

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, E. A., Pomalingo, S., & Nurainun. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) Kelas IV di SD N 5 Kwandang, Gorontalo. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1529-1540. <https://doi.org/10.62335>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (disertai aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aisah, R. N., AR, D. N., & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116. <https://www.neliti.com/publications/451892/pengaruh-penggunaan-media-pembelajaran-quizizz-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada>.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/778>.
- Antonia, & Ramadhani. (2025). Media Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jpd.v10i1.2025>.
- Argarini, D. F., & Wahyuhidayati, I. P. (2024). Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Rise Matematika*, 6(2), 444–459. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.4034>.
- Astuti, N. W., Setyowati, D., & Suriyana, S. (2024). Pengembangan Media Smart Box untuk Menumbuhkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 289-303. <https://edukhasi.org/index.php/edu/article/view/409>.
- Auliya, F. D., Oktaviani, D., & Ummah, S. I. (2024). Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Matriks serta Barisan dan Deret. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam*,

- Kebumian dan Angkasa*, 2(4), 130-147. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.103>.
- Candani, N. W. C., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). The Effectiveness of Local Wisdom-Based Monopoly Games in Teaching Friendship in Diversity in Indonesian Language Education. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 495–502. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.87664>.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Pramuditya, D. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmtp.v4i3.74369>.
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(2), 254–265. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368>.
- Dewi, N. P., Hartini, & Waluyaningrum, I. H. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sdn 03 Taman Melalui Media Monopoli Dengan Model Tgt (Team Games Tournament) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD N 03 Taman Melalui Media Monopoli dengan Model Tgt. *Jurnal Media Akademik*, 3(5), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59276>.
- Dilaines, L. E., Astuti, E., & Yusdita, E. E. (2024). Improving Student Learning Outcomes Through Accurate Online Modules with the ADDIE Model. *Journal of Education Technology*, 8(2), 275–286. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.67576>.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar Abstrak. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*. 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>.
- Hermayunita, Riyanti H., & Lubis, P. H.M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (4), 5165-5174. <https://doi.org/10.58230/27454312.1054>.
- Kemuning Sari, N. P. P., & Agung, A. A. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.54749>.
- Khoirunnisa, I., & Arwin. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 3635–3642. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13909>.
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>.
- Laksmi, N. L. P. L. M., Agung, A. A. G., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 93-104. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.56008>.
- Lestari, M. A., Fitriyani, Y., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Oktaviani, N. M. (2024). Pengembangan Media Board Game Berbasis Local Wisdom dalam Penanaman Karakteristik Berkebinekaan Global. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 515-523. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3810>.
- Lubnah, K. S. N., & Auliya, N. N. F. (2025). Pengembangan GAMALOKA (Game Monopoli Lokawisata Jepara) sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.47134/ppm.v2i2.1473>.
- Meilandari, N. K. M., & Asril, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Scribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 508-515. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/52484>.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 205–212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>.
- Mulyanti, N. M. B., & Gading, I. K. (2023). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 109-119. <https://doi.org/10.23887/jppg.v6i1.59276>.
- Najah, N. Q., & Afifah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game Magic Shop pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 08(01), 28–34. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.2540>.
- Nasution, I. P. S., & Dwi, D. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(2), 614-631. <https://doi.org/10.62335>.
- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning : The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. *IJurnal Edutech Undiksha*. 12(2), 372–379. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran

- untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.
- Nugraha, A., Sumanti, S. T., & Nasution, A. G. J. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SDN 101751 Desa Klambir Lima Kecamatan Hampanan Perak, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1(6), 20–32. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i6.2816>.
- Prabawati, P. L. S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 10(2), 1228–1237. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838>.
- Pramesti, K. E. Y., Agung, A. A. G., & Wulandari, I. G. A. A. (2025). Problem-Based Digital Comics as a Learning Medium for IPAS Subject on the Human Respiratory System for Grade V Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 161–172. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91645>.
- Pratiwi, N. L. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali Ethnomathematics Monopoly Media Based on Augmented Reality on Geometry Material. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 379–390. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74367>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., & Zulfiati, H. M. (2025). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 10(1), 443–450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>.
- Ramadhan, W. S., Zahra, L., & Al-Fitri Shafwan, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Matematika Kelas XII dengan Materi Dimensi Tiga di SMA Negeri 51 Jakarta. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(5), 59–74. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.125>.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>.
- Rumina. (2024). Tehnik Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal*

- Pendidikan Islam*, 2(1), 157–177. <https://www.jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1489>.
- Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). Development of Diversity Monopoly Game Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *11*(4), 174–186. <https://doi.org/10.29303/jppi.pa.v11i4.10706>.
- Sidauruk, V. G. S., & Wahyudi. (2024). Pengembangan Media Monopoli Tata Surya dengan Model Tgt pada Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 319–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16253>.
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 28–41. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164>.
- Subhaktiyasa, P. G., Candrawati, S. A. K., Sumaryani, N. P., Sunita, N. W., & Syakur, A. (2025). Penerapan Statistik Deskriptif: Perspektif Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 14(1), 98–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.59672/emasains.v14i1.4450>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, A., Yuniarti, Y., & Arifin, M. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO) pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 372–381. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1285>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Syafa'ah, U., Subekti, E. E., & Cahyadi, F. (2025). Pengembangan Media Game Monopoli Baruang Berbasis Augmented Reality (Ar) pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 484–493. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.20533>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Multiple Marker pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2034>.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Information and Communication Technologies pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–82. <https://doi.org/10.53863/tanggap.v1i2.93>.