

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Alfannisa, d. (2023). *Sumber Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andi Kristanto, S. M. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Andreas Evan Christopher, H. D. (2019). PERANCANGAN BOARD GAME PEMBELAJARAN TOLERANSI TERHADAP PERBEDAAN PADA PELAJARAN PPKN. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 3.
- Anggapuspa, G. M. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Jurnal Barik*, 171.
- Aprilia Nur Fajar Jihan, F. R. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema "Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Mimbar PGSD Undiksha*, 109.
- Arini, S. A. (2021). Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *jurnal Basicedu*, 2564.
- Asdar, A. H. (2021). *Sistem Pembelajaran Tematik Terpadu*. Makasar: Azkiya Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Citriadin, Y. (2019). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. Nusa Tenggara Barat: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Darmawan, C. K. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (KONSEP & APLIKASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIK DI SEKOLAH DAN MASYARAKAT)*. Jakarta: Kencana.
- Desrinelti Desrinelti (1), N. N. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 105.

- Dina Nurhayati, D. S. (2021). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran IPAS Tema 1 Kels IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 85.
- Dr. Hj. Khadijah, M. (2015). *PENDIDIKAN PRASEKOLAH*. Medan: Perdana Publishing.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group.
- Dr. Umar Sidiq, M. d. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Faisal Anwar, d. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0"*. Makasar: TOHAR MEDIA.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar: (Badan Penerbit UNM).
- Hasan, d. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hastutia, A. A. (2021). ermainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala). *Jurnal Indonesian Language Education and Literature*, 68.
- Indriani, D. S. (t.thn.). EEFEKTIFAN MODEL THINK PAIR SHARE TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS. *Journal of Elementary Education*, 22.
- Kadek Desyawati^{1*}, M. G. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 169.
- Kebudayaan, K. P. (2023). *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V*. Diambil kembali dari Kemdikbud .
- Kemendikbud. (t.thn.). *Capaian Pembelajaran IPAS Fase A - Fase C (Untuk SD/MI/Program Paket A)*. Diambil kembali dari Kemendikbud.go.id.
- Khadijah. (2015). *Pendidikan PraSekolah*. Medan : Perdana Publishing.
- Khodizah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelejaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Geark Melingkar. 17.

- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.
- Laila Silmi Kaffah, D. S. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 484.
- Luthfitasari, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tukangan Yogyakarta. *Jurnal PGSD*, 287.
- Maria Ulfa, Y. T. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Mimbar Ilmu*, 384.
- Marni Astuti, L. E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PANTUN PADA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 917.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi*.
- Muhammad Ilham, L. M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLUME 4 NOMOR 5*, 5056 - 5057.
- Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Munandar, A. (2020). Desain Pembelajaran Model Assure Dalam Meningkatkan Pembelajaran Yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 72-76.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 873.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Rahmadani, R. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 1086.

- Rosita Wondal, R. S. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 114.
- Rustini, G. N. (2022). VISUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN CETAK SEBAGAI DAYA DUKUNG PEMBELAJARAN ABAD 21 KELAS RENDAH DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1772.
- Rustini, G. N. (2022). Visualisasi Pembelajaran Cetak Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Abad 21 Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1772.
- Sakti, H. G. (2023). PELATIHAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR, (JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT CAHAYA MANDALIKA 2023). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, 117.
- Sedana, I. M. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 59.
- Sellya Shafariya, H. Y. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Wacadesain*, 102.
- Setyowati, S. N. (2022). Analisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran Matematika SD Negeri 29 Sanggau. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 370.
- Sharon E. Smaldino, D. L. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siti Maria, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, 30.
- Sivasailam Thiagarajan, D. S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. *Indiana University Bloomington, Indiana*, 5-9.
- Sri Armiyanti Ningsih (1), M. P. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 52.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabet, CV.

- Sukmawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 304.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children A sourcebook*. Washington: National Center for Improvement of Educational.
- Ujang Cepi Barlian, d. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKADALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Journal of Educational and Language Research*, 2109-2110.
- Wahyudi, D. N. (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 22.
- Yose Indarta, d. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3012.
- Yunianta, G. K. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the forest: Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 579.
- Yustika. (2023). Pengembangan Board Game Penjumlahan dan Pengurangan (JURA) pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Jakarta*, 70.
- Siti Nur Asmah dan Dessy Setyowati, Analisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran Matematika SD Negeri 29 Sanggau, (Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 2022), Hal. 370
- Kemendikbud.go.id, *Capaian Pembelajaran IPAS Fase A – Fase C (Untuk SD/MI/Program Paket A)*, Hal 4
- Dr.H.Darmadi,S.Ag.,M.M.,MM.Pd.,M.Si., *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Guepedia.com) Hal. 20.
- Ririn Oktavia, Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa, (Diakses pada 12-02-2024 pada pukul 16.30), Hal 2