

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, dkk (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84.
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). *Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter*. Nazhruna: *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Budiyono.(2017)Manajemen Penelitian pengembanagan. Aswaja Pressindo.Anggota IKAPI No.071/DIY/2011. Sleman Yogyakarta.
- Cahyadi Ani. (2019) *Pengembangan media dan sumber belajar; Teori dan Prosedur*.Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali pers. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*
- Husna (2016) Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Barat.
- Islamiah. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. J-PIPS (*Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*), 4(1), 37
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Mailani, elvi dkk. (2020) CD Pembelajaran Interaktif solusi pembelajaran di masa pandemic. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*.11(2), h.38-45.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*.Deepublish.
- Melati dkk.(2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran BerbasisTeknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741

- mieredu. (2020). 6 important benefits of educational toy. Retrieved from <https://www.mieredu.com.au/blogs/news/6-important-benefits-of-educational-toys>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM
- Pribadi B,A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media Group
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal*, 13(1), 16–25. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Sadiman dalam (Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92)
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013)
- Sulastrri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IBM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. 7(2), 84–91.
- Tamba, Robenhardt. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Palirarber (Papan Lingkaran Rumah adat berputar) Berbasis pendekatan saintifik di kelas IV SDN 101775 Sampali T.A 2019/2020. *Jurnal ESJ (Elementary School Jurnal)*10 (4). h.244-256.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144.

Wardani, O. P. dan Pujiastuti, H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Konteks Budaya lokal". Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika Untirta. 3(4), h. 263-270

Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. Prosiding Seminar Nasional Matematika, 910-918.



THE
Character Building
UNIVERSITY