

DAFTAR PUSTAKA

- (Kemendikbud), K. P. (2018). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 37 TAHUN 2018 TENTANG PERUBAHAN ATAS PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2): 78-90.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4(1); 28-40.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Agustin, S., Afrizon, R., & Hidayati. (2014). Pengujian Validasi Bahan Ajar Fisika Bermuatan Literasi Sainifik Pada Materi Dinamika Rotasi, Kesetimbangan Benda Tegar, Elastisitas, dan Hukum Hooke. *Pilar of Physics Educations*, 12(4): 641-648.
- Aji, S. D., Hudha, M. N., & Rizmawati, A. Y. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Science Education Journal*, 1(1): 36-51.
- Aldoobie, & Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6); 68-72.
- Amalia, R., Sitompul, S. S., & H., M. M. (2022). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Penyelesaian Soal HOTS Tentang Dinamika Rotasi pada Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(2): 1-8.
- Apriyani, Y., Siswoyo, & Serevina, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Permainan Monopoli pada Pokok Bahasan Dinamika Rotasi dan Kesetimbangan Benda Tegar Kelas XI SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 4(1):42-48.
- Ardiana, D. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Pakpahan, A. F., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Aristawati, N., Sadia, I., & Sudiatmika, A. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Belajar Fisika Siswa SMA. *JPPF*, 8(1).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan dan Komunikasi Matematika)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1): 294-303.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Newyork: Springer US.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamiq Education Journal*, 3(1); 35-43.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *Seminar Nasional Matematika*, 10(1): 151-160.
- Cutnell, J. D., & Jhonson, K. W. (2012). *Physics 9 Edition*. New York: Kaye Pace.
- Danika, P. O., Lia, Y., & Wartono. (2017). Concept Acquisition of Rotational Dynamics by Interactive Demonstration and Free-Body Diagram. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 291-198.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G., & Negara, I. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2):168-174.

- Dewi, L. (2018). Learning Design Using Addie Approach to Improve Students' Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *EduLib*, 8(1):99-199.
- Duman, İ., Demiciri, N., & Şekercioglu, A. (2015). University Students' Difficulties and Misconceptions on Rolling, Rotational Motion, and Torque Concepts. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 6(1): 46-54.
- Eko Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- El-Sofany, H. F., & El-Haggar, N. (2020). The Effectiveness of Using Mobile Learning Techniques to Improve Learning Outcomes in Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(8): 4-18.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 1(4); 104-117.
- Fuziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1): 6368-6377.
- Giancoli, D. C. (2009). *Physics for Scientist and Engineers with Modern Physics Fourth Edition*. New Jearsey: Pearson Education, Inc.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Nanci, R. P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Haji, A. G., Safriana, & Safitri, R. (2015). The Use of Problem Based Learning to Increase Students' Learning Independent and to Investigate Students' Concept Understanding on Rotational Dynamic . *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1): 67-72.
- Handayani, R. A., Sukarmin, & Sarwanto. (2018). Pengembangan Modul Fisika Multirepresentasi Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Dinamika Rotasi Dan Keseimbangan Benda Tegar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas XI. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* , 7(3): 352-364 .

- Hendri, M., & Jarnawi, M. (2021). Development of Nano Physics Learning Media (Physics Monopoly Game) Based on Software. *J. Phys.: Conf. Ser.* 2126 012019.
- Hobri, Dafik, Ummah, I. K., & Yulianti, N. (2020). The Effect of Jumping Task Based on Creative Problem Solving on Students' Problem Solving Ability. *International Journal of Instruction*, 13(1): 387-406.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional: (Studi Komparasi di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1); 125-146.
- Indrawati, D., Wahyudi, & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1):17-27.
- Jannah, E. M., & Ermawati, F. U. (2020). Identify 11th Grade of Senior High School Jogoroto students' misconceptions on Dynamic Rotation and Rigid Body Equilibrium concepts using Four-Tier Diagnostic Test. *Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*. Surabaya, Indonesia: IOP Publishing Ltd.
- K., A. J., & Husamah. (2015). Problem-Based Learning: Creative Thinking Skills, Problem Solving Skills, and Learning Outcomes of Seventh Grade Students. *JPBI (JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI INDONESIA)*, 4(2): 151-160.
- Kristiani, D. (2014). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Retrieved June, 513-533.
- Miftah, & M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2); 95-105.
- Mishra, S. B., & Alok, S. (2017). *Handbook Of Research Methodology*. India: Educreation Publishing.
- Muqdamien, B., Umayyah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat

Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1); 23-33.

