

DAFTAR PUSTAKA

- Al Magribi, A. A. (2023) *Efektivitas Problem Based Learning dengan Digital Ludo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arfani, L. (2018). *Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2).
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ansyar, M. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Astrianti, S.A. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Cherly Ana S. (2020). *Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah*. Jurnal Pendidikan MIPA.
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). *Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa*. Jurnal Basicedu, 5(6), 5258-5265.

- Dkk, S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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).
- Juniarti, Y. (2019). *Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) pada Fisik Motorik Anak Usia Dini*. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 169-182.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Lisiswanti. (2016). *Peranan Media Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105.
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah*. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 196-209.
- Purwanto, M. Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ridwan, W. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning pada mata kuliah pengembangan teknologi pendidikan Islam (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar)*.

- Rohani. 2019. *Diktat Media Pembelajaran*. Journal: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Google Scholar.
- Setyasari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, D. (2022). *Pemanfaatan Permainan Ludo dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter dan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat*. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8(3), 2337-2345.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). *Layakkah Media Papan Ludo Digunakan pada Muatan IPA untuk Siswa Sekolah Dasar?*. Mimbar Ilmu, 27(3), 383-390.