

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ani,C.(2019).*Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang:Laksita Indonesia.
- Aprilia, Eka., & Supriadi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berupa kotak pop-up untuk anak autisme. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 241-247.
- Atalia, I. (2022). *Pengembangan Media Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 4 Subtema 1 Kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita TA 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Arikunto, S. (2013).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.2017.*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020, October). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ledu. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28-35.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2, (2), 204-210.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. k., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- 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.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Marta, R., Giatman, M., Maksum, H., & Hikma, R. (2023). *Media Animasi Powtoon: meningkatkan literasi digital guru*. 9(2), 952-957.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3, 114-31.
- Novada, C., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Lupas (Ludo IPAS) di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan. *FONDATIA*, 7(2), 317-330.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Peraturan pemerintah Nomor 32 tahun 2013 Tentang standar Pendidikan Nasional Priansa. J.D. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2023). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong .pdf. *Jurnal Educatio*, 0, 915-922. <http://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP).
- Suryani, Nunuk, et al. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. 1 ed., Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group

Taneo, S. P., Nawa, N. E., & Dima, D. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri Dendeng Kabupaten Kupang. *Journal of Character and Elementary Education*, 2(2), 74-79.

Tiya, K. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178-191.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yulianti, F., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2021). Pengembangan Media Ludo Math Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 207-218.

