

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. S. (2020). *Hasil belajar*. Tangerang: Tira Smart.
- Ainley, M. H. S., & Berndorff, D. (2002). Interest, learning, and the psychological processes that mediate their relationship. *Journal of Educational Psychology*, 94(3), 545–561. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-0663.94.3.545>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., & Herawati, E. S. B. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1). <https://ojs.unida.ac.id/JSJ/article/view/4034>
- Aliyyah, R. R., Puteri, F. A., & Kurniawati, A. (2017). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.30997/jsh.v8i2.886>
- Andi, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Anggraeni, N. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan Ludo terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 1(1), 165–178.
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan papan permainan Ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 43–50.
- Aqillah, H. N., Laurenza, A. A., & Rosida, H. (2024). Peer to peer interaction patterns for mental health and student learning motivation. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER)*, 7(3).
- Azizah, S. A., Usman, A., Fauzi, M. A. R., & Rosita, E. (2023). Analisis gaya belajar siswa dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.74>

- Daskalovska, N., Gudeva, L. K., & Ivanovska, B. (2012). Learner motivation and interest. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1187–1191.
- Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan minat dan hasil belajar kelompok melalui lkpdp berbasis cooperative learning tipe two stay two stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126-134.
- Fatihah, A., Misnianto, M., & Yunaika, W. (2020). Perbedaan model pembelajaran Visualization, Audition, Kinesthetic dengan Cooperative Integrate Reading and Composition terhadap hasil belajar IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 250–254.
- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan media permainan Ludo Bullying untuk meningkatkan pemahaman bullying pada remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 13–33.
- Harackiewicz, J. M., & Hulleman, C. S. (2010). The importance of interest: The role of achievement goals and task values in promoting the development of interest. *Social and Personality Psychology Compass*, 4(1), 42–52. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1751-9004.2009.00207.x>
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan Ludo dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511–520. <http://dx.doi.org/10.29210/1202424308>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan manfaat Ice Breaking untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hersya, D. A. (2025). Gamifikasi pembelajaran di dunia virtual: Studi komparatif platform metaverse terhadap e-learning konvensional. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 615–621.
- Heryati, I. (2021). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) tentang persamaan linear satu variabel di SMP Negeri 14 Kota Bogor. *Journal of Social Studies Arts*

and *Humanities (JSSAH)*, 1(1), 06–11.
<https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3966>

Hidayat, A., & Safitri, B. (2024). Meningkatkan disiplin, motivasi, dan hasil belajar siswa muatan PPKn menggunakan model PANTING pada siswa kelas VA SDN Sungai Jingah 4. *Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 11795– 11804.

Indriati, S., Afriza, E. F., & Widyaningrum, B. (2022). Pengaruh variasi gaya mengajar terhadap motivasi belajar serta dampaknya pada hasil belajar siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 341–347.

Jalilah, S. R. (2021). Merangsang minat belajar siswa dengan model pembelajaran tutorial berbasis media video sosiodrama. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5953– 5960.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1657>

Jayanta, I. N. L., Widiana, W., & Yudiana, I. K. E. (2021). Pelatihan Menyusunan Instrumen “Siraport” Di Sd Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2290.

Karma, I. W., Suma, K., & Astawan, I. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berseting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 356-364.

Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102.
<https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.3155>

Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar Al- Qur'an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278.
<https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>

Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

Koyan, I. W. (2012). *Statistik pendidikan: Teknik analisis data kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73–100. www.arcjournals.org
- Kuntoro Aji, E. T. R. (2023). Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7781785>
- Lee, S., & Lawson-Body, A. (2011). Perceived dynamic pricing. *Journal of Industrial Management & Data System*.
- Li, H., Ge, Y., Lian, D., & Liu, H. (2017). Learning user's intrinsic and extrinsic interest for point of interest recommendation. *IJCAI-17 Proceedings*, 2117– 2123. <http://www.ijcai.org/proceedings/2017/0294.pdf>
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan Ludo untuk meningkatkan minat belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, 4(1), 30–35.
- Mesilina Haloho, Y., Suartama, I. K., & Sudarna, I. K. (2023). Educational Game- Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence. *Mimbar Ilmu*, 28(1), 106-115.
- Moch. Agus Krisno Budiyanto. (2016). *Sintaks 45 metode pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press.
- Muhammad Azhar, H. W. (2024). Motivasi belajar: Kunci pengembangan karakter dan keterampilan siswa. *Uluwwul Himmah Education Research Journal*, 1(1), 1–15.
- Mulabbiyah, M., Ismiati, I., & Sulhan, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Fleming-VAK untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Thohir Yasin. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 10(1), 56–74.
- Mulyati, S., & Setiawan, I. (2019). Pengembangan pembelajaran ekonomi pendekatan konstruktivistik-kontekstual dengan perspektif *self regulated learning*. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 16(1), 39–47. <https://doi.org/10.25134/equi.v16i01.2016>

