

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, Kania. 2017. Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- 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.
- COSTARICA, H. 2022. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR BUMI DI MTs YASMI DURI* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Daswati, Y. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX.4 SMPN 10 Palembang Melalui Penerapan Value Clarification Technique dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 109-118. DOI: <https://doi.org/10.36706/jbti.v2i2.4580>
- Ega, Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- EVA, O. 2022. *PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS III SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fase, A. 2015. Pendidikan Pancasila. <https://www.smpn3-alfauzulkabir.sch.id/wp-content/uploads/2022/08/2.-CP-Pendidikan-Pancasila.pdf>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. 2017. Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Hapsari, A. E. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9
- Iskandar, Haris. 2017. *Modul Tema 4 Keanekaragaman Budaya dalam Persatuan Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Iqra, M. 2020. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Skripsi*. Makassar: Fak. Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja: . *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17 (1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/CP_2022.pdf diakses pada 31 Maret 2023.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. 2021. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Lubis, Y., & Priharto, D.N.. 2021. *Buku Panduan Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN APLIKASINYA*, 4(1), 30-35.
- Martini, Eneng. 2018. Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jpk (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(2), 21–27.
- Mulyaningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munisah, E. 2020. Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *J. Elsa*, 18(1), 23–32.
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. 2021. Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98-106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>

- Pribadi, A. Benny. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. 2022. PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUKER PADA MUATAN PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 196-209. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i2.1696>
- Rahmawati, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/34673/>
- Rafiqah. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Cet.I; Makassar: Alauddin University Press h.95.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Santu, Robertus Farman. 2017. Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. Universitas Sanata Dharma
- Sudrajat, R., & Astuti, C. B. 2023. PENERAPAN EMPAT ELEMEN KUNCI DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN DI FASE D KELAS VII. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 1-17.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika* Vol. 11(1), 12-26.
- Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional 2003.