

## DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif teknologi.
- Amilia, H., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Tema 3 Subtema 7 dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol.1, No.3, 213–224.
- Ardhani, A. D., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, Vol.16, No.2, 170–175.
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Terapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Cahyadi, Andi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Cholifah, T. N. dan Maliatul Wahidah. (2022). Pengembangan Media Moraku pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Educatio*, Vol.8, No.2, 741–751.
- Dahar, R. W. (2016). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Defa, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol.2, No.12, 1190–1197.
- Diba, Fara dan Nurul Muttaqien. (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang: Pustakapedia.
- Fadilah, E., dkk. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.4, No.4, 5827–5833.
- Faisal dan S. Martha Lova. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Faisal, dkk. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Fatmawati, E., dkk. (2022). *Pembelajaran Tematik*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Firmansyah, H., dan Astrini E. Putri. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar dan Teori)*. Pontianak: Penerbit Lakeisha.
- Harahap, A. Yulis, dkk. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon pada Tema 7 Subtema 2 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A. 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, Vol.3, No.2, 135–145.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ibrahim, A., dkk. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Ikhsani, S. R., Tangawunisma, A., Sholeha, A., Divanka, P., & Setiabudi, D. I. (2023). Karakteristik Pembelajaran Tematik yang Ideal pada Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, Vol.1, No.1, 290–295.
- Indonesia. *Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pusdiklat Perpusnas. Jakarta : <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Iskandar, Wahyu., Nura Azkia, dan Himmatul Hasanah. (2019). *Konsep Pembelajaran Tematik*. Bantul: K-Media.
- Istiningsih, S., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, Vol.4, No.6, 911–920.
- Kosilah dan Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIP (Jurnal Inovasi Pendidikan)*, Vol.1, No.6, 1139–1148.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Latri, dkk. (2021). *Elpsa dalam Pembelajaran Geometri*. Makassar: Agma.
- Lestari, Karunia. I., Nurul K. Dewi, dan Nur Hasanah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.6, No.3, 275–282.
- Lubis, Maulana A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Padangsidimpuan: Penerbit Samudra Biru.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik*. Magetan: CV. Ae Media Grafiika.
- Maryani, Ika dan Zia Sumiar. (2018). *Developing Scienc Monopoly On The Force*

Learning Material For Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.6, No.1, 11–20.

- Nora, Silvia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Berbantuan Media Audiovisual pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III SD Negeri 277 Muarasoma Tahun Ajaran 2020/2021 (Skripsi tidak Diterbitkan)*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nst, Khoirul N. Y., Muhammad S. Harahap, dan Sinar D. Harahap. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas berbasis Monopoly Games Smart (MGS) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, Vol.5, No.3, 140–148.
- Puslitjak. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Rangkuti, Ahmad N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Padangsidimpuan: Citapustaka Media.
- Rimadhani, Wulan Suci, Karimatus Saidah, dan Muhamad Basori. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas bagi Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal on Education*, Vol.5, No.3, 9251–9257.
- S. Zulfiana, I.M. Gunamantha, dan I.B. Putrayasa. (2023). Pengembangan INSTRUMEN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DAN LITERASI SAINS PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.7, No.1, 13–24.
- Sari, A., Farhan Yadi, dan Aldora Pratama. (2023). Pengaruh Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Kelekar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.8, No.1, 6973–6983.
- Setiawan, E. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoretis & Praktis*. Jakarta: Esensi.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Tirtoni, Feri. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.

Widiyanti, Ni M. D., dan I Wayan Wiarta. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol.4,No.1, 21–25.

Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD & D (Model RD & D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY