

DAFTAR PUSTAKA

- Afifurrahman. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Punakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro . *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5-7.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ajat Sudrajat, 2011. Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun I volume I*. Yogyakarta: FIS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ana Fithrotunnisa, 2016. Pengembangan Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Karakter Saling Menghargai Siswa SD. Yogyakarta: Fakultas ilmu Pengetahuan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ani Nur Aeni, 2016. Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. Sumedang: PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
- Anthony Tumimomor, Teguh Wahyono, 2013. Pengembangan Media Kolaborasi Virtual dalam Aplikasi Satya Publisher Berbasis IOS. *Seminar Nasional sains dan Aplikasi Komputasi*. Salatiga: Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Coleman. (2012, January). *Belajar Sambil Bermain (Learning by Games)*. tersedia [online]
<https://www.kompasiana.com/nabupaloh/550d5ef9813311502cb1e2cc/belajar-sambil-bermain-learning-by-games>. Diunduh 17/06/2019, pukul 09:34 WIB
- Darmiyati Zuchdi, Zuhdan kun Prasetya, muhsinatun Siasah Masruri, 2010. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. (2016). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara.
- Desty Tri Astuti, Sa'dun Akbar, edy Bambang Irawan, 2017. Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan Volume 2 Nomor 10*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Dewantara, K. H. (2016, Desember). *Ki Hadjar Dewantara (Sanggar Anak Alam)*. Tersedia [online] <https://www.salamyogyakarta.com/ki-hadjar-dewantara/>. Diunduh 17/06/2019, pukul 09:08 WIB
- Dosen Pendidikan.com. (2019, maret 03). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli*. Tersedia [online] <https://www.dosenpendidikan.com/22-pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli-terlengkap/>. Diunduh 05/07/2019, pukul 19:45 WIB
- Hardati, P. (2015). *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Pustaka Utama.
- Herlanti, Y. (2019, Juni 26). *Download Pembelajaran Kolaborasi*. Retrieved from Wordpress.com: Tersedia [online] <https://yherlanti.wordpress.com/2011/09/18/Pembelajaran.kolaboratif>. Diunduh 26/06/2019, pukul 13:45 WIB
- Ika Ari Pratiwi, 2015. Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Volume 1 No. 2*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Imas Kurniasih, d. (2017). *Pendidikan Karakter Internalisasi dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Jogjakarta: Kata Pena.
- I Wayan Santyasa, I Wayan Sukra Warphala, I Made Tegeh, 2014. Analisis kebutuhan pengembangan Model-Model Student-Centered Learning untuk Meningkatkan Penalaran dan Karakter Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia Vol. 3 No. 1*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Langgeng, Sajidan, Bskoro adi Prayitno, 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Kolaboratif Berbasis Potensi Lokal dan Implementasinya pada Materi Tumbuhan Lumut dan Paku. *Jurnal Inkuiri Vol.6 No.1*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- M. Nur Manan, Achmad Sopyan, Sunarno, 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Karakter Positif Siswa SD. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, Volume 2, Nomor 2*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Manalu. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah. *Jurnal Kajian Pendidikan Umum, 2*.
- Mardhani. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar . *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia, 14-15*.

- Mia Rossmalisa Dewi, Imam Mudakir, Siti Murdiah, 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif *Lesson Study* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa *The Effect of Collaborative Learning Model with Lesson Study on Student Critical Thinking*. *Junal Edukasi UNEJ*. Jember: Universitas Jember.
- Murtono. (2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-model Pembelajaran Inovatif*. Kudus: WADE Group.
- N. Izzati, N.Hindarto, S.D. Pamelasari, 2013. Pengembangan Modul Tematik dan Inovatif Berkarakter pada Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol.2 No.2 hal. 183-188*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nabila Syakhina Yulyatno, Jekti Prihatin, Kamalia Fikri, 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif *Send a Problem* berbasis BBL untuk Pembelajaran IPA SMP di Wilayah Agroekosistem. *Jurnal Saintifika, Vol. 21, No. 1, hal. 23-38*. Jember: Universitas Jember.
- Nunuk suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuraini Asriati, 2012. Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora Vo. 3 No.2*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Otto Fajarianto, Dana Indra Sensuse, 2103. *Prototype Aplikasi Mobile Belajar Tajwid Berbasis Collaborative Learning*. *Jurnal TICOM Vol. 2 No.1*. Program studi Magister Ilmu Komputer, Universitas Budi Luhur.
- Perpres. (2017). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kata Pena.
- Pity Asriani, Cholis Sa'dijah, Sa'dun Akbar, 2017. Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Vol.2 no.11*. Malang: Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.
- PPLH. (2009). *UU NO 32 pasal 1 ayat 1 tahun 2009*. Tersedia [online] [http://175.184.234.138/p3es/uploads/unduhuan/UU_32_Tahun_2009_\(PPLH\).pdf](http://175.184.234.138/p3es/uploads/unduhuan/UU_32_Tahun_2009_(PPLH).pdf). Diunduh 06/07/2019, pukul 20:15 WIB
- Raharjo, K. B. (2013, Mei 27). *Model Pembelajaran Kolaborasi (Collaborative Learning)*. Tersedia [online] <https://kurniawanbudi04.wordpress.com/2013/05/27/collaborative-learning/>. Diunduh 27/06/2019, pukul 14:01 WIB.

- Ranggi Ramadhani Ilminisa, Wahyudi Siswanto, Yazid Basthomi, 2016. Bentuk Karakter anak Melalui Dokumentasi Folklor Lisan Kebudayaan Lokal. *Jurnal Pendidikan Vol. 1 No. 6 hal. 996-1001*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Roslina Harahap, Sulistiani, 2017. Efektifitas Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe *Buzz Group* terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas XI di MAN 1 Takengon. *Jurnal As.Salam Vo. 1 No.3*. Aceh: STAIN Gajah Putih Takengon Aceh.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika VI. 8 No2 hal. 177-186*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sagala. (2012, Juni 1). *Pengertian Belajar dan Pembelajaran*. Tersedia [online] <https://www.materibelajar.id/2016/10/pengertian-belajar-dan-pembelajaran.html>. Diunduh 27/06/2019, pukul 16:25 WIB
- Soerjani, d. (1987). *Lingkungan Sebagai Sumber Belajar*. Tersedia [online] [https://www.academia.edu/11242710/LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR](https://www.academia.edu/11242710/LINGKUNGAN_SEBAGAI_SUMBER_BELAJAR). Diunduh 17/06/2019, pukul 19:02 WIB
- Sudjoko, d. (2009). *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Jogjakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jogjakarta: Alfabeta.
- Tanti Setiawati, Oyon Haki Pranata, Momoh Halimah, 2019. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah PGSD Vol 6 No 1 hal 163-174*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yuni astuti, Ali Mardius, 2017. Pengembangan Permainan Kolaboratif dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah Dasar untuk Optimalisasi Pembentukan Karakter. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Vol. 2 No. 2*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Zainur Rofiq, Urip Widodo, Dandhi Fajartanni, 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gambar Teknik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologo dan Kejuruan Vol. 22 No. 2*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zakky. (2018, Maret 16).Pengertian Model Pembelajaran. Tersedia [online]
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-model-pembelajaran/>.
Retrieved from Zona referensi.com. Diunduh 20/06/2019, pukul 21:55
WIB

