

REFERENCES

- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. A. (2024). Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588-5595.
- Ahmad, C. (2021). Causes of Students' Reluctance to Participate in Classroom Discussions. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 1(1), 47-62.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Education
- Arifannisa, S., Yuliasih, M., Hayati, D., Sepriano, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran: Teori & Penerapan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Aryani, N. D., Lestari, A., Inayah, A. D., & Kurniasih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel). *Jurnal Biotek*, 7(1), 27-36.
- Ausubel. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. New York : Springer Science Business Media.
- Basyar, K. (2020). Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 44–57.
- Budijaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 131-142.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Cahyani, S. M. R. T., Sjaifuddin, S., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan Media Edukatif Monopoly pada Pembelajaran IPA di Kelas VII SMP Tema Pelestarian Lingkungan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 315–321.
- Chander, S. & Arora, C. (2021). Integrating Technology into Classroom Learning. *Indian Journal of Educational Technology*. 2(1). 1-11.
- Damayanti, A. T., Fajar, M. D., & Habibulloh, M. (2021). Monoicado: A Modification Of The Monopoly Game For Science Learning For Lighta and

Optical Instruments. *Science Education and Application Journal*, 3(2), 89-101.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djali & Mujono. M. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Haqiqi, N. (2017). Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3). 1335-1343.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Putra, I. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall Englewood Cliffs.

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.

Hilmi, H., Zuhra, S. F., & Hikmah, M. (2024). Analisis Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11146–11156.

Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Rawamangun: PT Bumi Aksara.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kurniawati, Y. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan Kimia*. Jakarta: Kreasi Edukasi.

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Lailiyah, L., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). Pengembangan Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran Di SMP/Mts Kelas VII Pada Materi Tata Surya. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779–786.

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.

- Maryana, O., Inabuy, V., Sultha, C., Hardanie, B., & Lestari, S. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII Buku Guru*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Maryana, O., Inabuy, V., Sultha, C., Hardanie, B., & Lestari, S. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII Buku Siswa*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Mayer, R., E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo)*. New York: Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Muttaqin, M. Z., Sarjan, M., Rokhmat, J., Muliadi, A., Azizi, A., Ardiansyah, B., Hamidi, H., Pauzi, I., Yamin, M., Rasyidi, M., Rahmatiah, R., Sudirman, S., & Khery, Y. (2022). Pemahaman *Nature of Science* (Hakekat IPA) Bagi Guru IPA: Solusi Membelajarkan IPA Multidimensi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(21), 8-15.
- Nurdyansyah, D. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Pedroso, J., Sulleza, R., Francisco, H., Noman, J & Martinez, C. (2023). Canva Tool Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*. 2(1). 443-461.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Riansah, W. (2021). Aplikasi QR Code Generator Dan QR Code Reader Menggunakan Metode Stroke Histogram. *J-SISKO TECH Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer online TGD*, 4(1), 36-49.
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risanatul, R. & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 327-335.
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan di masa pandemi COVID-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sabono, R. E., J. Nirahua, & Sapulete, H. (2023). Pengembangan media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk meningkatkan Penguasaan

Materi Alat-alat optik. *Physikos Journal of Physics and Physics Education*, 2(1), 9–19.

Sadiman, A. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sekaran, U. (2011). *Research Methods for Business*. Jakarta: Salemba Empat.

Slavin, R., E. (2006). *Using Student Team Learning*. Baltimore: Johns Hopkins University.

Smaldino, S., Lowter, D. & Russel, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suciati, S., Septiana, I. & Untari, M. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sumilat, J., Supit, P., Sinombor, V., Mewengkang, D. & Sambenaung, K. (2023). Model Pembelajaran *Cooperative Learning*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 956-966.

Sundayana. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Banting: Alfabeta

Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M. & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.

Tiwari, S. (2016). *An Introduction to QR Code Technology*. India: SITS Educators Society.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: the Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, D., & Suwahono, D. (2021). *Cercular Model of RD&D: Model RD&D pendidikan dan sosial*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia.

Wulandari, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Online dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, 12(2), 112–124.