

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A Gede. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Agung, A.A.G., & Jampel, I.N. 2021. Statistika Inferensial Untuk Pendidikan. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*(8), 96–110.
- Alvianto, V. (2019). *MK Pengembangan Media Berbasis TI_Vicky Alvianto (MEMBACA NYARING)* (pp. 1–14).
- 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.
- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 8*(3), 208.
- Cotet, G. B., Carutasu, N. L., & Chiscop, F. (2020). education sciences Educational Perspective. *Education Science, 10*.
- Crystallography, X. D. (2016). *GAMBARAN UMUM KONDISI DAERAH Bentangan 1–23*.
- Darmadi, H. (2018). Educational Management Based on Local Wisdom (Descriptive Analytical Studies of Culture of Local Wisdom in West Kalimantan). *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning), 3*(1), 135.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5*(2), 168–174.
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa, 9*(2), 103–112.
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika, 9*(1), 2.

- Harjanto, A., Wisnu K, P., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*,6(1),1094–1102.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- hidayat fahrul, D. (2023). Pengembangan media pop up book berbasis kearifan lokal kabupaten musi rawas pada tema 8 di sdn 1 air satan musi rawas
- Industri, E. R. A., & Dan, T. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea. *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 640–647.
- Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437–450.
- Istiwati, N. F. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa Dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 10(1), 1.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
- Koyan, I. W. 2012. Statistik Pendidikan. Singaraja: Undiksha
- Koyan, I. W. 2007. Assesemen dalam Pendidikan. Singaraja: Undiksha
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Kristiantari, Maria Goreti Rini., 2021. Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar .Ejournal.undiksha.ac.id
- Martianingtyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate, August*, 1–8.

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Nadlir, M. (2016). Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299.
- Ngilmiah, H., Muslim, A. H., & Irawan, D. (2022). Monopoli: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi. *Jurnal.Unissula.Ac.Id*, November, 191–205.
- Ningsih, E. rahayu. (2021). Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan lokal SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung*, 1(69), 5–24.
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76.
- Nuraeni, R., Mulyati, S., Putri, T. E., Rangkuti, Z. R., Pratomo, D., Ak, M., Ab, S., Soly, N., Wijaya, N., Operasi, S., Ukuran, D. A. N., Terhadap, P., Sihalo, S., Pratomo, D., Nurhandono, F., Amrie, F., Fauzia, E., Sukarmanto, E., Partha, I. G. A., ... Abyan, M. A. (2017).
- Nusa, S., & Kii, W. Y. (2017). Memahami Fenomena Lemahnya Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Stkip Weetebula. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(1), 1–14.
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Researchgate*, 5(1), 1–8.
- Pramudyo, G. N. (2023). *Literasi Web : Definisi , Keterampilan dan Konteksnya di Indonesia*. 7(2), 345–354.
- Purna, M. R. P. (2020). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 4 Singaraja Melalui Pengintegrasian Tradisi Megoak-Goakan Di Desa Panji. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 24–32.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta : Kencana.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 1–11.
- Simanjuntak, M. (2019). Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi

Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 921–929.

Studi, P., Matematika, P., & Azizah, N. (2023). *Penggunaan kearifan budaya bojonegoro berbasis etnomatematika sebagai pengembangan media permainan ular tangga skripsi*.

Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.

Suwardani, N. (2015). Pewarisan Nilai-nilai Kearifan Lokal untuk Memproteksi Masyarakat Bali dari Dampak Negatif Globalisasi. *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 5(2), 247–264.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Vol. 148).

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Tegeh, I.M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Traditional, B., & Approachment, H. (2011). *Rumah Tinggal Tradisional Bali dari Aspek Budaya dan Antropometri Bali Traditional Housing Approachment Aspect of Balinese Culture and Anthropometric*. 26, 95–106.

Wijaya, I. K. W. B. (2020). Pengembangan kompetensi 4C dan keterampilan proses sains melalui pembelajaran berbasis catur pramana. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 7(1), 70–76.

Wulandari, A., & Firmadani, F. (2023). *Development of local wisdom-based Monita (Story Monopoly) media in folklore learning*. 2(2).