

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. Al. (2024a). Pengembangan Media Monopoli sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. Al. (2024b). Pengembangan Media Monopoli sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Anggraeni Dewi, D. (2021). PENERAPAN NILAI NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI DAN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- D, D. A., Oktari, D., & Anggraeni Dewi, D. (2021). *Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial* (Vol. 6, Issue 1).
- Rosmita, *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING (STUDI KASUS HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS SMA NEGERI 9 TANJUNG JABUNG TIMUR*. (2020).
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). *Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Ilmiah, J., Paud, C., Pendidikan, J., Anak, P., Dini, U., Apipah, F. T., Qonita, Q., Mulyana, E. H., Kunci:, K., Ketuhanan, N., & Dini, A. U. (n.d.). *Upaya Guru*

Dalam Menanamkan Nilai Pancasila Ketuhanan Yang Maha Esa Pada Pembelajaran Anak Usia Dini.

Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>

Khaira, H. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT.*

Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.* 9(1), 30–39.

Media_pembelajaran_untuk_generasi_mileni. (n.d.).

Millenniloper, M. A., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 855–861. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.644>

Nurainin, A. B., Mufidah, I., Imayuri, I. R., Putri, W. A., & Rahmawati, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirto* 2. <https://journal.ciraja.com/index.php/JPPIP>

Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ARITMATIKA (MONIKA) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>

Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD* (Vol. 4).

Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, J., & Fatria, F. (2017). *Fita Fatria, Listari_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).

Gita Putri Isyafiani. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA POKOK BAHASAN DINAMIKA ROTASI DAN KESETIMBANGAN BENDA TEGAR*. (2025).

Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. (n.d.).

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

RAMA_86206_16101100027_0704078402_0719048209_01_front_ref. (n.d.).

Rindayani, S., Aulia Pandung Radha, T., Muhammad Nur, Y., Rahayu, S., Wahyuni Salman, S., & Meizara Puspita Dewi, E. (2022). Efektivitas permainan monopoli untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya Sulawesi Selatan pada siswa di Runiah School. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4).
<https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23452>

Sakti Wahyu Romadhoni, B., & Pendidikan Sejarah, J. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL: MONOPOLI QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAMONGAN* Agus Suprijono. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 15, Issue 3).

Soenarko, B., Aditia Wiguna, F., Eka Putri, K., Primasatya, N., Kurnia, I., Fahmi Imron, I., & Damayanti, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. In *Tahun* (Vol. 1, Issue 2). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>

Suharyanto, A. (n.d.). 92 *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik 1* (2) (2013): 192-203 *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa*.
<http://ojs.uma.ac.id/index.php/jppuma>

Wulandari, R., Setiawan, D., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., & Artikel, S. (2021).
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA KELAS V.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>

