

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alvin, F. & Ahmed, M. 2011. "Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games". 2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG'11) (hlm. 141-145).
- Amkas, S. S. dkk. 2017. "Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018". e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 8 No: 2 Tahun 2017)
- Anggraini, Dyah. dkk. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD". Jurnal Pendidikan Berkarakter, Volume 1, Nomer 1 (halaman 325).
- Arif dan Yeniawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'Arif Press.
- Ariyanti dan Zidni, I.M. (2015). "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung". Jurnal IKA, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 12-26).
- Arsyad, A. 2013. *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Astini, B. N. dkk. 2017. "Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Anak Universitas Mataram. Volume 6, Nomer 1 (halaman 32).
- Candiasa, I. Made. 2011. *Statistik Univariat dan Bivariat disertai aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha.
- Endayani, H. 2017. "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial". Jurnal Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Volume 1, Nomer 1 (hlm.1-4)

- Fauzia, H. A. & Harjono, N. 2019. *“Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divison”*. Jurnall MAJU, Volume 6, Nomer 1 (halaman 24).
- Fiteriani, I. & Suarni. 2016. *“Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya Pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI (Studi PTK Kelas III MIN 3 Wastesliwa Lampung Barat)”*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 3 No. 2 (hlm 4-5)
- Fitrianingtyas, A. (2017). *“Peningkatan Hasil belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02”*. E-Jurnal Mitra Pendidikan, Volume 1, Nomor 6 (hlm. 709-719).
- Gunarto, H. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS
- Hanafi. 2017. *“Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan”*. Jurnal Kajian Keislaman. Volume 4, Nomer 2 (halaman 134).
- Khasanah, I. N. dkk. 2018. *“Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja”*. E-Jurnal Undiksha, Volume 6, No. 2 (hlm 205).
- Khobir, A. 2009. *“Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif”*. Forum Tarbiyah, Volume 7, Nomer 2 (hlm. 196-197).
- Khumaira. dkk. 2012. *“Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Semester Genap di MTSN Patas Kecamatan Gerogak Tahun Pelajaran 2012/2013”*. Singaraja: Undiksha.
- Koyan, I Wayan. 2011. *Assesmen dalam pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press
- Krissandi, & Rusmawan. (2015). *Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 34(3), 457–467.
- Kurniasih, Finlam. 2016. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Permainan KotakKatik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Laa, Neli. dkk. 2017. *“Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa”*. IP Manper, Volume 2, Nomer 2 (halaman 141).

- Mahadewi dan Sukmana. (2015). *Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Mahadewi, P. L. P. 2014. *Problematika Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Melvin, Tria dan Surdin. (2017). “*Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari*”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-12).
- Miftah, M. 2013. “*Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Belajar Siswa*”. *Jurnal KWANGSAN*, Volume 1, Nomer 2 (hlm. 99-100).
- Rahim, M. & Puluhulawa, M. 2017. *Tracer Study Lulusan Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Gorontalo*. *Jurnal Pendidikan (teori dan praktek)*. Volume 02, No. 02 (hlm 122).
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Rosbianiar, I. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa*. Tesis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sapriya. 2012. “*Pendidikan IPS Konsep, dan Pembelajaran*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Simbolon, N. & Satria, A. 2016. “*Making Ludo Word Game (LWG) To Learn Grammar For Senior High School Students*”. *Inovish Journal*, Volume 01, Nomor 02.
- Suartama, I. K. 2016. “*Bahan Ajar Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*”. Singaraja: Undiksha.
- Suartama, I. K. 2016. *Buku Ajar Produksi Media Sederhana*. Singaraja: Undiksha Press.
- Sudarma, I. K. dan Oka, G. P. A. 2008. *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.

- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M. & Sudatha, I. G. W. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Seri Buku Teks Teknologi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Seri Buku Teks Teknologi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tirtarahardja, A. & Sulo, S. L. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Umar. 2014. “*Media Pendidikan : Peran dan Fungsi dalam Pendidikan*”. Jurnal Tarbawiyah, Volume 11, Nomer 1 (hlm. 136-137).
- Waluyo, E. M. 2014. *Rovolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak*. Jurnal Pendidikan Islam STAIN Syekh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Volume 8, No.2 (hlm. 210-225).
- Worosetyaningsih, T. dkk. 2017. *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yogiyatno, W. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data Untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391–404.
- Yuntari, W. N. dan Supartinah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2 Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zulkaida, A. dkk. 2005. “*Metode Mengajar Dengan Menstimulasi Otak Kiri Dan Otak Kanan*”. Jurnal Proceeding, Seminar Nasional (hlm. 99).