

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Q., & Wiratama, N. A. (2024). *Pengembangan Media (Monopli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 9(1), 1142–1148.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>
- Almada, I. K. B. A., I Gede Suwiwa, & Hafidz Almada. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Unopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 66–71. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>
- Amaliawati, Y. H., Adi, A., Putra, R., & Limara, F. A. (2024). *ANALISA DAN PERANCANGAN DESAIN INTERFACE BOARDGAME UNOPOLI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA PADA SD NEGERI PUCANGAN 1*. November, 987–998.
- Anas Sudijono. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Unopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Aqila, S., Azizah, S. N., Malang, U. M., & Purwokerto, U. M. (2024). IMPELEMENTASI MEDIA INTERAKTIF UNOPOLI DAN KARTU BACA. *Jendela Olahraga*, 2(6), 1750–

1761.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Aulia, N., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 094129 Bah Tobu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 16463–16479.

Azhar, I., Yusron, M., & El-yunusi, M. (2025). *Tingkat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Media Permainan Unopoli*. 10(02), 1–11.

Badriyah, L., Setiawan, I., Suropto, A. W., & Fahmi, M. (2024). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran PJOK di SD Al Madina Wonosobo*. 5(2), 784–794.

BK, M. K. U., Hidayat, S., Rahmawati, K. R., & ... (2024). Menumbuhkan Kesadaran Kewarganegaraan di Kalangan Anak-Anak SD: Implementasi Program Edukids. ... *Sekolah Dasar ...*, 12(1), 28–51. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/31024>

Buono, A. (2022). Fostering somatic movement literacy with young children. *Research in Dance Education*, 23(3), 316–336.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024).

Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155–165. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.67467>

Diana Puspitasari, Sasmina Christina Yuli Hartati, & Nasikin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Motorik Melalui Penerapan Pendekatan Bermain. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 100–106. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.307>

Dwijayanti, K., & Sari, Y. K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Interaktif pada Gerakan Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Dasar*. 11(1), 37–49.

Efendi, A., Ambia, F., Abidin, Z., Muhammadiyah, U., Aceh, M., & Kuala, U. S. (2024). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK LOMPAT TINGGI*. 11(2), 127–140.

Fadila, S., Putri, R., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). *Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Pecahan Melalui Team Games Tournament Meningkatkan Self Regulated Learning Siswa Sekolah Dasar*. 10(4), 1222–1232.

Faradila, E. Z., & Ihsani, et al. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128.

Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., Mulyana, A., Indonesia, U. P., No, J. S., & Barat, J. (2024). *PADA PEMBELAJARAN PJOK nasional (Prayoga et al ., 2022). Tujuan utama pembelajaran PJOK di sekolah adalah untuk pikiran serta dalam mendorong pola hidup aktif sepanjang hidup . Selain itu , tujuan dari pengembangan keterampilan dasar gerak motorik , kon*. 5(3), 3119–3128.

Fauziah, J., Trisnawati, K. D., Rini, K. P. S., & Putri, S. U. (2023). Stunting: Penyebab, Gejala, dan Pencegahan. *Jurnal Parenting Dan Anak*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/jpa.v1i2.220>

Firmantomo, A., Jasmani, P., Dasar, S., Interaktif, P., Motorik, K., & Indonesia, R. (2025). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar*. 10(April), 6–13.

Fitria Surya, N., & Maisaroh, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Unopoli Game pada Materi Interaksi Sosial untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sumurup Kecamatan Bendungan. *Seminar Nasional Sains*, 2022.

Garwan, H., Saputri, C., & Maskuroh, S. (2023). The use of monopoly game as learning media to support students' vocabularies achievement. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5, 912–919.

Gayathri, J. (2024). Paradigm Shift in Teaching. *Indian Journal of Computer Science*, 9(1), 41–46.

Gleddie, D. L., & Morgan, A. (2021). Physical literacy praxis: A theoretical framework for transformative physical education. *Prospects*, 50(1), 31–53.

Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Journal Walisongo*, 8, 21–46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

Hayudi, & Mursalim. (2020). Inovasi Pembelajaran (Inklusi) Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Kecil Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.929>

Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). *Pengembangan Unopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 67–71.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Hidayat, R. A., Askamilati, P. R., Wijayanti, S. N., Salsabila, S. D., Sufa, S. V., Pratiwi, S., Wulandari, P. N., Sari, R. Y., Rizki, M., & Majid, S. I. (2024). Pendidikan Agama Islam. *Penerbit Tahta Media*.

