

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary*. 4(02), 67–75.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- 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>
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar*. 05(02), 1790–1804.
- Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 92–100.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Endang Mardiasutik, W. (2013). *Mengenal Tumbuhan* (TIM MU (ed.); Cetakan II). Mitra Utama.
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2022). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan

- Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- M. Makbul. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- 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/jjpsd.v9i1.33586>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman*. 01, 159–167.
- Muna, N. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis QR..... *Pendidikan*, 4(2), 72–78.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Media monopoli tematik berbasis Qr code untuk meningkatkan hasil belajar tema organ gerak hewan dan tumbuhan kelas IV SDN Bringin 2. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 86–92. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1304>
- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82–90. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Priyadi, R., Yuliani, D. R., & Kurniawan, A. M. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Discovery Learning Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri Surursunda 01 Karang Pucung. *Pendidikan Dn Kebudayaan Missio*, 1(3), 122–137.
- Purbha Sakti, B. (2017). *Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar* (pp. 1–10). Magistra Unwidha Klaten. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89147505/INDIKATOR_PENGEMBANGAN_KARAKTER_SISWA_SEKOLAH_DASA_1_-libre.pdf
- Purwaningrum, S. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri*. 6(1), 499–506. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937/2487>
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).

<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>

- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Nurlaila, F. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar “ TEMUAN ” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3(2), 155–169.
- S.Suradinata, T. (2021). *Struktur Tumbuhan* (T. Ilmu (ed.); Digital). Angkasa.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1681816&val=18265&title=Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1681816&val=18265&title=Pentingnya%20Memahami%20Karakteristik%20Siswa%20Sekolah%20Dasar%20di%20SDN%20Cikokol%202)
- Tri Wulandari, D., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp Khalida Ulfa. *Bioilmi*, 5(1), 10–22.
- Utami, T. N., & Utami, F. (2023). Pengaruh Lembar Kegiatan Anak dengan QR Code Terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 105–111. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.465>
- Ventista Risma, F., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu QR-Code pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournamens untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4714–4727.
- Yunarti, Y. (2017). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 267–272. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/374>
- Zulherman, Rizkiana, N. Y., Prasetyo, D., & Qouri, N. R. (2023). Buku Ajar Konsep Dasar Ipa Sekolah Dasar. In E. Setiawan & S. F. Hanin (Eds.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (1st ed.). CV.EUREKA MEDIA AKSARA.