

DAFTAR PUSTAKA

- Abrika, V. V., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pantun (Monotun) Untuk Keterampilan Menulis Pantun Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Viqa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(02), 154–163.
- Agusalim, Suryanti, dan Madiani. (2022). *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Bintang Semesta Media.
- Amalia, R. A., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis pada Peserta Didik Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat belajar & pembelajaran*. Guepedia.
- Apriansah, D., Muktedir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 43–50.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- 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>
- Astuti, M. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Deepublish.
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 187–195. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dari, A. W. (2018). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN MELALUI TEKNIK KOOPERATIF TIPE TALKING CHIPS (KANCING GEMERINCING) PADA SISWA KELAS IV DI SDN 55 SELUMA*. [SKRIPSI]. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Deviana, E., & Sabri, T. (2017). Korelasi Minat Baca dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *JPPK: Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(2).

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design Of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD MI. *Primary*, 09(01), 23–34.
- Firdaus, Z. A., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(05), 3254–3263.
- Hake. (1999). *Analyzing charge Gain scores*. America Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>
- Handayani, S., Imswatama, A., & Agustiani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Monopoli Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 02(01), 31–35.
- Hariadi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Teks Wawanrembug Berbasis Blended Learning pada Siswa VIII. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 39–58. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.125>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Hikaya, N., Hamzah, R. A., Rahmadani, E., & Putri, A. (2025). *Mengembangkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar*. 08(01), 1–13.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Igo, L., Nurlaila, M., & Suardin, S. (2023). Analisis Kesulitan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri Mole di Kabupaten Wakatobi. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 248–256.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD Muhammad. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Irmaningsih, T. (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas Ii Sdn Kedungpane 02 Semarang*. [SKRIPSI]. Universitas Negeri Surabaya.

- Jalinus, N., Ganefri, Emeritus, Jailani, Yunos, Alias, M., Syahril, Sukardi, & Risfendra. (2021). *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. UNP Press.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Antasari Press*.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *METODOLOGI RESEARCH AND DEVELOPMENT (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Sepriano & Efitra (eds.)). PT. Sonpedia Publishinng Indonesia.
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Kahar, M. S., Ibrahim, & Wekke, I. S. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Adab.
- Kawuri, & Suhdi. (2024). Pengembangan Media Monopoli Kuis Pada Materi Kerajaan yang Ada di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SDN Bulu Kediri. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18(2).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Khairani, D. N. (2021). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 MUARO JAMBI*. [SKRIPSI]. Universitas Bathanghari Jambi.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Kusna, K. R., Septianingrum, K., & Chaeroh, M. (2024). Mengungkap Faktor-Faktor Penghambat Kemampuan Menulis Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Birul Walidain Widodaren. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 789–794.
- Kusuma, M. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Lina, L. (2021). *Namira Belajar Pantun*. CV Sulthan Press.
- Magdalena, I. (2022). *Menjadi Evaluator Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I. (2024). *Media pembelajaran sekolah dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahyudin, N. (2023). *Permainan Board Game berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.

- Maulina, D. E. (2015). Keanekaragaman Pantun di Indonesia. *Semantik*, 1(1), 107–121.
- Munawaroh, F. H., Janah, U. I. W., Suparno, A. D., Niswa, B. A., Mufidah, I., Sari, S. A., ... & Aisyah, S. N. (2021). *Model dan media pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka.
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Nashiroh, A. D., Safitri, A., Putri, A. K., Irsa, A. H., Kusuma, A. P., & Nurhayati, E. (2023). Pentingnya Keterampilan Menulis Dalam Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Tingkat 1 DIII Keperawatan Sutopo. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(11), 918–924.
- Novianti, F., & Putri, F. D. C. (2022). Model Cooperative Learning Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Di Sekolah Dasar. *Educational Journal of Bhayangkara*, 2(1).
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & UMT, K. 4D P. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 87–93. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/1830/1644>
- Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Oktavianawati, P. (2022). *Khazanah Pantun Indonesia*. Bee Media Pustaka.
- Permatasari, I., Saputra, E. R., Alia, D., & Indonesia, U. P. (2025). *Monotun: monopoli pantun sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar*. 08(01), 169–180.
- Pitoyo, A., dan Suryahandayani. (2022). *Aku Bisa Menulis Karya Ilmiah*. CV Cakrawala Satria Mandiri.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (2nd ed.). Prenada Media Group.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., dan Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al Madrassah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidiyah*, 8(2), 459-468.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rachmawati. (2013). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja

- guru. *Jurnal Ekonomi*, 1(1).
- Rachmawati, & Daryanto. (2013). *Penilaian Kinerja Guru dan Angka Kreditnya*. Gava Media.
- Rayanto, Y. H., Supriyo, & Sugianti. (2020). *Applying Obejctivist Instructional Design of Addie Model on Learning Reading Comprehension*. 477(Iccd), 795–799. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.175>
- Rikmasari, R., & Kurniati, P. R. (2021). Peranan Model Think Talk Write (TTW) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 20–28.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) konsep, teori-teori, dan desain penelitian*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. In kemenag.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode penelitian R&D (Research and Development) : Kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Salirawati, D. (2021). *Smart Teaching*. Bumi Aksara.
- Samala, A. D., Fajri, B. R., & Ranuharja, F. (2019). Desain dan implementasi media pembelajaran berbasis mobile learning menggunakan moodle mobile app. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 13–19.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. Cv. Ae Media Grafika.
- Seftiani, E. E. (2020). *Metode Karya Wisata Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Enok Elin Seftiani Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya*. 6(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/9351>
- Setyosari, P. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PENGEMBANGAN* (4th ed.). Kencana.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik* (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung: Nusamedia.
- Sucipto. (2024). *Mengenal Teks Pantun*. Ahsyara Media Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. AlfaBeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung CV. Alfabeta. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV. Alfabeta.
- Sujitno. (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi* (Edisi Pert). Adab.

- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258.
- Suyono, Azizah, U., & Yonata. (2024). *Bagaimana Merumuskan Kerangka Berpikir Penelitian*. PT. Lestari Nusantara Abadi Group.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa CV.
- Taufik, I. N. (2022). Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(531–538).
- Tiara, M. S. W., & Hamidah, D. N. (2023). Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.26499/loa.v18i1.5553>
- Tohardi, A. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial+ Plus*. Tanjungpura University Press.
- Ulfa, C. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GAMES SMART PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA PADA SISWA KELAS IV SDN MANGGIS 2*. [SKRIPSI]. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahyudi, W., Nugroho, B. A. P., dan Praptanti, I. (2017). *Bahasa Indonesia Kesehatan*. Penerbit ANDI.
- Wendi, W. R. D. (2018). *Ayo Berbalas Pantun*. PT Intan Pariwara.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.
- Widiana, I. W. (2021). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Rajawali Press.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Wulandari, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Teknik Kooperatif Tipe Talking Chips (Kancing Gemerincing) Pada Siswa Kelas IV

di SDN 55 Seluma. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1).

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), 3982–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian bagi Pemula*. Penerbit Widina.

Zaini, A. (2014). Pembelajaran Menulis Di Sdn Sekecamatan Solokuro, Kabupaten Lamongan. *EDU-KATA*, 1(1), 31–40.