I Wayan Aditya Kurnia Wijaya, & Ni Putu Dwi Sucita Dartini. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708>

Istiqomah, R., Kristiani, & Wahyono, B. (2021). The Implementation of Online-Based New Student Admissions in Surakarta. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1808(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012037>

Kakiay, A., & Wigiyanti. (2022). Jurnal Riset Ilmiah. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.

Kemdikbudristek, B. S. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen-Kurikulum Merdeka. Retrieved from Kemdikbud: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/download/panduan-pembelajaran-dan-asesmen-kurikulum-merdeka>.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

Kurniawan, W., Pradhana, F. R., & Tafsir, S. S. (2024). Pengenalan Tabel Periodik Berbasis Game 3d Pada Media Pembelajaran Kimia Mahasiswa Farmasi Studi Kasus Universitas Darussalam Gontor (UNIDA). *TEKNOLOGI NUSANTARA*, 6(2), 85–100.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Unopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>

Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

Louk, M. J. ., Boleng, L. M., Babang, V. M. M. F., Tajuddin, A. I., Fufu, R. D. A., Siahaan, J. M., Runesi, S., & Ladjar, M. A. B. (2023). Socialization of The Teaching Games for Understanding Learning Model to School Physical Education Teacher Upper Middle School in Kupang City. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 836–844. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2467>

Madhumathi, K., & Selvam, P. S. (2021). Learning through Play-Improving Academic Performance through. *Education in Childhood*, 33.

Mahendra, G., Syafruddin, S., Damrah, D., & Rasyid, W. (2023). Development of a Basic Manipulative Movement Learning Model (Object control) Play Activity Based for Students Grade V Elementary School. *International Journal of Education and Literature*, 2(1), 12–21.

Maheswari, G. A., Saraswati, E., & Pratini, H. S. (2023). Analysis of student activeness in mathematics learning with Merdeka Curriculum. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Matematika, 11(2), 217–225. <https://doi.org/10.30738/union.v11i2.14132>

Mariam Ulfa, Ana Yuliati, Bagus Tri Handoko, & Ria Kristia Fatmasari. (2020). Teori Flow Sebagai Upaya Penguatan Motivasi Belajar dan Kreatifitas Mahasiswa Disabilitas Fisik. *SPECIAL: Special and Inclusive Education Journal*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2771>

Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Unopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.

Marmaini, M., Rizal, S., & Jannah, M. (2023). Jenis Jenis (Ananas comosus L) Yang Ditanam Di Kabupaten/Kota Prabumulih Sumatera Selatan. *Indobiosains*, 5(1), 43–49. <https://doi.org/10.31851/indobiosains.v5i1.10981>

Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 979. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12645>

Maulana, J. M., Raihanda, Z., & Madan, H. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun*. 2(2), 81–89.

Mayer, R. (2022). The Future of Multimedia Learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 69–76. <https://doi.org/10.59668/423.10349>

Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional, M. S.,

Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., Mulyana, A., Jasmani, P., Kesehatan, dan, Tradisional, P., & Belajar, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional A B S T R A K KATA KUNCI. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4, 25–33.

Mu'minin, A. (2020). Editorial Team. *Fisheries : Jurnal Perikanan Dan Ilmu Kelautan*, 2(2). <https://doi.org/10.30649/fisheries.v2i2.43>

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

Mustofa, R. A., Partono, P., Mindarta, E. K., & Irawan, D. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Game Unopoli Otomotif Dan Power Point Pada Kompetensi Cara Kerja Mesin 2 Dan 4 Langkah Siswa Kelas X Smkn Darul Ulum Muncar. *Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan Dan Pengajaran*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.17977/um074v7i12023p49-54>

Nieuwland, R. (2022). Playful Education Builds the Next Generation. *Childhood Education*, 98(6), 14–21.

Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.62872/cjja3559>

Nirmala, A. P., Angga, P. D., & ... (2023). Media Unopoli Truth or Dare pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 9(4), 2052–

2061. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6045>

Nur Pratiwi, R., Tryanasari, D., & Aidah Riyani, D. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Unopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 38–53. <https://doi.org/10.53754/edusia.v2i2.586>

Nuraini, A. S., Annisa, H., Rahmayanti, I., Ayuni, L. Q., Makiyyah, N. Z. N., Aprilianti, S. N., & Mulyana, A. (2024). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di jenjang sekolah dasar. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 80–94.

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>

Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).

Putra, R. H., Prasetya, Y. E., & Shidik, F. A. (2024). *EVALUASI DESAIN ANTARMUKA BOARDGAME LUDO SEBAGAI EDUKASI PEMBELAJARAN SISWA SD NEGERI 3 NGABEYAN*. November, 887–901.

