

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Ahmatul, A., & Hasibuan, U. (2024). Pengembangan MONOLI ( Monopoli Lingkungan ) Berbantu Teknologi QR Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *11*, 230–237.
- Alsyabri, A. W. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>
- Anam, A. C., Pradita, D. A. R., Indarasati, N. A., & Wardani, W. (2022). Pengembangan Media TaKeru sebagai Media Pembelajaran Berbasis Literasi Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 47–58. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.47-58>
- Anna, M. W., & Martindale, R. C. (2020). “Taphonomy: Dead and fossilized”: A new board game designed to teach college undergraduate students about the process of fossilization. *Journal of Geoscience Education*, 68(3), 265–285. <https://doi.org/10.1080/10899995.2019.1693217>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- 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>
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains MONOIN Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.37888>
- Berly, M. (2023). *Peran Media Pembelajaran Siswa di Kelas*. 1–6.
- Candiasa, I. . (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.

- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Despok: Rajawali Pers.
- Dwi Apriliani, N., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17390>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fahrozy, F. P. N., Irianto, D. M., & Kurniawan, D. T. (2022). Etnosains sebagai Upaya Belajar secara Kontekstual dan Lingkungan pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4337–4345. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2843>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- 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>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- 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>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Inayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2019 M / 1440 H.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif (Pertama)*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

- Lawshe, C. H. (1975). a Quantitative Approach To Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Martindale, R. C., Sulbaran Reyes, B. S., Sinha, S., & Cooc, N. (2023). “Reef Survivor”: A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction. *Journal of Geoscience Education*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10899995.2023.2221818>
- Matsekoleng, T. K., Mapotse, T. A., & Gumbo, M. T. (2022). The role of indigenous games in education: a technology and environmental education perspective. *Diaspora, Indigenous, and Minority Education*, 00(00), 1–15. <https://doi.org/10.1080/15595692.2022.2160436>
- Miftah, M. (2020). *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 95–105.
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., Myrna, A., Azizah, N., & Fransyiagu, R. (2024). *Pengembangan Permainan Monopoli Story (Monstor) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. 7(3), 514–522.
- Ngilmiah, H., & Heru Muslim, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi Tema 8 Subtema 1 Di Kelas V Sd Negeri 2 Pliken. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 15–33. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>
- Ningrum, C. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*. 1–254.
- Nur Janah, S. N. T., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i4.48496>
- Nurniswati, N. (2015). Tanaman Obat Keluarga. In *Parapemikir : Jurnal Ilmiah Farmasi* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.30591/pjif.v3i2.216>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Payadnya, I. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Berserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (1st ed.). Penerbit Deepublish.
- Prayogi, D. R. R. E. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>



- Prayogo, B. A. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 01, 1–7. <http://www.albayan.ae>
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development of Monopoly Game as Media for Science Learning at Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786–1798. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.482>
- Qur'ani, B. N., rahayu ashadi, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Kejuruan (I)*. Rizmedia.
- 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>
- Rahayu, I., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil Dan Monokotil Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*, 9(9), 1–11.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Retnawati, H. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.
- Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Syattar*, 1(2), 123–130.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE: Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa* (R. Hartono (ed.); I). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Saat, S. (2008). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Samiya, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan puzzle square sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 124–135. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>
- Sarini, P., Selamat, K., & No, V. (2019). Wahana Pengembangan Bahan Ajar Etnosains Bali bagi Calon Guru IPA Wahana Matematika dan Sains : *Jurnal Matematika , Sains , dan Wahana Matematika Dan Sains : Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 13(1), 27–39.

- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sitepu, S. (2020). Analisis Kesesuaian Materi Ajar Dengan Tes Hasil Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Fkip Uhn Medan. *Sepren*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.276>
- Suartama, I. K. (2019). *Produksi Media Pembelajaran Sederhana*. November, 1–167.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.
- Suparya, I. K., I Wayan Suastra, & Putu Armyana, I. B. (2022). Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab Dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153–166. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.580>
- Susanto, A. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Sma Di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683–2694.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1344–1350.
- Wahyu, Y. (2017). Pembelajaran Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 140–147.
- Wasis, et all. (2020). *HOTS & Literasi Sains*. 25–27. [kurfayakunbooks.blogspot.com](http://kurfayakunbooks.blogspot.com)
- Wiranda, D. G. N. (2024). Pengembangan Media Mobuin Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 03(September), 316–326.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Yumarlin, M. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. [https://www.researchgate.net/profile/yumarlin-mz/publication/319416534\\_pengembangan\\_permainan\\_ular\\_tangga\\_untuk\\_kuis\\_mata\\_pelajaran\\_sains\\_sekolah\\_dasar/links/59a902280f7e9b27900b3bae/pengembangan-permainan-ular-tangga-untuk-kuis-mata-pelajaran-sains-sekol](https://www.researchgate.net/profile/yumarlin-mz/publication/319416534_pengembangan_permainan_ular_tangga_untuk_kuis_mata_pelajaran_sains_sekolah_dasar/links/59a902280f7e9b27900b3bae/pengembangan-permainan-ular-tangga-untuk-kuis-mata-pelajaran-sains-sekol)

Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>

Zuriyani, E. (2017). Literasi Sains Dan Pendidikan. *Jurnal Sains Dan Pendidikan*, 13. <https://sumsel.kemendiknas.go.id/files/sumsel/file/file/TULISAN/wagj1343099486.pdf>

