

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya
- Alvi, F. dan Ahmed, M. (2011). *Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games. IEEE Conference on Computational Intelligence and Games*
- Arikunto, S. 2002. Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Armstrong, P. (2017). Bloom's Taxonomy, center for teaching, Vanderbilt University. In Vanderbilt University.
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cindekia.
- Blegur, J., Rambu. M, & Wasak.P. (2019). Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Darmawan, R., & Muhroji. (2015). Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Desstya, A. (2013). Pembelajaran Kimia Dengan Metode TGT (Teams Games Tournaments) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Ekawan, Sendi. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Physics Ludo pada Materi Fisika Tentang Bunyi. Jurnal Radiasi. 6(1): 1-13.
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamify Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta*. Skripsi thesis, Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Gahara, B. (2019). Integrasi Media Powerpoint Dengan Metode Card Sort Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Materi Makna Q.S. Al-Mujadilah (58): 11 Dan Q.S. Ar-Rahman (55): 33 Di Kelas VII. Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6(1), 69.
- Hapsari Merlyana Dwi, 2015. Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di Smk Mitra Karya Mandiri KetanggunganBrebbes, Skripsi Universitas Negeri Semarang.

- Indriyani, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Peserta didik Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.74>
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (Konaspi)* (Pp. 2 - 5). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Marhadi, 2019. Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Port Sciences And Physical Education* Volume 7, Nomor 2 Juli – Desember 2019 ISSN 2581-0383
- Mukuan, J. J. (2016). *Speaking skills improvement though storytelling techniques using drawings as the media*. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 71–82.
- Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT:Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Ningsih Sri Armiyanti Dan Meyta Pritandhari, 2019. *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* vol.7. no.1. 2019
- Nofrion, N. (2018). *Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21*. INA-Rxiv. <https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv/>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Prayogo, B. A. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Peserta didik Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*. Skripsi thesis, FIP PAUD, Universitas Negeri

Semarang

- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54.
- Ramadhan, Muhammad Bagus. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Tour* Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas X IPS Pada Materi Hidrosfer di SMAN 54 Jakarta. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Thobroni, M. (2015). Belajar & Pembelajaran (M. Sandra, Ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saptorini. 2012. "Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPII* 1 (1)
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik. *Jurnal Studi Sosial*, FKIP, Universitas Lampung, 4(1)
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT Prenadamedia Group
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teory dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Usra, Ririska Hidayah., & Nofrion. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Web Pada Pembelajaran Geografi di SMAN 2 Padang. *Jurnal Buana*. 2(1). Universitas Negeri Padang.

Witdawati, M. (2016). Perbandingan Penggunaan Media Video Pembelajaran dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA N 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Universitas Lampung.

Yanti, P. G., Amalia, N., & Nawawi, N. (2018). *Improving the debate ability though inquiry method and audio visual learning media in course of speaking skill*. Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 17(2), 82–113.

Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. 8(2), 153–158.