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A.

(2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Unopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>

Raka, T., Amirunni, N., Bakti, R. A., Masrofi, A., No, D., Mojoroto, K., Kediri, K., & Timur, J. (2025). *Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen di SDN*. 03(04), 532–538.

Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 161–167.

Rosiana, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Literasi Fisik (Melifis) bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 964–975. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4707>

Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). *Development of Diversity Monopoly Game Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students*. 11(4), 173–186. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10706>

Ryazanova, N., Semak, A., & Kazakova, E. (2021). ADDIE educational technology for coursework design in environmental education for sustainable development in Russia. *E3S Web of Conferences*, 265, 1–7. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202126507001>

Sansabila, H. (2020). *Keefektifan Media Permainan Unopoli ditinjau dari Minat Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*. 152.

- Santia, I., Handayani, A. D., Widodo, S., Katminingsih, Y., Sulistyono, B. A., Hima, L. R., Yohanie, D. D., Jatmiko, J., Nurfahrudianto, A., Samijo, S., & Darsono, D. (2022). IHT Penyusunan E-LKPD Inovatif pada Guru Sekolah Dasar Dawuhan Lor Purwoasri. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 4(2), 170–174. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v4i2.124>
- Saputra I Wayan Raka. (2022). Pengaruh Pembelajaran Pjok Melalui Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Kuta Tahun Pelajaran 2020-2021. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 295–307.
- Sari, I. P. (2011). *Pengembangan Media Unopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*.
- Senoaji, F., Parsaulian, B., Hamid, A. M., Syaiful, M., & Hamid, A. M. (n.d.). *Sapriyadi*.
- Setiawan, R., & Prasetio, R. T. (2024). Math Mania: Fruit Frenzy–Sebuah Game 2D untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 di SDN Cintaasih 2. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 5(1), 1–15.
- Straub, V. J., Tsvetkova, M., & Yasseri, T. (2023). The cost of coordination can exceed the benefit of collaboration in performing complex tasks. *Collective Intelligence*, 2(2), 26339137231156910.
- Sudrajat, S., Tri Wijayanti, A., & Kumar Jha, G. (2024). Inculcating Honesty Values in Boarding School: Study in Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 317–327. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i1.4501>
- Sugiarto, T., Arief Darmawan, Eko Hariyanto, Zihan Novita Sari, Ahadi Priyohutomo, &

Linggo Jiventino Yono Prayogo. (2024). Competency Enhancement of Alumni Teaching Profession With Training in The Development of PBL and PJBL Learning Devices Based on Information and Communication Technology (ICT). *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1393–1400. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3054>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sujia Aprisari , Romadon, S. P. (2023). (Jurnal Basic Education Skills). *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, 1(3), 12–25. <https://doi.org/10.35438/jbes.v3i1.279>

Sweller, J., Van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31, 261–292.

Tegehl, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>

Teronika et al. (2024). 3 1,2,3. 10, 1682–1695.

Trinovitasari, ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Unopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–72.

Troussas, C., Virvou, M., Troussas, C., & Virvou, M. (2020). Affective computing and motivation in educational contexts: data pre-processing and ensemble learning. *Advances in Social Networking-Based Learning: Machine Learning-Based User Modelling and Sentiment Analysis*, 69–98.

Tuban, S., Tirtana, E. Y., Christina, S., & Hartati, Y. (2022). *Erwin Yusuf Tirtana Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga Volume 5 Nomor 2 , Tahun 2022 Tersedia Online : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal> TERHADAP KESIAPAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universita. 5, 55–63.*

Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Unopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>

Warren, S. R., Martinez, R. S., & Sortino, L. A. (2016). Exploring the quality indicators of a successful full-inclusion preschool program. *Journal of Research in Childhood Education*, 30(4), 540–553.

Whitehead, M. (2019a). In support of physical literacy throughout life. In *Physical literacy across the world* (pp. 32–44). Routledge.

Whitehead, M. (2019b). Physical literacy across the world. In *Physical Literacy across the World*. <https://doi.org/10.4324/9780203702697>

Wynne, A., Putri, W., Jasmani, P., & Surabaya, U. N. (2024). *Pengaruh Penerapan Permainan Kecil dalam Pembelajaran PJOK Kelas X terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 16 Surabaya*. 8(20), 29536–29543.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (rnd) Dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>

Zahro, F. (2024). *ANALYSIS OF LEARNING MEDIA USED IN ARABIC*. 02(02), 2143–2151.

