DAFTAR RUJUKAN

Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno. 2015. ”Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I SD Negeri Temu Ii Kanor Bojonegoro”. Semarang: *Jurnal Fakultas Ilmu dan Teknologi Pendidikan*. Vol. 6 No (2). Diakses pada Kamis 17 Agustus 2020.

Agung, A. A. Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.

Alfah, R. 2020. Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. Technologia Jurnal Ilmiah,11(1). https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/2692/2029

Anwar, Moh Khoerul. 2017. “Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. Bandar Lampung: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung*. Diakses pada kamis 17 Agustus 2020.

Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016.

Carolin, Liberta Loviana, dkk. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 5(2), 12–18. https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934

Chabib, Moch dkk. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. Jurnal Pendidikan. 2 (7).

Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.

Eri Purwanti. Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung, Kerja Keras, dan Kejujuran.

Fatimatuz Zahro. 2015. “ Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta”. Yogyakarta: *Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. Diakses pada Kamis 17 Agustus 2020.

Hadis, Abdul & Nurhayati. 2014. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,

Herdani, Tresna Puspa dkk. 2015. *Development of Modified Monopoly Game as a Learning Media On Endocrine System. Jurnal Pendidikan Biologi*. 8 (1).

Hidayat, Taufiq. 2015 “Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo)”. Surabaya: *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan.* Diakses pada jumat 18 agustus 2020.

Husna, M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Koyan, I. W. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Listyani, Amin. 2018. Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7 (7).

Nuswantari. 2018. Model Pembelajaran Nilai-Nilai Toleransi Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 8(1).

Rusmulyani, K. 2020. Studi Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Bagi Aparatur Sipil Negara Berbasis Implementasi Model ADDIE. Susunan Artikel Pendidikan, 5(2). https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6957/3492

Sari, P. I. 2018. Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan, 6(1). https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94

Serin, Hamdi. 2017. *Teaching about Respect and Tolerance with Presentations on Cultural Values. International Journal of Sciences & Educational Studies*. 3 (4).

Sholeh, Moh. 2014. Metodelogi Pembelajaran Kontemporer. Jurnal Penelitian, 11(2). https://core.ac.uk/download/pdf/298614675.pdf

Soesilo, A., & Munthe, A. P. 2020. Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 231–243. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243

Solekhah. 2015. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Babarsari. Yogyakarta: *Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. Diakses pada jumat 18 Agustus 2020.

Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: ALFABETA CV

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sunar. 2018: *Metode Active Learning.* Sleman: DEEPUBLISH

Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di SD*, Jakarta: Prenamedia Group.

Tegeh, dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Utami, Dwi Tyas. 2016. *Erlangga Straight Point Series.* Jakarta: Erlangga.

Widiasih, Rita, dkk. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11(2). https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454

Yuliawati, L. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 5(1). https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197