

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books. In Fatawa Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (terjemahan Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa (Buku asli diterbitkan tahun 1992. New York: Dell Publishing).
- Fauziah, I. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Frangeš, S. (2005). Meet Croatia-Didactic Games Ludo and Croatian Monopoli. *Kartografija i geoinformacije*, 4(4), 143-145.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Ibrohim, M., & Purwanty, N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Peserta didik Dengan Metode Forward Chaining (Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri Sumampir). *ProTekInfo (Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 4(2003), 19–28. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v4i0.408>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Jensen, E. (2010). *Guru Super dan Super Teaching*. Jakarta: PT Indeks.
- Khodziah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 173.

- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Kusumah Dewi, N. H., & Darmawan, W. (2019). Ludo History (Dory) Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 7 Bandung. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 277–285. <https://doi.org/10.17509/factum.v8i2.22155>
- Lailiyah, S., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). MONOPOLI IPA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP/MTs KELAS VII PADA MATERI TATA SURYA. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779–786. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1461>
- Lestari, A. W. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA SMP Berbasis Kooperatif Tipe STAD Pada Tema Fotosintesis di SMP GIKI-3 Surabaya. *Pendidikan Sains*, 1(01), 1–8.
- Lestari, R., & Iswendi. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 48–55.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- M. Rohwati. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81.
- Yazdi, Mohammad. (2012). *E-learning* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2 (1)(1), 143–152.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permatasari, A., Mulyani, B., & Nurhayati, N. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Pokok Koloid Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 117–122.
- Pramono, T. 2017. “Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Dalam Setiap Kegiatan Pembelajaran.” Seminar Nasional 2017 “Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat dengan Literasi sebagai Upaya Memajukan Pendidikan Anak Bangsa”: 1689–99.
- Rahmadani, D. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Chemistry Pada Materi Koloid Untuk Peserta Didik SMA/Sederajat*.

<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/38155%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/38155/17614067.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ramadhani, N., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (Mosik)” Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 235–245.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukur Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, H. W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Samsusilowati, P., & Setiawan, N. (2017). Pengembangan permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://123dok.com/document/zwvj3llq-pengembangan-permainan-kartu-alat-evaluasi-pembelajaran-akuntansi-sleman.html>
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis *Role Playing Game* (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Peserta didik Kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Sundaya, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington Indiana : Indiana University
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Peserta didik Smp. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, 2.
- Widiya, I. M. (2020). *Pengembangan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).

Wulandari, A. (2014). "Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Perawatannya." *Jurnal Keperawatan Anak* 2(1): 39-43

Yolanda, N. S., & Iswendi, I. (2019). Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA. *Edukimia*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i2.a17>

