

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Agung, Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Ahmad, Susanto, 2016. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, M, R. (2019). *Pengembangan Media Ludo Berhitung (LUBER) pada Operasi Hitung Materi Penjumlahan Kelas 1 (Uji Produk SDN Srumbung)*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. dan Aswan. Z. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 121.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fatria, f. (2017). penerapan media pembelajaran google drive dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 136.
- Ghaniem, A. F., Anggayudha. A. R., Ati. H. O., & Miranda. Y.(2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset dan Teknologi. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Ilham, M. dan Novan, A. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-ruzz media.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogjakarta: DIVA Press.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., dan Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema Selalu Berhemat Energi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Undiksha*, 7(2).

- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB. Al-Murabbi : *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5 (2).
- Khodizah, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika pada Pokok Bahasa Gerak Melingkar*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kore, D., Wondal, R., dan Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 3(1).
- M. Andi Setiawan, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marlina, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada Materi Pembelajaran Rumah Adat untuk Peserta Didik Kelas IV SD*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Miftah, M., dan Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4).
- Mudlofir, A. dan Rusydiyah, E . F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ningsih, S. A., dan Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1).
- Rahmawati, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Rohani dan Isran Rasyid Karo-Karo. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal FITK UIN-SU Medan* Vol. vii No. 1. P- ISSN : 2087 – 8249, EISSN: 2580 – 0450.
- Rokhimah, R, A. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sari, W.N. , dan Faizin. A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multisidiplin*, 2(3).
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. (2015). *Makroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suparlan. (2020). “Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI”. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Suryana. (2013). *konsep bermain dalam pendidikan anak usia dini*.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16.
- Wahid, M. (2018). Pengaruh Kompetensi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *PARADOKS: Jurnal Ilmu Ekonomi*, 1(1), 66-81.
- Warni, Sri (2016). Keterampilan Manajemen Yang Dibutuhkan. [www.zahiraccounting.com](http://www.zahiraccounting.com). Diakses pada 5 Oktober 2017.