

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R. F. (2024). *Profil Pengembangan Literasi Budaya dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V SD N 2 Drono Tahun Ajaran 2023/2024*. 449, 75–80.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/115968/%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/115968/NzUzNDY4/Profil-Pengembangan-Literasi-Budaya-dalam-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS-di-Kelas-V-SD-N-2-Drono-Tahun-Ajaran-20232024-DAFTAR>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2024). Analisis Peran Ipas Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 76–80.
<https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1175>
- Dasar, S. (2025). 3 1,2,3. 10.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20533/10896>
- Handayani, C. S. (2024). *Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 2(3), 109–116.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Marlina, M. P., Dr. Abdul Wahab, M. S., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Siti Zumrotul Nikmah, M. P., Sarwo Edy Wibowo, M. P., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Wiwin Putriawati, S. P. M. P., Eryuni Ramdhayani, S. P. M. P., & others. (2021). *Pengembangan*

media pembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
<https://books.google.co.id/books?id=pdM6EAAQBAJ>

- Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>
- Nasriyanti, R., Cahyaningsih, U., & Dede Salim Nahdi. (2021). Pentingnya Model Core Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Ipa Pelajaran Ipa. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2021*, 104–110.
- Ningtyas, D. W. (2024). Peran Guru Dalam Pendidikan Multikultural Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 4(3), 3. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.3>
- Rahayuningtyas, D. R., Rizqi, P. A., Firnanda, R., Putri, M., Sawwama, A., Lutfhi, E., & Ahsani, F. (2021). Peran Guru Dalam Mempertahankan Cultural Heritage Indonesia. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 27–37. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rohde, G. M. (2013). *Reader @ Play.Google.Com* (p. 209). <https://play.google.com/books/reader?id=u5FIDwAAQBAJ&pg=GBS.P1&hl=es>
- Sd, D. I. (2025). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA*. 5(1), 56–64.
- Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding The 2 Nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 131–144.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 163–169. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1124>

THE-CONE-OFLEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar-Dale
 @ www.djkn.kemenkeu.go.id. (n.d.).
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/16219/THE-CONE-OFLEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar-Dale.html>

Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38.
<https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>

Ambarwati, S. (2023). *Implementasi Teori Cone of Experince Edgar Dale Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas*. 1–129.

Chasanah, N., Rakhmawati, D., & Handayani, A. (2024). Analisis Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27620–27630.

Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>

Gaol, S. P. L., Uno, H. B., Kandowangko, N. Y., & ... (2022). Konseptual Teoritis dan Implementasi Praktis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4765–4775.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.

Ii, B. A. B. (2015). Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology. *Media Pembelajaran*, 4(1), 12–32.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Kusumaningrahyu, N., & Aka, K. A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk *Prosiding SEMDIKJAR ...*, 475–479. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3712%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/3712/2470>
- Masyhudi, A. A., & Afifah, C. A. N. (2020). Media Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak. *Journal of Gender and Children Studies*, 2(1), 22.
- Memecahkan, K., Matematika, M., & Sd, I. V. (n.d.). *BAB II karakteristik siswa kelas 4*. 131–133.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nur Janah, S. N. T., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i4.48496>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR Pendahuluan Pendidikan bertujuan untuk Indonesia*

manusia yang berakhlak potensi peserta didik agar menjadi tercapai untuk jawab setiap sehingga jenjang 2020) Media pembelajaran adalah penting. 10(April), 479–492.

- Pratama, A. A. P., Zainuddin, M., & Sutansi, S. (2021). Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p097>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., & Zulfiati, H. M. (2025). *Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 10(1), 443–450.*
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Santika, A. A., Saragih, T. H., & Muliadi, M. (2023). Penerapan Skala Likert pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 405. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.62086>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi “ Keragaman Budaya Indonesia ” Kelas V S DN 29 Cakranegara. 10, 1540–1545.*
- Shoffa, S., Subroto, D., Nasution, A., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D., Hafidz, Kardi, J., Umar, R., & Gusmirawati. (2024). *BUKU MEDIA PEMBELAJARAN* (pp. 1–205).
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>

Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding The 2 Nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 131–144.

Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.

Trikesumawati, D. (2025). *PERAN MEDIA DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA MODERN*. 2(1), 531–539.

Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regschiurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yudi, H. (2022). *Pentingnya Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAK*. 7, 173–179.

Yuni Kartika, I. A. N. A., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Pointing dalam Permainan Petanque. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(2), 74–83. <https://doi.org/10.23887/ijst.v4i1.45030>

Alfa, A. S. S. (2023). Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas Iv. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3797–3801. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1055>

Iii, B. A. B., & Penelitian, A. M. (2023). *Pengumpulan Data Desain*. 10, 10–16.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

