

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Adelina, Hasyim. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. 1 Ed. Vol. 1. 1. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Afrianti, Sulis. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo." *Journal On Early Childhood* 1(1) (2018).
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Universitas Negeri Yogyakarta* Vol. Xvi (Tahun 2018).
- Agit.Darojatil, Izzaty. *Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 Mis Sindangraja*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia 17 (2021).
- Alfiyanto, Pramuaji. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Electronic, Information, And Vocational Education 2 (November 2017).
- Andewi, Suhartini. *Faktor-Faktor Keberhasilan Belajar Menurut Pemikiran Al-Ghazali*. Pusat Penelitian Dan Penerbitan, Lp2m, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2014.
- Andi, Kristanto, S.Pd, M.Pd. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang (Ikapi Jawa Timur), 2016.
- Angguntari, Yusi Pratiwi, Dan Jaka Nugraha. Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Adminstrasi Kelas X Otkp Di Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya* Volume 07 (2019).
- Anugrah, Dwi. *Media Pembelajaran Dan Jenis – Jenisnya*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Umsu, Agustus 2019.
- Aprilia, Nur Fajar Jihan, Dan Reffiane Fine. *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Mimbar Pgsd Undiksha* 7, No. 2 (2019).
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azmi Ulul, Nurma. *Pengertian, Karakteristik Dan Urgensi Media Pembelajaran*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Perkalongan.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A - Fase B*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.
- Budiyono, Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. 1 Ed. Vol. 1. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media, 2016.
- Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd. *Media Pembelajaran Inovatif*. Vol. 1. 978-602-5914-71-3, 2019.

- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman: Uin Sultan Maulana Hasanuddin, Banten* 2, No. 2 (Desember 2017).
- Hariyanto, S.Pd. *Teori Belajar Behaviorisme*. Belajarpsikologi.Com 7 (November 2010).
- Haryati. S. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Magelang: Graha Cendekia, 2017.
- Haslinda. "Classical Conditioning." *Jurnal Network Media* 2 (2019).
- I Gede Wawan, Sudatha, Dan Tegeh I Made. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Vol. 1. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Ichsan. *Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Pai*. Yogyakarta: Pgmi Uin Sunan Kalijogo.
- Ira, Ernawati, Dan Sukardiyono Totok. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jean, Piaget. *The Psychology Of The Child*, 1972.
- Kemendikbud Ri. *Capaian Pembelajaran Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase C*. Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan. Kemendikbud Ri 2022.
- Krismapera. *Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pgsd, Universitas Jambi: Jambi.
- Kustandi, Dan Sutjipto. *Media Pembelajaran : Manual Dan Digital*. Bogor: Gholia Indonesia, 2011.
- Marhadi. *Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Tadulako, Desember 2019.
- Mufida, Miftahul Jannah, Dan Wiyatmo Yusman. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma." *Jurnal Pendidikan Fisika: Universitas Negeri Yogyakarta*, 2018.
- Muhammad, Yaumi. *Ragam Media Pembelajaran (Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multimedia)*. Universitas Islam Negeri (Uin) Makassar: Sulawesi Selatan, Desember 2017.
- Muhid. A. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Uin Sunan Ampel Surabaya.
- Nuhnu, Mahnun. "Media Pembelajaran (Kajian Tentang Langkah-Langkah Pemilihan Media)." *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37 No. 1 (2012): Hlm. 28.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Sd*. Cv. Jejak (Anggota Ikapi) 1 (2021).
- Nurita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Hadist Syariah* 03 (Juni 2018): 17.
- Nurul, Hidayati, Dan Susanti. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2013.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Vol. 19. Bandung: Cv. Alfabeta, 2014.
- Purwanto, M Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya., 1997.
- Qiptiyyah, Mariyatul. "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F Mts Negeri 5

- Demak.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, No. 1 (Desember 2020).
- Rahmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Ludo Di Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, No. 3 (2018).
- Rasyid, Isran. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Axiom 1 (2018).
- Rosita, Wondal. *Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun Ternate 3, No. 1 (Oktober 2020).
- Rozie, Iskandar, Dan Farida. “Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 1, No. 4 (2020).
- Siti, Maria, Saputri Dwi Fajar, Dan Sukadi Eti. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisikan Peserta Didik Di Kelas Viii Smp Negeri 13 Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (Jpsa), Ikip Pgri Pontianak* 4, No. 1 (Mei 2021).
- Sri Armiyanti, Ningsih, Dan Pritandhari Meyta. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro* 7, No. 1 (2019).
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pt. Pusaka Insan Madani 1 (Januari 2012).
- Supardi. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Teofilus, Ardian Hopeman, Hidayah Nur, Dan Arum Anggraini Winda. “Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, No. 3 (Juli 2022).
- Thalha, Alhamid. *Resume: Instrumen Pengumpul Data*. Sekolah Tinggi Agama Islam (Stain) Sorong, 2019.
- Ummysalam A.T.A, Duludu. *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran Pls. 1 Ed. Vol. 1*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama (Deepublish), 2017.
- Visca, Elya Anastasya, Ristiyani, Dan Fajrie Nur. “Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, No. 1 (Mei 2021).
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018, Hlm. 5.
- Yolanda, Dan Iswendi. *Pengembangan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Molekul Kelas X Sma/Ma*. Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatra Utara, Indonesia 2 (2019).
- Zaenab, Auliya Rahmah. *Psikologi Pendidikan Teori-Teori Belajar*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo 1 (2021).