N., A., E.W., N., L., W., Rahimah, & L. R., R. (2021). The Perspective on Monopoly as Media in Physics Learning by Using Teams Games Tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760 012015.

Noor, & Muhammad. (2010). *Media Pembelajaran Teknologi*. Jakarta: PT. MULTI KREASI SATUDELAPAN.

Nurhudayah, M. (2019). *e-Modul Fisika*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1):171-187.

Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

O'Halloran, R., & Deale, C. (2010). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 22(3): 35-48.

Olazabal, L., Sarriugarte, P., Zuza, K., & Guisasola, J. (2020). Analyzing the upper secondary school students' difficulties in the rotation of rigid body. *GIREP-ICPE-EPEC-MPTL 2019*. Budapest, Hungary: IOP Publishing Ltd.

Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOFIN (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1): 41-48.

Polya, G. (1973). *How to Solve it*. New Jersey: Princeton University Press.

Purba, K. (2019). Motivasi Siswa dalam Membaca Rendah?: Gunakan Kuis Permainan Monopoli. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Purwono, J., Yutmini, S., & Anita, S. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(2):127-144.

Putra, W. S. (2017). 99 Permainan Edukatif. Yogyakarta: KATAHATI.

Rahmawati, I., Sutopo, & Zulaikah, S. (2017). ANALYSIS OF STUDENTS' DIFFICULTIES ABOUT ROTATIONAL DYNAMICS BASED ON RESOURCE THEORY. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 95-102.

Ramdhani, M. A., & Hilmi, M. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *International Conference of Islamic Education in Southeast Asia*.

Ramdhani, M. A., & Wulan, E. R. (2012). The Analysis of Determinant Factors in Software Design. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 1(8); 69-73.

Rudiansyah, A. A., Hadromi, H., & Yudiono, H. (2021). Use of Adobe Flash CS 6 Media in Learning Design Skills Competence Modeling and Building Information. *Journal of Vocational Career Education*, 6(1): 20-27.

Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sari, Y. I., Sumarmi, Utomo, D. H., & Astina, I. K. (2021). The Effect of Problem Based Learning on Problem Solving and Scientific Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2): 11-26.

Sari, Y. I., Sumarmi., Utomo, D. H., & Astina, I. K. (2021). The Effect of Problem Based Learning on Problem Solving and Scientific Writing Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2): 11-26.

Satrio, Y. D., Wardoyo, C., Sahid, S., Fauzan, S., & Ma'ruf, D. (2021). The Effectiveness of Educational Games on Post-Pandemic Learning. *International Research Conference on Economics and Business, KnE Social Science*, 366-373.

Setyawan, H. (2020). *Modul Pembelajaran Fisika Dinamika Rotasi dan Kesetimbangan Benda Tegar*. Jakarta: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN .

Sheeba, T., & Begum, S. H. (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering*, 7(5): 1-5.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1): 430-436.

Simarmata, Y. P., & Sirait, M. (2019). The effects of problem based learning model on problem solving skills in the subject matter of momentum and impulses. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1317 (2019) 012171. IOP Publishing Ltd.

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

Suliyannah, Deta, U. A., Kurniawan, F. K., Lestari, N. A., Yantidewi, M., Jauhariyah, M. N., & Prahani, B. K. (2021). Literature Review on The Use of Educational Physics Games in Improving Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*,. 1805 012038.

Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran. *Unnes Science Education Journal*, 3(3); 593-601.

Wisic, M. I., & Makiyah, Y. S. (2021). Efektivitas Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Dinamika Rotasi. *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* , 7(1): 229-232.