

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, A. K., dan Wahyudi. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berdasarkan Teori Dienes pada Mata Pelajaran Matematika kelas 4 SD, 14.
- Hapsari, I. I., & Suminar, D. R. (2013). Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Journal Universitas Airlangga*, 3.
- Hapsari, M. D. (2014). Efektifitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri, Brebes.
- Hueneke, H.-W., & Steinig, W. (2013). *Deutsch als Fremdsprache Eine Einführung*.
- Jannah, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk the Development of Ludo Game Learning Media To Improve Material. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 241.
- Karimah, R. F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2, 7.
- Kemdikbud RI. (2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Http://Kemdikbud.Go.Id/, (Mei).
- KhoirunNa'im, B. dkk. (2019). Pengembangan Permainan Interaktif Arabic Ludo Untuk Meningkatkan Kemahiran Qi Ra ' Ah Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Negeri Malang*, 273.

- Klett, E. (2013). DaF unterrichten Basiswissen Didaktik Deutsch als Fremd- und Zweitssprache, 13,147.
- Kusuma, I., & Irawati, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan “*Hunting Treasure*” Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A Di SMP Negeri 16 Malang. *Jurnal Online UM*, 1–7.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Lu’mu, M. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Pada Siswa Pra-Vokasional. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 3(1), 167–185.
- Mashami, R. A. dkk. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan* 13, 408.
- Playstore. (2021). Ludo King. Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludo.king>
- Silvia, M. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Anak Tunarungu, 262–362.
- Spielzeugmuseum. (2005). “*Mensch ärgere Dich nicht*” *Geschichte eines Spielklassikers*, 2-undefined.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Sunendar, I. dan D. (2013). *Strategi Pebelajaran Bahasa*.
- Zündorf, A. (2008). *Lormatioudo: A case study for graph transfn tools*, 494-undefined.