

DAFTAR RUJUKAN

- Alhaddad, I. (2012). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Pada Konsep Kekekalan Panjang. *Infinity Journal*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.5>
- Aliyari, shahla, Pishgooie, A. H., Abdi, A., Mazhari, M. S., & Nazari, M. R. (2019). Comparing two teaching methods based on concept map and lecture on the level of learning in basic life support. *Nurse Education in Practice*, 38(May), 40–44. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2019.05.008>
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi : Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, Dan Bahasa*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2020.51.60>
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>
- Arifin, Zainal, dan A. S. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Skripta Media Creative.
- Brown, C., & Flood, J. (2020). The three roles of school leaders in maximizing the impact of Professional Learning Networks: A case study from England. *International Journal of Educational Research*, 99(November 2019), 101516. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.101516>
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Darussalam, L. (2017). Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Ips Kelas V Sd Terbitan Yudhistira. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta* (Vol. 87, Issue 1,2). <https://docplayer.info/67189968-Analisis-kelayakan-isi-buku-teks-ips-kelas-v-sd-terbitan-yudhistira.html>
- Eka Sari, Luh Putu, Ardana, I Ketut, Ngr Semara Putra, D. (2016). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A1. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7361/5030>
- Elfiza, R. (2018). *Improving Students ' Reading Comprehension through Adapted Monopoly Game*. November, 22–23.
- Fajriati, R., & Na'imah. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom) pada Usia Kanak-kanak Awal. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 156–160. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.956>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Fitriyani, N. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Obtiayah*. 1(1), 929–930. [http://eprints.umsida.ac.id/1610/1/jurnalNds dan toy Fiks.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1610/1/jurnalNds%20dan%20toy%20Fiks.pdf)
- Hasan, I. (2008). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. PT Bumi Aksara.
- Hui, L., de Bruin, A. B. H., Donkers, J., & van Merriënboer, J. J. G. (2021). Stimulating the intention to change learning strategies: The role of narratives. *International Journal of Educational Research*, 107(January). <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101753>
- Iksal, M. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi*. 21(1), 1–9. <http://repository.uinjambi.ac.id/3182/>
- Ilham Raharjo, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran (Tematik Versus Konvensional) dan Gaya Kognitif terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 3(2), 85–90. <http://journal.um.ac.id/index.php/jph>
- Imam, H. (2018). Perkembangan Manusia Dalam. *IQ (Ilmu Al-Qur'an)*, 1(01), 84–99. <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wpcontent/uploads/pdfmk/CAUD010302-TM.pdf>

- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 89–91.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/equality.v1i2.792>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Junaid, I. (2016). Analisis Tematik Pada Penelitian Kualitatif. *Kepariwisataan*, 10(1979–7168), 1–20.
[http://repository.poltekparmakassar.ac.id/123/1/Analisis data Ilham Junaid.pdf](http://repository.poltekparmakassar.ac.id/123/1/Analisis%20data%20Ilham%20Junaid.pdf)
- Khairiyah, U. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sistem Remote Lab Untuk Praktikum Otomasi Industri. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/3476/2647>
- Kharom, A., Sutjihati, S., Risma Munandar, R., Studi, P., & Biologi, P. (2020). Pengembangan Games Moneter (Monopoly Vertebrata) Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–09.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3375/jber.v1i1.2630>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kulakow, S., & Raufelder, D. (2020). Enjoyment benefits adolescents' self-determined motivation in student-centered learning. *International Journal of Educational Research*, 103(April), 101635.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101635>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
<http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica/article/view/1052>
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 29. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>
- Lin, P.-Y., Chai, C.-S., Jong, M. S.-Y., Dai, Y., Guo, Y., & Qin, J. (2021). Modeling

- the structural relationship among primary students' motivation to learn artificial intelligence. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2(October 2020), 100006. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100006>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2036>
- Matrha, I. N. (2009). *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muslem, A., & Abbas, M. (2017). The effectiveness of immersive multimedia learning with peer support on english speaking and reading aloud. *International Journal of Instruction*, 10(1), 203–218. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.10113a>
- Ngayu, K. (2017). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Nugroho, B. H. (2019). Efek pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran pada mata kuliah pharmaceutical engineering. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 1(2), 136–146. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol1.iss2.art4>
- Nur Izza Safinah Agustin, Silviana Nur Faizah, U. K. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas V Nur. *Jurnal Keislaman*, 01. <https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/sawabiq/article/view/383>
- Nurhalifa Afima Lusi, E. (2020). *Pengembangan Media Moci (Monopoly Circle) Tema Sumber Energi Dan Perubahannya Subtema Energi Alternatif Pada Kelas Iii Sekolah Dasar*. [University of Muhammadiyah Malang.]. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/49884>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pangestuti, R. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak Pendekatan Karakteristik Peserta Didik*. BASOSBUD.
- Preeyada, T. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming

- approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers and Education*, 159(August 2019), 103998. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Purnanto, A. W., & Mustadi, A. (2018). Analisis Kelayakan Bahasa Dalam Buku Teks Tema 1 Kelas I Sekolah Dasar Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.2773>
- Raggl, A. (2015). Teaching and learning in small rural primary schools in Austria and Switzerland-Opportunities and challenges from teachers' and students' perspectives. *International Journal of Educational Research*, 74, 127–135. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.09.007>
- Rahmat dan Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(4), 30–39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended Learning dalam Merdeka Belajar Teks Eksposisi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.1014>
- Rayanto, Y. H. (n.d.). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sandjaja, S. S., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Validasi skala penilaian instrumen perencanaan karier menggunakan Andrich Threshold. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(1), 105–117. <https://doi.org/10.30996/persona.v9i1.3310>
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *DIEGESIS: Jurnal Teologi Sekolah Tinggi Teologi Bethel Indonesia*, 6(1), 49–69. <https://doi.org/10.46933/DGS.vol6i149-69>
- siskawati maya, pargiti, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1), 72–80.

- <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/27020>
- Skuballa, I. T., Dammert, A., & Renkl, A. (2018). Two kinds of meaningful multimedia learning: Is cognitive activity alone as good as combined behavioral and cognitive activity? *Learning and Instruction*, 54(July 2017), 35–46. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.02.001>
- Sugiarta, N. (2019). *Pengembangan Media Noklir (Monopoli Siklus Air) Pada Subtema 1 “Manusia Dan Lingkungan” Pembelajaran 2 Kelas V Sekolah Dasar.* [Universitas Muhammadiyah Malang]. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/49884>
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3960>
- Tegeh, I. M. dan J. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan.* Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>
- Varun and Kalpana Vebugopal. (2016). *Impact of Thematic Approach on Communication skills in Preschoo. 2.* <https://files.eric.id.gov>
- Wang, X., Wang, Z., Huang, Y., Liu, Y., Zhang, J., Heng, X., & Zhu, D. (2017). Identifying R&D partners through Subject-Action-Object semantic analysis in a problem & solution pattern. *Technology Analysis and Strategic Management*, 29(10), 1167–1180. <https://doi.org/10.1080/09537325.2016.1277202>
- Wangid, M. N., Mustadi, A., Erviana, V. Y., & Arifin, S. (2014). Kesiapan Guru Sd Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik-Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Diy. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 175.

<https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2717>

Yulianti, WUlandari, D. A. (2019). Pengembangan Media Monopoly Smart Games (Msg) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd. *Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar IPS Melalui Karakter Gotong Royong*, 3(November), 149–157.

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>

Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Pena Sains*, 2(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/304219367.pdf>

Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*, 63(3), 240–242. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>

