

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. (A. Safitri, Ed.), *PT. Grasindo* (p. 80). PT Grasindo.
- Arief, S. Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research an Introduction fourth edition*. New York: Prentice Hall Press.
- Bruning, Steven.F. (2004). A New Way to Calculate Cooling Loads. *ASHRAE Journal*.
- Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- de Kock, Adrianus; Slegers, Peter; Voeten, Marinus J. M. (2004). New Learning and the Classification of Learning Environments in Secondary Education. *American Educational Research Association*. 1230 17th St. NW, Washington, DC 20036-3078.
- Glaserfeld, E. V. (2005). Introduction: Aspects of Constructivism. In *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice* (pp. 3–7). Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Introduction:+Aspects+of+Constructivism#0>
- Hamzah. (2009). Teori Pembelajaran Konstruktivisme. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(no 3), h 1.
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and the new technologies of instruction*. *Instructional Media and Technologies for Learning* (Vol. Seventh, p. 429).
- Hibra, B. A., & Soejoto, A. (2017). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.

Isjoni. (2007). *Saatnya Pendidikan Kita Bangkit*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jamil, Suprihatiningrum. (2016). "Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi." *Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA*, 2(1), 141–145.

Hilda Karli; Margaretha Sri Yuliatiningsih. (2003). *Implementasi kurikulum berbasis kompetensi: model-model*. Bandung: Bina Media Informasi.

Kemp, J.E. dan Dauton, D. . (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5th ed.). Harper & Row.

Khuluqo, I. E. (2017). Developing Indonesian Inclusive Educational Model. *. International Joutnal for Studies on Children, Women, Elderly and Disabled*, 2(June), 118–124. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=EI+Khuluqo&btnG=

Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication & Technology*, 30(4), 195–232. <https://doi.org/10.1007/BF02765184>

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An- Nida'*, 37(1), 27–35.

Marshall, C., & Rossman, G. B. (1999). *Designing qualitative research*. 3rd edition. *Thousand Oaks*. from http://depts.washington.edu/methods/readings/com501_marshall_the_what_of_study.pdf

Murray, Ruth Lovell. (1975). *Dance in Elementary Education*. New York: Harper & Row Publishers.

Nasution, S. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Vol. 3, p. 45). Bumi Aksara. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444%250Ahttp://eprints.lanacs.ac.uk/48376/%255Cnhttp://dx.doi.org/10.1002/zamm.19630430112%250Ahttp://www.sciencedirect.com/>

Nurul Indayanti, E., Artriani, D., & Supriono. (2013). Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(02), 1–4.

- Poedjadi, A. (1999). *Pengantar Filsafat Ilmu Bagi Pendidik* (p. 83). Bandung: Yayasan Cendrawasih.
- Priatmoko, Sigit., Binadja, Achmad., dan Putri, Seli. Triana. (2008). Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (1): 230- 235.
- Pribadi, B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar Kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSAL*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian *Pendidikan* (Jenis meto, pp. 129-130). Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2017). *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30.
<https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Suarez, T. M. (1996). *Need Assessment: International Encyclopedia of Educational Technology* (p. 692). Cambridge: Pergamon.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran* (Cet.12). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneletian & Pengembangan (Research and Development)*. (p. 28). Alfabeta.
- Suherman, E. (2011). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sugiyono.
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Syaodih, N. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia (p. 284).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children. A sourcebook* (p. 195).
- Uno, Hamzah. (2008). *Model Pembelajaran*, Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Uyun, K. (2019). *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Kegiatan Belajar. Mengajar Siswa kelas VII A di MTs Negeri 5 Jember*. 1. <http://repository.unmuhjember.ac.id/2605/24/JURNAL.pdf>

Yuanita, Y., & Kurnia, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS) MATERI KELISTRIKAN UNTUK SEKOLAH DASAR. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2).<https://doi.org/10.23917/ppd.vli2.9046>.

