

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Taufi. M. 2015. *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam"*. CBIS Jurnal. Vol 3. No. 2.
- Adnan, Evita dkk. 2016. *"Perkembangan Peserta Didik"*. Jakarta: UNJ Press.
- Afrianti, Sulis, Daulay Indra Musnar, dan Asilestari Putri. 2018. *"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo"*. Jurnal on Early Childhood.
- Arsyad, Azhar. 2011. *"Media Pembelajaran"*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *"Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran"*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Ayomi, Prasetyarini, Siska Desy Fatmaryanti, R. Wakhid Akhdinirwanto. 2013. *"Pemanfaatan Alat Peraga IPA untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika pada Siswa SMP Negeri 1 Bulus Pesantren Kebumen Tahun Pelajaran 2012/2013"*. Jurnal Radiasi. Vol.2. No.1.
- Branch, Robbert Maribe. 2009. *"Instructional Design: The ADDIE Approach"*. New York: Springer.
- Carey and Dick. 2015. *"The Systematic Design of Instruction"*. United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Charoline, Yunita. 2019. *"Pengembangan Media Permainan LORONG (Ludo Gotong Royong) pada Pembelajaran IPS di kelas IV SD"*. Jakarta: UNJ
- Chotimah, Chusnul dan Fathurrohman. M. 2018. *"Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran"*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Citra, Yulia. 2012. *"Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran"*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>). Vol 1. No.1.
- Daryanto. 2010. *"Media Pembelajaran"*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Daryanto. 2011. *"Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif"*. Jakarta: AV Publisher.
- Donavan, Dana Andrya. 2016. *"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika U-MATH untuk Siswa Kelas II di SDN 1 Bolong Karanganyar"*. *E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. V, No. 7.
- Kurniaman, Otang dan Eddy Noviana. 2017. *"Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan Sikap, Dan Pengetahuan"*. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.
- Ekayani, Ni Luh Putu. 2017. *"Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa"*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Elfiadi. 2016. *"Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini"*. *Jurnal Itqan*. Vol VII. No.1.
- Erviana, Vera Yulia dan Fajar Pambudi. 2019. *"The Development of Ludo Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students"*. *Journal Advances in Social Science, Education and Humanities Research International Conference on Progressive Civil Society*, Vol. 317, No. 1.
- Falahudin, Iwan. 2014. *"Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran"*. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* (www.juliwi.com). Vol 1. No. 4.
- Gandamana, Apiek. 2018. *"Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar"*. *Jurnal Sekolah*. Vol 2. No.2.
- Gayatri, Mirza Askardiya dan Septiana Ika Ningtyas. 2017. *"Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan"*. *Research and Development Journal of Education*. Vol 4. No.1.
- Harry. 2017. *"Permainan Ludo, Dari India hingga Mendunia"*. Dikutip dari <https://www.sangharry.com/permainan-ludo-dari-india-hingga-mendunia/>.

- Hasnida. 2016. *"Media Pembelajaran Kreatif"*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Hendriana, Evinna Cinda dan Jacobus Arnold. 2016. *"Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan"*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. Vol 1. No.2.
- Hermawan, Asep Herry, Novi Resmini, Andayani. 2011. "Pembelajaran Terpadu di SD". Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayatullah, M Furqon. 2010. *"Guru Sejati: Membangun Insan Berkarakter Kuat & Cerdas"*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ihsan. 2017. *"Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah"*. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol 2. No.2.
- Iwan, dkk. 2018. *"Improving IPS Learning Results through Learning Media Playing King Ludo"*, *American Journal of Educational Research*, Vol. 6, No. 8,
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *"Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama"*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, Heru. 2016. *"Sekolah Kreatif"*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Khatimah, Husnul, Ira Novia Sari, Reski Dian Utami. 2013. *"Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar Di Era Sustainable Development Goals"*. Jurnal Pena. Vol 3. No.2.
- Mardiana, Susan. 2015. *"Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015"*. Yogyakarta: UNY.
- Maunah, Binti. 2015. *"Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa"*. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol 5. No.1.

Monica, Widya Alya dan Lativa Qurrotaini. 2019. "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan DONA (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan". Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, Jakarta: Depdiknas.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal, Jakarta: Depdiknas.

Peraturan Menteri diakses dari www.jdih.kemdikbud.go.id

Probowati, Yusti Seger Handoyo, dan Andik Matulesy. 2011. "Pendidikan Karakter Perspektif Guru dan Psikologi". Malang: Penerbit Selaras

Purwono, Joni, Yutmini Sri, dan Anita Sri. 2014. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan". Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 2. No. 2.

Putri, Andari Nurlita dan Cholisin. 2017. "Pemahaman Guru Tentang Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Negeri Se-Kota Yogyakarta". Jurnal Civics, vol 13, no.2.

Raehang. 2014. "Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif". Vol 7. No.1.

Rasyid, Magfirah dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia". Jurnal Pendidikan Biologi. Vol 7. No.2.

Sadiman, Arief S.,dkk. 2010. "Media Pendidikan". Jakarta: Rajawali Pers.

Setyosari, Punaji. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan". Jakarta: Prenadamedia Group.

Setyosari, Punaji. 2016. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif". Jakarta: Prenamedia Group.

Setyosari, Punaji. 2016. "Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan". Jakarta: Kencana.

- Siswanto, 2018. *Ada apa dengan pendidikan?*. Diakses dari (<http://www.suara.com/yoursay/2018/01/172632/ada-apa-denganpendidikan>).
- Santrock, John W. 2014. *“Psikologi Pendidikan”*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarah. 2019. *“Pengembangan Media Permainan PEKEBU”*. Jakarta: UNJ Pers.
- Smaldino, Lowther, dan Russell. 2019. *“Instructional Technology & Media For Learning”*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2013. *“Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *“Metode Penelitian Pendidikan”*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2014. *“Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran”*. Jurnal Kependidikan. Vol II. No.2.
- Surna, I Nyoman dan Olga D. Pandeirot. 2014. *“Psikologi Pendidikan 1”*. Jakarta: Erlangga.
- Suryani, Nunuk, Setiawan Achmad, dan Putria Aditin. 2018. *“Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Susan. 2014. *“Implementasi Media Ludo Word Game Bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menuliskan Kata”*, Tasikmalaya: UPI.
- Susanto, Pudyo. 2018. *“Belajar Tuntas: Filosofi, Konsep, dan Implementasi”*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutirna. 2013. *“Perkembangan & Pertumbuhan Peserta Didik”*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Syamsu, Yusuf dan Nani M.Sugandhi. 2011. *“Perkembangan Peserta Didik”*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tim Dosen MKDK. 2013. *“Landasan Ilmu Pendidikan”*. Jakarta: FIP UNJ.

Ulfah, Novia. 2019. *“Pengembangan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Pemasang”*, Semarang: UNNES.

United Nations Development Programme. *“Human Development Index and its components”*. Diakses dari (<http://hdr.undp.org/en/composite/HDI>).

W, Sri Anitah dkk. 2010. *“Strategi Pembelajaran di SD”*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wardani, IG. A.K. dkk. 2012. *“Perspektif Pendidikan SD”*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Yuntari, Wening Niki. 2019. *“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2”*, Yogyakarta: UNY.

Zubaedi. 2017. *“Strategi Taktis Pendidikan Karakter”*. Depok, Rajawali Pers.

