

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Slamet, Fayrus. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Alfiatun Nur, Azizah, dan Meita Fitriawanati. "Pengembangan Media Ludo Math pada Materi Pecahan Sederhana." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 28–35.
- Anggayudha A. Rasa, Aghnia M. Safira, Rosdiana R. Ginanjarsari, dan Aminah T. Zahroh. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas III*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek, 2022.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Aprilia Nur Fajar, Jihan, Fine Reffiane, dan Prasena Arisyanto. "Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2019): 107–13.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Depi Ratnasari, Asmawati, Virma Nadia Safitri, Husnul Aini, dan Murjainah. "Pengembangan Media LUTION (Ludo Education) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025): 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1657>.
- Dewi, Syva Lestiyani. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 2 (2022): 313–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>.
- Efendi, Reni, dan Hasanah Uswatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Menggunakan Aplikasi IbisPaint Berbasis Platform Carrd.co Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD Negeri 1 Kedungwaru." *The Elementary Journal* 3, no. 2 (2025): 69–82. <https://doi.org/10.56404/tej.v3i2.166>.
- Fadhila, Nadia Alima, Nur Widya Setyaningsih, Rizqi Rahma Gatta, dan Rio Christy Handziko. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Addie

Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013.” *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi* 13, no. 1 (2022): 1–8.

- Fatimah, Siti, Nyiyayu Fahriza Fuadiah, dan Patricia H. M. Lubis. “Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) Pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Holistika* 7, no. 2 (2024): 194. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.194-203>.
- Firda Dwi, Cahyati, Agus Mukti Wibowo, dan Rizki Amelia. “Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School.” *Experiment: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2021): 28–34.
- Haryati, Sri. “Research and Development (r&d) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan.” *Jurnal Research And Development* 37, no. 1 (2012): 11–26.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hikmah, Enok Sinta Nur, M. Fahmi Nugraha, dan Rahmat Permana. “Pengembangan Media Pembelajaran Luqytrik (Ludo Qr Praktik) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Panjalu.” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2025): 24–33. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.505>.
- Ilman, Mabur. “Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Materi Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII MTS Al-Furqan Noling.” Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2024.
- Intan Nurhasana. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.” *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 217–29. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.
- Izzaty, Agit Darojatil, Sunanah, dan Meiliana Nurfitriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja.” *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 17, no. 1 (2021): 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>.
- Julia Agustin, Ni Komang Tri, I. Gede Margunayasa, dan Ni Nyoman Kusmariyatni. “Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 2 (2019): 239–49. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>.

- Kara, Raka Bagas, Irfai Fathurohman, dan Nur Fajrie. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Ludo Pintar." *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 363–70.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, dan Ahmad Mulyadiprana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 860–73. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.
- Kururu, Marsela Manuru, dan Nur Rahmah. "Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Materi Ekosistem pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2023): 74–84. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2357>.
- Lestari, Ceni Amalia Ayu, Ana Dwi Lestari, dan Innayatul Magfirah. "Peran Bahan Ajar, Media Dan Sumber Belajar: Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII, at-Thullab* 7, no. 1 (2025): 1–21.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, dan Rabiatal Khairiah. "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Muthmainnah, Tamsik Udin, Monika Karolina Sianturi, dkk. *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Nazhirah, Israwati, dan Tursinawati. "Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V SD Negeri 1 Beureunuen." *Journal Tunas Bangsa* 11, no. 1 (2024): 44–56.
- Nissa, Syifa Aulia, dan Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>.
- Novada, Cristine, Kartono Kartono, dan Asmayani Salimi. "Pengembangan Media Lupas (Ludo IPAS) di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan." *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 317–30. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3402>.
- Nugraini, Dwi, Arum Ratnaningsih, dan Muflikhul Khaq. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uangkelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 02 (2024): 247–57.

