningih. 2016. "Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus dalam Bentuk Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Pengembangan Media Pembelajaran. Hal 8. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/download/2419/2089>. diakses pada 10 Juni 2024.
- Nuraseh, Sita dkk. 2023. "Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa". Jurnal Pengabdian Masyarakat. Hal 304. Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa | Nuraseh | Society : Jurnal Pengabdian Masyarakat (edumediasolution.com). diakses pada 09 Februari 2024.
- Nurbaeti, dkk. 2022. "Penerapan Metode Bercerita dalam Meningkatkan literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal Tahsinia. Hal 101. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/328/146>. diakses pada 16 Desember 2023.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Hal 21-22. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>. diakses pada 20 November 2023.
- Oktavia, Mirani Aliffia Teja Prasasty dan Isroyati. 2019. "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test". Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat). Hal 598. Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test | Oktavia | Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi). diakses pada 10 Juni 2024.
- Peraturan Menteri nomor 22 Tahun 2006, PERATURAN (kemdikbud.go.id). diakses pada 09 Februari 2024.
- Purnama, Sigit. 2013. "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)". Jurnal Literasi. Hal



25.<https://ejournal.almaata.ac.id/indeks.php/LITERASI/article/view/70/69>, diakses pada 28 November 2023.

Ricardo. 2017. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)". Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No. 1. Hal 85. [Http://103.142.62.240/Perpus/Index.Php?P=Show\\_Detail&Id=1012372&Keywords=](Http://103.142.62.240/Perpus/Index.Php?P=Show_Detail&Id=1012372&Keywords=). diakses pada tanggal 26 Juli 2024.

Rosal, Dedi. 2016. "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar". E Jurnal Seni dan Desain Serta Pembelajarannya. Hal 23. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/viewFile/5078/3539>, diakses pada 09 Februari 2024.

Salsabila, Azza, Puspitasari, dkk. 2020. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah, Vol. 2, No 2. hal 284-287. <Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa/Article/View/800>. diakses pada 17 Juni 2024.

Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research And Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Savitri, Rosma. 2018. "Improving the Ability to Understand Javanese Script Words and Sentences through the Javanese Monopoly Monopoly Media on VA Class Students at Muhammadiyah Karangajen 2 in Yogyakarta". Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Hal 9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/27783>. diakses pada 28 Oktober 2023.

Setyo Joko. 2022. "Pemanfaatan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari". *Global Journal Teaching Professional*, Vol. 1, Nomor 4 e-ISSN: 2762-1436. Hal 450. <http://www.jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/708/330>, diakses tanggal pada 11 Desember 2023.

Soesilo, Andhi Ashiong Parhehean Munthe. 2020. "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Hal 232. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3321/1522>. diakses pada 09 Februari 2024.



- Sugiasutik, *Wawancara*, Jombang, 21 Oktober 2023.
- Sukarti. 2018. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Hasil Belajar Bahasa Jawa tentang Cerita Tokoh Wayang pada Peserta Didik Kelas IV SDN Bulu di Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode Gallery Walk”. *Widya Wacana*. Hal 19. upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Tentang Cerita Tokoh Wayang pada Peserta Didik Kelas IV SDN Bulu di Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 Dengan Metode Gallery Walk | *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah* (unisri.ac.id). diakses pada 09 Februari 2024.
- Suprianto, Edy. 2019. “Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Hal 23. Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi | Suprianto | *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* (uwks.ac.id). diakses pada 27 Januari 2024.
- Supriyono, Heru dkk. 2016. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa (Pandawa)”. *The 4th University Research Colloquium* 2016. Hal 1. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7726>. diakses pada 26 Oktober 2023.
- Syahbarina, Maulia dkk. 2017. “Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar”. *PGSD Universitas PGRI Semarang*. Hal 697. <https://core.ac.uk/reader/304717110>. diakses pada 27 Oktobber 2023.
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Ulwiyah, Nur dkk. 2022. “Implementasi Metode Bernyanyi dan Media Tongkat Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Arab”. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Hal 78-79. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=I4IUKe8AAAAJ&citation\\_for\\_view=I4IUKe8AAAAJ:\\_kc\\_bZDyKSQC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=I4IUKe8AAAAJ&citation_for_view=I4IUKe8AAAAJ:_kc_bZDyKSQC), diakses pada 27 Oktobber 2023.
- Umar. 2018. “Analisis Konstruktif Teori Belajar Behaviorisme dalam Proses Pembelajaran di Sekolah”. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*. Lihat di View Of ANALISIS KONSTRUKTIF TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH (Iaimbima.Ac.Id). diakses pada 27 Januari 2024.
- Utami, Yunita Setyo. 2020. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA”, *JURNAL PENDIDIKAN Dankonseling Research & Learning in Primary Education*, Volume 2 No1. Hal 106.



- <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/607/514>, diakses pada tanggal 26 Juli 2024
- Vikagustanti, Dea Aransa dkk. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP". Unnes Science Education Journal. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3330>. diakses pada 27 Oktober 2023.
- Wulandari, Amelia Putri. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". Journal on Education. Hal 3931. <http://jonedu.org/index.php/joe>. diakses pada 24 Mei 2024.
- Wulantika, Gisela Ayu dan Heru Subrata. 2022. "Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD". Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hal 1714-1725. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48539>. diakses pada 28 Oktober 2023.
- Yuliana dkk. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro". Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504, Volume 8 (1). Hal 38. <https://scholar.archive.org/work/ahbile6475a3vgtdxb7zyqbrk4/access/wayback/https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/download/13875/pdf>. diakses pada tanggal 26 Juli 2024.
- Yusiana, Ulfa dan Sukma Perdana Prasetya. 2022. "Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS". Jurnal Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, Dialektika Pendidikan IPS. Hal 30. Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS | DIALEKTIKA PENDIDIKAN IPS (unesa.ac.id). diakses pada 27 Januari 2024.
- Zahro, Fatimatuz. 2015. "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas Iv Sd N Lempuyangan 1 Yogyakarta". Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hal 4. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta\_Lumbung Pustaka Uny, diakses pada 27 Januari 2024.