

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, E. d. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Afrianti, S. d. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Journal on Early Childhood*, 2018, 1(1), 54.
- Al-tabany, T. I. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual* . Jakarta: Prenamedia Group.
- Amkas, Tegeh, I. M., Mahadewi, 2017, Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 8 (2).
- Anggraini, R. 2017. Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nila. *Journal of Moral and Civic Education*, 1 (1), 21.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azmi, N. Y. 2017. Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, Vol. 20, No.2, 124.
- Burhaein, E. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Journal of Primary Education Vol.1 No.1*, 52.
- Daryono. 2011. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dasopang, A. P. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol.03 No.2, 334.

- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 92-93.
- Dewi, N. H. 2019. Ludo History (Dory) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 7 Bandung. *Factum*, Vol.8 NO.2, 279.
- Dewi, Mera Putri, dkk. 2020. Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1, 4*
- Fauzi, F. Y. 2013. Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal PPKn UNJ Online*, 1 (2), 1.
- Fauziddin, M. 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*, Vol. 1, No. 3, 4.
- Fujiawati, F. S. 2016. Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol. 1, No.1, 21*.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman Volume 4 No. 2 Juli–Desember 2017 ISSN: 2407-053X*, 120-150.
- Ihsan. 2017. Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2 (2), 50.
- Irwandani, S. J. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05 (1)*, 34.
- Istati, M. 2016. Perkembangan Psikologi Anak Di Kelas IV Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Tarbiyah Islamiyah, Volume 6, Nomor 2*, 112.

Jihan, Aprilia Nur Fajar, dkk. 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Mimbar PGSD Undiksha Vol: 7 No: 2*, h.111.

Kemendikbud. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Buku Guru Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mahardi. 2019. Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, Vol. 7, No. 2*, 19.

Mahmun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37, No.1*, 28.

Mardati, A. d. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia Volume 3- Nomor 2*, 121.

Maspalah. 2013. Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SMA. *Bahasa & Sastra, Vol.13, No.1*, 3.

Mawarni, G. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Geometry berbasis Ekspedisi Budaya Bantenpada Siswa Kelas V A Di SDN Cogreg 1 Tangerang Banten. *Indonesian Journal of Elementary Education Vol.2 No.1*, 32.

Miyarso, E. (n.d.). Evaluasi Belajar Cooperative Learning. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/pengabdian/model-evaluasi-belajar-cooperative-learning.pdf> di unduh pada tanggal 24 Juni 2020, 17:35:12.

- Monica, W. A. 2019. Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index> h.96, 96.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: PT. Referensi Group.
- Mustaqin, d. 2010. Penerapan Media Interaktif dengan Pembelajaran Cooperative Learning Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik. *JPT*, Vol. 18, No.2, 3.
- Ningsih, S. A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.7. No.1, 52.
- Nugraha, Y. P. 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*. Vol. 07 No. 03, 45.
- Pangestu, B. A. 2017. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malan*, 125. (2011). *Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013*.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1*, 42-47.
- Putri, A. A. 2019. Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Tlogomas 2. *Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 1*, 142.

- Raehang. 2014. Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif. *Jurnal Al-Ta'dib, Vol.7 No.1*, 150.
- Rahayu, A. S. 2017. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKN)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sadiman, A. S. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sigit, P. Y. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Solihatin, E. d. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sopandi, A. S. 2020. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insani Madani.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan, Vol.II No.2*, 32.
- Suprpto, A. N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 01*, 39.
- Supriyadi, Slamet, Dyah Sriwilujeng. 2016. *Modul Pelatihan Kelas Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 5.
- Suryani, N. d. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Suryani, Y. E. 2017. Pemetaan Kualitas Empirik Soal Ujian Akhir Semester Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sma Di Kabupaten Klaten. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 142-152.
- Susanto, Erwin. 2016. Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Pengembangan Civic Disposition Siswa SMAN Se-Kota Bandar Lampung, *Civics ISSN 2527-9742 Vol 1 No 1,98*.
- Syahrul, Y. d. 2019. Pelatihan Pengenalan Tipografi Dalam Meningkatkan Psikomotorik Anak Bagi Siswa Siswi SD Negeri 17 Palembang. *Seminar Nasional Pengabdian Pada Masyarakat*, 219.
- Syam, N. 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan - Vol. 24 Th. XV* , 109.
- Tikalisti, Octaviany, dan Ulfa. 2020. Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*,199.
- Trianingih, R. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida*, Vol. 3 No. 2, 200.
- Usman, Herlina. 2019. Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Mediaberbasis HOTS Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat. *Journal Prosiding Pengabdian Vol 1 No 1, 2*.
- Winarno. 2019. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuntari, W. N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 23 Tahun ke-8*, 200.