

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, Leon Andretti. dkk. 2021. *Metodologi Peneliti & Analisis Data Comprehensive*. Cirebon: Insania
- Adelia R.A, Wahab, Abdi., dan Bard, Syamsul. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA inshafuddin Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsiyah*. 2:2
- Adi, Djoko. 2017. *Buku Ajar Mahasiswa Teknik Industri*, (Surabaya: Adi Buana, 2017), 133
- Ain, Nurul dan Kurniawati, Maris. 2013. Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*. Vol. 3 No. 2
- Angguntari, Pratiwi, Yusi dan Nugraha, Jaka. 2019. Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 07. No. 03
- Angkowo, Robert dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar, dan Kepribadian*. Jakarta: PT Grasindo
- Aprilia, Septi. 2018. Evaluasi Berbasis High Order Thingking Skills Dalam Pembelajaran Tematik Di SD Kelas Tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Sains “Mengintegrasikan Nature dan Nurture untuk Memberdayakan HOTS di Era Disrupsi”*
- Ariawan, Vina Anggia Nastitie dan Pratiwi, Inne Marthyane. 2017. Implementing Joyful learning Strategy Using Treasure Clue Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 5. No. 2
- Arifin, Zaenal. 2014. *Penelitian Pendidikan metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia
- Christian, Imanuel Vicky dan Prasida, Arie Setiawan. 2018. Developing Board Game As Learning Media About Waste Sorting For Fourth Grade Students Of Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 6. No. 01
- Ekawan, Sendi. 2015. “Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Touranment dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi”. *Jurnal Radiasi*. 6:1
- Faisal dan Lova, Stelly Martha. 2018. *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Medan: Cv. Harapan Cerdas
- Fanani, Achmad dan Kusmaharti, Dian. Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) di Sekolah Dasar Kelas V. *dalam JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. P-ISSN 2086- 7433 E-ISSN 2549-5801
- Glenn, C. E., 2009. The Holistic Curriculum: Addressing the Fundamental Needs of the Whole Child in a Diverse anduGlobal Society. *National Forum of Multicultural Issues Journal*. Vol. 6 No. 2
- Hadiyanti, Vidya. Salim, Herli. 2021. “Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Didaktika*. No. 01. Vol. 01
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hapsari, Iriana Indri. Suminar, Dewi Retno. 2019. “Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. No. 03.Vol. 07
- Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan Penilaian Bebas HOTS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2. No. 1
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Izzaty, Agit Darojatil. Sunanih. Nurfitriani, Meiliana. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS

- Sindangraja”. *Jurnal Buana Pendidikan*. No. 01. Vol. 17
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Jihan, Aprilia Nur Fajar. 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal: Mimbar PGSD Undiksha*. Vol: 7 No: 2
- Kara, Raka Bagas. Fathurohman, Irfai. Fajrie, Nur. 2020. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Ludo”. *Jurnal Indonesian Journal of Elementary Education*. No. 03, Vol. 04
- Kemendikbud, 2013. *Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013, Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemendikbud
- Khamadi, Abi Senoprabowo. 2016. Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan ke dalam Perancangan Permainan Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 2. No. 2
- Khatimah, Husnul., dkk. 2020. Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar di Era Sustainable Development Goals. *Jurnal PENA*, Vol. 3. No. 2
- Khodziah, Selviana. 2018. Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*”. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Khoirunnisa, Siti. Wuryastuti, Sri. Suratno, Tatang. 2021. ”Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar saat Penggunaan Media Ludo Fauna: Studi Narrative Inquiry Mengenai Hewan di Sekitar”. *Jurnal Didaktika*, No. 03. Vol. 01
- Kusumawati, Oktaria. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No. 2 Oktober
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Remaja
- Marhadi. 2019. “Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar”. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*. 7:2
- Matondang, Zulkifli. 2009. “Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian”, *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. No.1. Vol. 6
- Mawarni, Ghea Agatri, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Geometry Berbasis Ekspedisi Budaya Banten Pada Siswa Kelas

V A DI SDN Cogreg 1 Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education*. Vol.2 No.1

Misbahuddin dan Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Natty, Richard Adony dkk. Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 3, No. 4

Nisa, Riska Hidayatun. Wiryanto. 2003. "Pengaruh Penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD". *Jurnal Insan Media*. No. 01. Vol. 05

Nissa, Syifa Aulia. Arini, Novanita Whindi. 2021. "Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal: Basicedu*. No. 04. Vol. 05

Nugroho, Anjar Wisnu. Listyaningsih. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Perumusan Pancasila dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan". *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. No. 01. Vol. 08

Nugroho, Arifin. 2019. *Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: PT Gramedia

Nugroho, R. Arifin .2018. *HOTS*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia

Pratiwi, Indah. dkk. 2018. Pengembangan Alat Permainan Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9. No. 2

Purnaningsih, Wahyu. 2019. Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan hasil Belajar Tematik Melalui Modelproblem Basedlearning (PBL) Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 03. No. 2

Purwanto, Urip. 2008. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi. Lembang Pustaka UNY

R. Wi. Dahar. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V. Jakarta: Erlangga

Sadiman, Arief. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sanaky, Hujair. *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 4

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, metode dan prosedur*. Jakarta:

## Kencana Prenada Media Group

- Saragih, Febi Ariani. 2019. Penerapan Metode Hots (Higher Order Thinking Skill) Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di SMA. *Journal Ofjapanese Languageeducation &Linguistics*, Vol. 3. No. 2
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Suryani, Nunuk. ddk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2
- Thoifah, I'anaut. 2015. *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani
- Ulfah, Novia. 2019. Skripsi: "*Pengembangan Media DORLANG (Ludo Geometri Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Malang*". Semarang: UNNES
- Ulhusna, Mishbah. Putri, Sri Diana. Zakirman. 2020. "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kalaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Indonesian Journal of Elementary Education*. No. 02. Vol 04
- Widana, I Wayan. 2017. *Penyusuna Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan

## Menengah

- Widya A.M, dan Qurrotaini, Lativa. 2019. "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Ludo (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*
- Winarno, dkk. 2009. Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Genius Prima Media
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press
- Wiwik Setiawati, dkk., 2018. *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills Program Peningkatan Pembelajaran Berbasis Zonasi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Yulianti, Firda. dkk. 2020. Pengembangan Media Ludo Math Game dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas VSD, *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*