

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, Anak Agung Gede. 2016. *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Jakarta: Kencana, 2013), h. 19.*
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). hlm. 104
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). hlm.156
- Armiyanti, dkk. 2019. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI*
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Intrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Charolina sulistiowati, FKIP UMP, 2014 *BAB II kajian Pustaka. Permainan*
- Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA*. Jurnal Pendidikan Fisika, 240–249.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan*

Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Undiksha, 7(2), 108–113.

Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA. Jurnal Pendidikan Fisika, 240–249.*

Jihan dan Arisyanto. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Undiksha. Vol.7. No.2 (Hlm.108–113).*

Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.*

Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI), 1(2), 1–12.*

Nurgiyantoro, B. (2004). *Sastra Anak: Persoalan Genre. Humaniora, 16(2), 107–122.*

Nurhasanah Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman. (2017). *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. Penelitian Pendidikan INSANI, 20, h 125.*

Tadulako, U., Game, L., & Education, P. (2019). *PENDAHULUAN Pencapaian prestasi belajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani survei dan wawancara awal yang dilaksanakan pada tanggal 3-4 Juli 2019 di SD Negeri 15 Palu untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran penjasorkes olahraga dan kesehatan adalah. 7, 19–31.*

Tegeh made, dkk. 2014. *Model Pembelajaran Pengembangan*. Singaraja: *Graha Ilmu*

Jawati, Ramaikis. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II""", *SPEKTRUM PLS*, 1.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran"*, Kencana pers: Jakarta.