- Nuraliah, Hilma, Ahmad Mulyadiprana, dan Pidi Mohamad Setiadi. "Pengembangan Media Ludo Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPS SD Kelas IV." *Journal of Elementary Education* 6, no. 4 (2023): 794–800.
- Nurpadilah, Eva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol." Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Nurzannah, Siti. "Peran Guru Dalam Pembelajaran." *ALACRITY: Journal of Education* 2, no. 3 (2022): 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta, Fauzi Bakri, Razali Rasyid, dan Rina Dwi A. Mulyaningsih. "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 01, no. 2 (2015): 67–74. <https://doi.org/10.21009/1.01211>.
- Purnamasari, Nurna L. "Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK." *Jurnal Pena SD* 5, no. 1 (2020): 23–31.
- Rachman, Arif, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, dan Hery Purnomo. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rochaendi, Endi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahsih Alin Sholihah. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung: ITERA Press, 2024.
- Rohmad, dan Siti Sarah. *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021.
- Safira, Sintya, dan Suprayitno. "Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially Pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar." *JPPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 10 (2024): 111–20.
- Sahetapy, Mariana S., Elsina Sarah Tamaela, dan Seska Malawaule. "Peningkatan Penguasaan Materi Gerak Melingkar Beraturan Melalui Implementasi Permainan Ludo Dalam Setting Teams Game Tournament." *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 230–40.

- Sari, Sinta Merta, dan Ni Nyoman Ganing. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 2 (2021): 288–98. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Satifa, Aisyah, Nurul Kemala Dewi, dan Nurwahidah. "Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 9, no. 4 (2023): 2078–85.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA, CV., 2019.
- Sulistyaningrum, Dewi Ayu, Hari Wibawanto, dan Eko Purwanti. "Pelatihan Google Classroom Menggunakan Model ADDIE Untuk Guru Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 5, no. 1 (2022): 267–73.
- Surur, Agus Miftakus. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN; Teori, Aplikasi, Dan Publikasi*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Susanti, Dwi, Ferisa Nuriasyifa Hasan, Nafisa Khira, dan Nelly Astuti. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Handayam: PGSD Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92.
- Susanto, Heru, dan Veni Nurpadillah. "Representasi Kekuasaan dan Solidaritas Pada Tuturan Informal Masyarakat Multietnis (Representation of Power and Solidarity in Informal Speech of Multiethnic Society)." *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 2 (2022): 261. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.7949>.
- Syafei, Isop. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama, 2025.
- Syuryani., Syuryani. "Penggunaan Model Problem Based Instruction Dengan Media Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 47 Kota Jambi." *Jurnal Pesona Dasar* 7, no. 1 (2019): 27–36. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i1.19933>.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Telaumbanua, Darlene Anjani, Wildawani Siregar, dan Uswatun Hasanah. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X SMA Negeri 1 Gomo." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 8, no. 2 (2025): 6223–27.

- Wahyuni, Ericha Ristaviana Putri, Achmad Fanani, dan Rarasaning Satianingsih. *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya*. 6, no. 2 (2022): 3773–79.
- Widyaningsih, Erni, dan Dwi Apriana. *Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas V*. Surakarta: Cv Adijaya Duta Aksara, 2025.
- Widyawati, Ani, dan Anti Kolonial Prodjosantoso. “Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2015): 24–35. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>.
- Yuliani H, Khemala, dan Hendri Winata. “Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 27–33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.
- Yuntari, Wening Niki. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Berbah 2.” Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
- Yustika, Endang, Farida Maya, Setio Utoyo, dan Rahkimawati. “Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2025): 949–60.
- Yuwowono, Edi, dan Mudjia Raharjo. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Zahra, Aprilia, Yusni Arni Yusuf, Novita Citra Anggraini, dan Suci Amelia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang.” *ALACRITY: Journal of Education*, 1 Desember 2024, 449–59. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.486>.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, dan Syahrizul. “Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 46363–69.
- Zayyad, Ach, dan Wilda Masruroh. “Takdir dan Resiliensi: Analisis Tafsir Q.S. Al-Insyirah Ayat 5-6 dan Relevansinya Terhadap Pemulihan Trauma.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 230–43.