

Daftar Pustaka

- Amkas, Sasmita Sindy Intan Mawarni, dkk, 2017, Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018, Jurnal Teknologi Pendidikan, 08, 02.
- Anggari, Anggi St, dkk. 2017. *Buku Guru SD Kelas IV Tema 5 Pahlawanku edisi revisi2017*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, Azhar, 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Asyar, Rayahandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pendidikan*. Jakarta: Gunung Persada.
- Budayani, Ira. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Roud Table Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Pekanbaru Tahun Pembelajaran 2015/2016*, Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial,sains, dan Humaniora. Vol 01, No 01.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara, 2012.
- Edi, Fendi Rosi Sarwo. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: Leutikaprio
- Ekawan, Sendi, dkk,. 2015. *Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe TeamGames Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi*, Jurnal Sains dan Matematika, 06, 03.
- E. Barkley Elizabeth, dkk. 2005. *Collaborative Learning Techniques*. San Fransisco: Josse Bass.

- G, Tragian H. 2009. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkas, Ibrahim, R dan D. Hardjito. *Pembinaan dan pengembangan kurikulum*. Jakarta: PT. Djaya Pirusa
<http://peraturan.go.id/inc/view/11e44c4eb3dade20994831323136303.html> diunduh pada tanggal 11 Oktober 2018.
- Ghazi, Safar Rehman dan Karim Ullah. *Concrete Operational Stage Of Piaget's Cognitive Development Theory: An Implication In Learning General Science*. U University of Science & Technology, Bannu, KP, Pakistan.
<https://pdfs.semanticscholar.org/4a60/604c239446ba1efe2ad32651c091f62fdf1f.pdf> pada Di unduh tanggal 20 Juli 2019 pukul 13.39.
- Maftuh, Bunyamin dan Fakhri Samlawai. 1998/1999. *Konsep Dasar IPS*. Primary School Teacher Development Project.
- Maribe, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011. *Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nasrul. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Round Table Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa*, Suara Guru: Jurnal Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora. 01, 03.
- Ni'matuzahroh. 2018. *Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang

- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. 2010. *Pintar Menulis Karya Ilmia*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sasmita. 2017. *Pengembangan Media Ludo Word Games Siswa Kelas IV SDN Banjar Bali Tahun 2017/2018*. 01.
- Sekarsari Dian, 2014, *Implementasi Metode LCM (Linier Congruent Method) Pada Permainan Ludo*, Jurnal Teknik Informatika, 01, 01.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.
- S, Nana Syaodih. 2010. *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2008. *Metode Penetian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wati, Ega Rima, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kota Pena.