

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita, dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*, ed. TIM MKDK. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sofyan Mustoip, dkk. (Jakarta). *Implementasi Pendidikan Karakter*. 2018: Jakad Publishing.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research Vol. 5, No. 6*, 68.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media Yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai,. *Journal of Moral and Civic Education, 1 (1)*, 14-24.
- Arif Prasetyo Wibowo dan Margi Wahono. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: Usaha Konkret untuk Memperkuat Multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Civics Vol.14 No.2*, 196-205.
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV Min Ngronggot Nganjuk Miftahul Ula, and Nganjuk. *Dinamika Pendidikan Vol.16*, 279-308.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Brocic, P. (2005). Meet Croatia- Didactic Games Ludo And Croatian Monopoly. 1.
- Daryono. (2019, April 09). <https://news.detik.com/kolom/>. Diambil kembali dari detik.com: <https://news.detik.com/kolom/d-4502667/mengintip-rahasia-di-balik-aksi-aksi-intoleran>
- Dwijawandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan, Edisi Revisi*, ed. by Agus Sujarwo. Jakarta: Grasindo.
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.

- Gulo, W. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hasarudin, C. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hikmah, S. (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Sungai Melayu Rayak, Pontianak. *Jurnal Edukasi Vol.2*, 1-14.
- Hurlock, E. B. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Keenam*, ed. by Agus Dharma, . Jakarta: Erlangga.
- Husnul Khatimah. (2013). DODO ( DOMINO LUDO ); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar Di Era Sustainable Development Goals. *Jurnal PENA Vol.3*, 557-567.
- Jannah, M. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 241.
- Kebudayaan, D. J. (2016). *Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi*.
- Khodizah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. *Skripsi Pendidikan Fisika*, 38.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: GUNUNG SAMUDERA.
- Lasiyo,dkk. (t.thn.). *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Modul 1 Universitas Terbuka.
- M.Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Raja Grafindo.

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam Vol.37, No.1, 27-35*.
- Meredith D. Gall, et al. (2002). Educational Research: An Introduction. (7th ed.) New York: Longman, Inc. York: Longman.
- MJ, S. (2016). *Modul Pelatihan SD Kelas Awal*, (. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Noviani, N. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan, 22*.
- Nyoman Surna dan Olga D.Pandeirot. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Purnama, Sigit, dkk. (2019). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, ed. by Nita NM. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadina, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran Ppkn Kelas IV Berbasis Cooperative Learning Di SDN Srengseng Sawah 07. *Repository UNJ, 145-196*.
- Ristanti, A. R. (2020). Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang. *Skripsi Kependidikan Dasar, 182-200*.
- S.Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Samsuri. (2016). Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.5, 1-20*.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sastromiharjo, A. (2008). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Modul Pendidikan dan Pelatihan Guru SMP.
- Sobri, Elwien Sulistya Ningrum dan Ahmad Yusuf. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar, Malang. *Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.24,,* 416-423.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. (2012). Evaluasi Kinerja Layanan Pendidikan dengan Skala Likert. *Jurnal Teknik Gelagar Vol.02 No.01*, 56.
- Sutiyono dan Suharno. (2018). Reformulasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Memperkuat Nasionalisme Warga Negara Muda Di Wilayah Perbatasan, Citizenship. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol.6*, 1-16.
- Sutrisno. (2016). Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.5. *Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 29-37.
- Suwardani, N. P. (2020). *“Quo Vadis” Pendidikan Karakter*. Jakarta: UNHI Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Vol.2 No.2*, 103-114.
- Tikalisti, N. (2020). Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. *Jurnal PGSD 026*, 193.
- UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1*. (t.thn.).
- Yoki Ariyana, dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaram Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.