

DAFTAR PUSTAKA

- Amalianita, B., & Putri, Y. (2020). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*.
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda. *Journal of educational technology & society*, 11, 29-40.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning and Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pennsylvania: Longman.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya meningkatkan perencanaan karir siswa melalui bimbingan karir dengan penggunaan media modul. *Psikopedagogia*, 3, 58-68.
- Duarmas, Y., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 1-10.
- Dwi, H. M. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di Smk Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Ekayani, P. N. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2, 1-11.
- Elfarabi, A. (2015). Pengembangan Permainan Tembak Jaring Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Malang. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 3.
- Holland, J. L. (1997). Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments (3rd ed. *Psychological Assessment Resources*.
- IDN Times. (2021). 7 Fakta Sejarah Permainan Ludo, Ternyata dari Negara Ini! Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com/science/discovery/nena-zakiah-1/fakta-sejarah-permainan-ludo?page=all>
- Jannah, M., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisik*.

- KBBI. (2023). *Dadu*. Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring: <https://kbbi.web.id/dadu>
- Kurniasih, R. (2014). Media ular tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.
- Latief, M. A. (2002). *Penelitian Pengembangan*. Laporan Bahan Pengembangan.
- Lent, R. W., Sheu, H. B., & Brown, S. D. (2010). *The self-efficacy—interest relationship and RIASEC type: Which is figure and which is ground? Comment on Armstrong and Vogel (2009)*.
- Mardalis. (2008). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9, 158-166.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran Ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7.
- Nugroho, A., Bhakti, C., & Bandono. (2020). Meningkatkan Konsep Diri Positif Siswa Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving Kelas XI AK 3 SMK Yasemi Karangrayung., (hal. 535-543).
- Nursyifani, C., Mansoor, A., & Ratri, D. (2017). Boardgame as Media for the Independence Character Development of Preschool (4-6 Years Old) Children in Indonesia. *International Conference on Art, Craft, and Design* (hal. 265-273). Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development: Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *Educational Design Research: An Introduction*. Netherland: National Institute for Curriculum Development.
- Prayitno. (1995). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan profil)*. Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2004). *Seri Layanan Konseling L1-L9*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Prayitno, Afdal, Ildil, & Ardi, Z. (2017). *Layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok*. Ghalia Indonesia.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sagala, S. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Siswoyo, J. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman. *Teknologi Pembelajaran-S2*, 5.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahono, R. S. (2019, Januari 2). Retrieved from Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diambil kembali dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaianmedia-pembelajaran/>
- Wikipedia. (2020). Ludo. Diambil kembali dari Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ludo>
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Din*.