

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aniah, T., Oktaviana, D., & Hartono, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 51–65. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.441>
- Azizah, A. N., & Fitriawanawati, 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. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>
- Carina, S. Y., Zaman, W. I., & Basori, M. (2023). *Pengembangan Media Miniatur Rantai Makanan di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 1269–1284.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 40–50. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1204>
- Damayanti, D. (2017). *BUKU SISWA Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas V*. Arya Duta.
- Handayani, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362)
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran : Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Lusyana, E., & Lestari, T. K. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMK menggunakan Teori Van Hiele*. CV. AZKA PUSTAKA. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=wjRrEAAAQBAJ>
- Marhadi. (2019). Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume*, 7(2), 19–31.
- 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 Aplikasi (JPSA)*, 4(1), 30–35. <https://jurnal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPSA/index>
- Masyud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mawarni, G. A., Sukirwan, S., & V. Y, I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Geometry berbasis Ekspedisi Budaya Banten pada Siswa Kelas V a Di Sdn Cogreg 1 Tangerang Banten. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 28–41. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2929>

- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mukmin, B. A. (2016). Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(02), 44–52.
- Nafi'ah, Z. I., Primasatya, N., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan MakhluK Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 358–370. Retrieved from <https://www.jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/680%0Ahttps://www.jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/download/680/566>
- Naisau, P. B. (2021). Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158–166.
- Ningsi, A. S., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2020). Pengembangan Media Game Ludo materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa. *Jurnal Al-ahya*, 2(2), 115–128.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- 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.
- Nugroho, A. W., & Listyaningsih. (2020). Penetapan sebagai Dasar negara pancasila. *Pengembangan media pembelajaran*, 8, 1–15.
- Nurfadhillah S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media

Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran&ots=LR4Obd2wR5&sig=n_UJq1EqdK94rT9IAFRHOUaKfkl

Parahita, D. D., Primasatya, N., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 222–235. Retrieved from <http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/682%0Ahttps://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/download/682/554>

Patimah, S., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas 4 SDN Pakujajar CMB. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 98–105.

Permata, N. N., Zaman, W. I., & Damayanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.374>

Prasetyo, A. F., & Rosidah, U. (2023). Pengembangan Media Animal Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Annuriyah Belikanget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 03(02), 1–8.

Pribadi. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Prenada Media Group (cetakan ke). Prenada Media Group.

Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/med>

[ivesveteran.v3i1.702](https://doi.org/10.31603/bedr.6854)

- Saadah, F. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Dakota Terhadap Penguasaan Materi FPB dan KPK. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.31603/bedr.6854>
- Saputra, N., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambi 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 397–404.
- Setiawan, D., Kom, M., Abdul Tahir, S. T., & Kom, M. (2023). *Dasar Pemrograman Komputer Menggunakan Flowgorithm Dan Bahasa C*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=MV3PEAAAQBAJ>
- Shanti, R. A. N., & Wahyuni. (2019). *Akrab dengan KPK,FPB, dan pola Bilangan* (PT Sunda K).
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Sumadi, I. P., Kusmayadi, T. A., & Fitriana, L. (2022). Validity, Practicality, and Effectiveness of Ludo Cartesius Learning Media to Improve Understanding of Mathematical Concepts. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 6(3), 581. <https://doi.org/10.31764/jtam.v6i3.8477>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (p. 329).
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep Dasar Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.
- Surya, N. F., Wenda, D. D. N., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 57–66. <https://doi.org/10.52060/mp.v8>

[i1.1185](#)

- Susernawati. (2013). Media Pembelajaran Matematika Manipulatif. In *Media Pembelajaran Matematika manipulatif* (Vol. 1, Issue May). Deepublish.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Vioni, R. O., Nurfahrudianto, A., Handayani, A. D., & Jatmiko. (2023). Ludo Integer Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aritmatika Dasar Bilangan Bulat. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 81–94. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.4950>
- Viska, H. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Kebumian Berbasis Kearifan Lokal Matanggawe*. Irawan Massie. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=NB-bEAAAQBAJ>
- Wahyuni, Y. T., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media “ Rumah Makan Cerdik ” Materi Kewajiban dan Hakku untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 95–103.
- Wenda, D. D. N. (2015). *Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Pandawangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang*. 1, 1–12.