- Munawaroh, B., Rahayu, Y. S., & Bashri, A. (2024). Profil permainan edukatif Ludo pada materi Plantae untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), 254–265. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Noorbaiti, R., Fajriah, N., & Sukmawati, R. A. (2018). Implementasi model pembelajaran Visual-Auditori-Kinestetik (VAK) pada mata pelajaran matematika di kelas VII E MTsN Mulawarman Banjarmasin. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 108–116. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5130>
- Nova Auliatul Azizah, D. W. (2024). Gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik: Temuan dari siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan*, 4(11), 1117–1123. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>
- Nurhuda, N. I., & Hendrawan, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditori Dan Kinestetik (VAK) Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17(1), 14-20.
- Pamungkas, A. S., & Styono, G. (2025). Analisis preferensi gaya belajar siswa dalam konteks media pembelajaran cerita fabel di SDN Beji Banjarnegara. *Journal of Instructional Technology*, 6(1), 18–29.
- Pritchard, A. (2014). *Ways of learning*. London & New York: Routledge.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing.
- Rofiqah, S. A., & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan alat optik. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(2), 61–70.
- Rotgans, J. I., & Schmidt, H. G. (2014). Situational interest and learning: Thirst for knowledge. *Learning and Instruction*, 32, 37–50.

- Rukmana, W., Hardjono, N., & Aryana, A. (2018). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan model pembelajaran VAK berbantu media tongkat tokoh. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 189–195.
- Saeful, S. (2023). Pengaruh gaya belajar peserta didik berdasarkan kriteria VAK terhadap hasil belajar ekonomi. *Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi*.
- Salsabila, G., Septian, A., Inayah, S., Hanifah, N., & Komala, E. (2023). Penerapan model pembelajaran visualization, auditory, kinesthetic (VAK) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 33-39.
- Sari, I. A. L. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media Jeopardy Game Berbasis Powerpoint Untuk Muatan IPA di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 148-156.
- Setiawan, A. S., & Alimah, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran visual auditory kinesthetic (VAK) terhadap keaktifan siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1), 81-90.
- Shinoda, T., & Budiyanto, M. A. (2016). Energy saving effect of roof shade for reefer container in marine container terminal. *The Journal of Japan Institute of Navigation*, 134, 103–113.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Slameto. (2003). *Peranan ayah dalam pendidikan anak*. Salatiga: Satya Wiyata.
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia secara daring. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58–70.
- Southgate, E., Budd, J., & Smith, S. (2017). Press play for learning: A framework to guide serious computer game use in the classroom. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(7).

- Suciani, N. K., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). The impact of learning style and learning motivation on students' science learning outcomes. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 395-401.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337-2345.
- Suwardi, A. A., & Aliyyah, R. R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka. *KARIMAH TAUHID*, 2(6), 2948–2965.
- Syauky, A., & Jannah, M. (2025). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, kinestetik terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 dan SD. *Satya Wisya*, 1, 89–103.
- Tangkas, W. E. A., Japa, I. G. N., & Rati, N. W. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Menggunakan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Belajar Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 1(2), 63-71.
- Trisnanda, S. F., Agustina, D. A., & Asriyanti, F. D. (2025). Pengaruh gaya belajar siswa terhadap minat belajar dalam pembelajaran berdiferensiasi Bahasa Indonesia di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(3). <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p616-627>
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130-137.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130–137.
- Ulinniam, H., Hidayat, Barlian, U. C., & Iriantara, Y. (2021). Penerapan Kurikulum Revisi 2013 di masa pandemi pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. (Perlu ditambahkan volume, nomor, dan halaman jika ada).

- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31–43.
- Umam, A. K., Aneka, R. R., & Cahyo, E. D. (2021). *Pengembangan kognitif anak usia dini berbasis kajian teoretis dan studi empiris*. Idea Press Yogyakarta.
- Wibawa, I. M. C., & Dewi, N. P. S. R. (2022). The Effectiveness of Reading and Writing Learning Videos on Student Learning Outcomes in Online Learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 18-28.
- Wijayanti, R. F. N., Syafaah, P. N., Nur, D. M. M. (2025). Penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran ASEAN pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 86–95.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa. *(Tidak disebutkan sumber/jurnal; perlu dilengkapi jika ada informasi lengkap)*.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan Ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106–116.
- Yanti, N. M. D. T., Jayanta, I. N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Pengaruh model pembelajaran course review horay berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 463-471.
- Yudiana, I. K. E., & Sudiartini, N. P. K. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning berbantuan Pendekatan Gamifikasi terhadap Keterampilan Merancang Pembelajaran IPAS. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 187-194.
- Yudiana, I. K. E., Widiastini, N. W. E., & Nirmayani, L. H. (2021). Model Project- Based Learning Berbantuan Penilaian Teman Sebaya di Tengah Pandemi

untuk Meningkatkan Hasil Pendidikan IPS Mahasiswa PGSD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 374-380.

Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas III SDN Sindang Panon 2. *MASALIQ*, 3(5), 775–789.

