

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, D. I. M. (2017). *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 1, 2017. 5(1).
- Andriani, A., & Suhandi, A. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Media Gambar Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 67–87.
<https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19618>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- 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>
- Azaria, D. P. (2014). (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Bastian, A., & Reswita. (2020). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Dan, P., & Profesi, L. (2008). *Tahun 2008 Panitia Sertifikasi Guru Rayon Xii*.
- Fadzar, M. A., & Tisngati, U. (n.d.). *ANALIS HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 SUDIMORO PENDAHULUAN* 1–16.
- Fajrin, S. (2019).). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR (Penelitian Quasi Eksperimen di SD Muhammadiyah 3 Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*. 12–31.
- Fatimah, S., & Syarwani, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar. *JUPENTI : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–14. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jupenti>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>
- Howard H, K. (2015). *Sikap Guru Terhadap Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Min-2 Padangsidempuan*. 22.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911–920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1>.
- Khairida, K., Sujarwo, & Safitri, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 51–56. <https://doi.org/10.62017/arima.v2i4.4760>
- 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>
- Mahariyanti, E., Zaidah, A., Prayunisa, F., & Irwansah, I. (2024). Meta-Analisis : Optimalisasi Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 2(4), 152–156. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i4.44>
- Maryono, & Budiono, H. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- Nurshalihah, N. D. (2024). *Pengaruh Model Missouri Mathematics Project (MMP) melalui Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Aljabar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/80729>

- Okpatrioka. (2023). Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 1–64.
- Putri Hapsari, Y. H., & Gularso, D. (2024). Pengembangan Kepraktisan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri Wirosaban. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1351–1357.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3309>
- Putri Insani, S., Nurmawanti, I., & Hari Witono, A. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 67–72. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sinukaban, E. B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2020/2021. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48.
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sugiyono. (2020). *Pengaruh Promosi dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Fashion Homyped Man di Departemen Store Ramayana Tajur Bogor*. 20–32.
[http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB%20III.pdf)
- Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung. *DIALEKTIKA Pendidikan IPS*, 1, 1–13.
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.3067>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Widayanti, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Kelas Vi Dalam Menentukan Volum Bangun Ruang Melalui Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan. *Jurnal Inovasi*

Pembelajaran Di Sekolah, 3(2), 188–195. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i2.55>

Yuningsih, Y. (2019). Pendidikan Kecakapan Abad Ke-21 Untuk Mewujudkan Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 6(1), 135–152.
<https://doi.org/10.17509/jppd.v6i1.21526>