

DAFTAR PUSTAKA

- Aghina, T., Wijayanti, A. & Lazuarti, S. A., 2023. Implementasi Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Kanggotan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), pp. 21-28.
- Amelia, W., Nurmaya G, A. L. & Kudus, I., 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Kontekstual di Kelas IV SD Negeri 2 Baadia. *Prosa : Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 450-457.
- Anastasya, V. E., R. & Fajrie, N., 2021. Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan.*, 2(1), pp. 9-14.
- Angguntari, Y. P. & Nugraha, J., 2019. Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* , 7(3), pp. 43-50.
- Aprilia, E., Andayani, S. & Rahmawati, Y., 2023. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Materi Statistika Untuk Meningkatkan Literasi Numersi. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), pp. 114-125.
- Aulya, R., Z. & R., 2021. Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), pp. 421-428.
- Bate'e, A. K., Laoli, J. D., Dohana, S. & Lase, I. W., 2023. Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Confrence Of Elementary Studies*, 1(3), pp. 46-53.
- Cahyadi, R. A. H., 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35-43.
- Ddhiyah, M., 2023. Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ada Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 7(4), pp. 2075-2081.
- Dorajatil, A., S. & Nurfitriana, M., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan*, 17(1), pp. 33-41.

- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y. & Bacori, Z., 2022. Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4(1), pp. 1-10.
- Faradisa, A. R. et al., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), pp. 106-116.
- Fatmawati, D., 2020. Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Jurnal Pendidikan Islam Prodi PAI Pascasarjana IAIN Bone*, 3(2), pp. 21-40.
- Gusti, S. T. & Ekok, A. S., 2020. Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa SD di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), pp. 13-21.
- Haryadi, R. & Al Kansa, H. N., 2021. Pengaruh Media Pembelajaran E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta`lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), pp. 68-73.
- Hasan, M. et al., 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Hidayat, F., 2021. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), pp. 18-37.
- H. & N., 2022. Pentingnya Pendidikan Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran. *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), pp. 10-18.
- 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), pp. 107-113.
- Kurnia, L. D., Octaria, D. & Nopriyanti, T. D., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Menggunakan PowerPoint Pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), pp. 84-92.
- Kusuma, Y. Y., S. & Aprinawati, I., 2023. Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Nilai Karakter dalam Kearifan Lokal pada perspektif Pendidikan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), pp. 2936-2941.

- Magfirah, N., Djunur, L. H. & Thahir, R., 2023. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva For Edu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), pp. 776-783.
- Mubarokah, Z. A., Hardiyanti, P. & Enramika, T., 2023. Model Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 13(1), pp. 1-8.
- Muharam, A. et al., 2023. Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1), pp. 1-9.
- Mulyasari, R., I. & Doly, M., 2023. Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDEI (Sekolah Dasar). *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), pp. 334-342.
- Munawaroh, B., Rahayu, Y. S. & Bashri, A., 2024. Profil Permainan Edukatif Ludo Pada Materi Plantae Untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), pp. 254-265.
- Murti, K., Kresnadi, H. & Halidjah, S., 2023. Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 6(1), pp. 6801-6808.
- 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(3), pp. 115-128.
- Nissa, S. A. & Whindi, N., 2021. Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2563-2570.
- Nurfaizah, N., Maksum, A. & Wardhani, P. A., 2021. Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), pp. 122-132.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F. & Putri Eka, D. A., 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Bina Gogik*, 10(2), pp. 99-106.
- Rachmawati, D. S., Setiyawati, E. & Sartika, S. B., 2023. Pengaruh Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Akar dan Batang Kelas IV Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 2(2), pp. 136-146.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astusti, U. & Marini, A., 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), pp. 749-756.

- Ritonga, A. P., Andini, N. P. & Iklimah, L., 2022. Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(3), pp. 343-348.
- R., Nurmala, W. O., S. & Mane, L. J., 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 23 Buton. *Jurnal Syattar*, 1(2), pp. 123-130.
- Rohmah, R., Sugandi, A. I. & Rosyana, T., 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), pp. 1887-1898.
- Rorimpandey, H. W., Modji, G. F. & Rawis, A. J., 2020. Penerapan Model Pembelajaran (CTL) Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Perumnas Uluindado. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 17-26.
- Sela, H. M., Oktavia, M. & Ayurachmawati, P., 2023. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), pp. 507-519.
- Sinaga, A. P. & Baharuddin, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Transmisi Tenaga Listrik Kelas X TJTL di SMKN 1 Percut Sei Tuan. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 3(1), pp. 74-78.
- Susanti, A. et al., 2023. Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), pp. 1152-1165.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, D. F. & Syafitri, R., 2023. Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), pp. 161-166.
- Wangge, M., 2020. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), pp. 31-38.
- Wijayanti, N. W., 2021. Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Cendekiawan*, 3(1), pp. 59-64.
- Wulandari, A. P. et al., 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 1(3), pp. 343-348.