

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensind
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anitah, dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anggani, Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Prss.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fatria Fita Listari. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, vol 2. no 1: 142.
- Gatot Subroto, Anang. dkk. *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3 No. 2, Nopember 2016)
- Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nona, Sisilia Hermina. (2017). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Papan Siklus Air*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Octaviani, Srikandi. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar,9, 93-98.

- Sulastri, Yuyu Laila. (2017). "Pembuatan Alat Permainan Edukatif". <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177> , diakses pada 16 Januari 2023 pukul 15.00
- SegaraID. (2017). "Pengertian bermain, main dan permainan". <https://segara.id/apa-pengertian-dari-bermain-mainan-dan-permainan/> , diakses pada 19 Januari 2023 pukul 09.00.
- Samiharsono, Rudy. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sanjaya, Wina. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, M. (2019). *Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta)*. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1).
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Syafri, Zen Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wardatunnissa, Yeni. (2021). Skripsi. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Tema Hewan di Sekitarku untuk Siswa kelas I Di SDN Inpres 2 Tolowata*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah. Mataram.
- Wawancara kepada para Guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1018161 Pancur Batu pada tanggal 23 Maret 2023