

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Daulay dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo. *Journal on Early Childhood*, 1(1): 52 – 59
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2016. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azizah, Ilza Ma'azi. 2016. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Min Ngronggot Nganjut. *Dinamika Penelitian* : 280 – 308.
- Brocic Pejo. 2015. *Meet Croatia-Didactic Games Ludo and Croation Monopoly*.
- Djamarah, Sayiful Bahri. 2018. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ekawan, Sendi dkk. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Ludo pada Materi Fisika Tentang Bunyi, Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Radiasi*, 6(1), 2 – 12.
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*: 240 – 249.
- Jihan, Aprilian Nur Fajar dkk. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar pgsd Undiksha*, 7(2), 107 – 113.
- Kadir, Abdul, dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kurniawan, D dan Sinta, V. D. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *Screencasto-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagajaran. *Jurnal Siliwangi*, 3 (1), 216
- Mulyatiningsih. 2013. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Referensi
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sadiman, Arief dkk. 2016. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy. 2018. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Mata Kuliah Matematika Diskrit di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin. *Jurnal Indonesian Mathematics Education*, 1(2), 93-108
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhada, Idad. 2020. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tamba, Robenhardt dan Diah Wahyuni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Sainifik di Kelas IV SDN 101775 Sampali T.A 2019/2020. *Elementery School Journal*, 10(4), 244-256.
- Tarigan, Daitin dkk. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDS Salsa Cinta Rakyat. *Elementary School Journal*, 8(4), 242-253.
- Trisiana, A dan Wartoyo. 2016. Desain Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, *Jurnal PKN Progrsif*, 11(1), 315.
- Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23