

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Keguruan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar - Raniry.
- Anastasya, Visca E., dkk. (2020). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil belajar Sisa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 2 No 1, Hal 9-14.
- Anggraeni, N. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas Vii SMP Negeri 1 Lemah Abang Cirebon). *Journal Of Mathematical Science and Mathematics Educations*, 01 (01), 165- 178.
- Anjani, F. (2020). Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi. *SocioEdu:Sociological Education* , Vol 1 No 1, Hal 34–41.
- Apriani, K. (2017). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 3 No 2, Hal 171–187.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- As-Syauqi, M. A. F. I. Q., & Fauziah, A. N. M. (2020). The expediency of ludo game on substance pressure material to improve students scientific literacy. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(2), 194–203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38353>
- Bahar & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol 9 No 1, Hal 77–86.
- Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran *Active Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, Vol 1 No 1.
- Ekayani, Ni Luh Putu. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajmen & Bisnis Sriwijaya*, Vol 3 No 1, Hal 134–140.

- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 1–3.
- Handayani F , Ardianti. S.D , Kuryanto M.S.,(2021). Korelasi Pola Asuh Otoriter Terhadap Hasil Belajar Pada Kelas V SD 4 PIJI Dawe Kudus. *JURNAL PRASASTI ILMU Volume 1 Nomor 1 hlm. 25- 30* DOI: <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6074>
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–11.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. 2021. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 11(1). 25-36.
- Iqra, M. (2020). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggi Moncong Kabupaten Gowa. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Juhaeni, Amalia, I, Zein, N., Chusnah, N. I. N., Fadila, S. E. N., dan Wijayanti, S. N. 2022. Pengaruh media pembelajaran roda berputar terhadap hasil belajar matematika materi keliling dan luas lingkaran pada siswa madrasah
- Karimuddin, K., & Abdullah, A. (2021). Child Sustenance After Divorce According To Fiqh Syafi’Iyyah. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2(1), 101–107.
- Khoirum Mamnu’ah, & Rahmat Rudianto. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pelajaran Matematika Kelas VI Di MI Hidayatus Shibyan Kemuning . *El-Miaz: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-7. Retrieved from <https://jurnal.mialazhar.sch.id/index.php/el-miaz/article/view/21>
- Ma'ani. (2020). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal pendidikan sains dan aplikasi (JPSA)*, 4(1), 30–35. Retrieved from <https://jurnal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPSA/index>

- Nisa', Riska H. & Wiranto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *JPGSD*, Vol 7 No 3, Hal 2909–2919.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Manajmen & Bisnis Sriwijaya*, Vol 3 No 1, Hal 171–187.
- Riris,G. , Simamora, A.B., 2, Sidabutar,Y.A. (2023)., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Subtema 2 Hewan Sahabatku Sd Negeri 091277 Siantar Estate.
- Santoso S. ,(2021). Panduan lengkap Spss.Hal 319-330
- Sadiman, Arief S., dkk. (2011). Media Pendidikan, Pergantian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saputro, W. A. ., Setawan, D. ., & Riswari, L. A. . (2022). Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VI SDN Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5128–5135. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7454>
- Sari, N. P., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V dengan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Tabung Misteri. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 704-712. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.696>
- Sari, Yela P. dkk. (2018). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasara*, Vol 2 No 3, Hal 229–236.
- Siregar, Sauli F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VIII - 2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif si SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus*, Vol 2 No 2, Hal 217–221.
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. (2010). Dasar - Dasar Proses Belajar. Bandung: Sinar Baru.
- Sulistiani, D. E, Muttaqin, M.,Maryanti, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Couple Card Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *JURNAL EDUKASI*,Volume 1 Nomor 1 Agustus 2023, Halaman 128-133
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2 No 1, Hal

43–48.

Syahsiyah. (2008). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SDIT Al - Hikmah Pela Mampang Kelas V Pada Pokok Pembahasan Bangun Datar). Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Zamroni, M. Rosidi., dkk. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. *Jurnal Teknik*, Vol 5 No 2.