

DAFTAR PUSTAKA

- Amkas, S. I., Tegeh, I. M., & Mahadewi, L. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV Sdn 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2).
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 4.1 (2019): 80-86.
- Fauza, R. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pergeseran Kesetimbangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 39-47
- Gazali, N. G. (2019). Efektivitas Ludo Word Game (Lwg) Sebagai Media Chemo-Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X Sman 16 Padang. *Journal of Residu ojs.rc.institut.id*, 3(13), 18-25
- Hidayah, J. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Ludo pada Materi Reaksi Redoks. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 205-211.
- Indriliza, L., & Iswendi, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ludo Kimia Berbasis Chemo-Edutainment (CET) Pada Materi Sistem Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Pariaman. *Edukimia*, 1(2), 15-23.
- Lestari, R. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 48-55.
- 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 APLIKASINYA*, 4(1), 30-35.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158-166.

- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 1083-1089
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Rosyida, Sukma, Munzil Munzil, and Ridwan Joharmawan. "Pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran problem posing terhadap motivasi dan hasil belajar larutan penyangga." *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)* 2.1 (2017): 41-52.
- Sakinah, I. (2018). Pengembangan Ludo Word Game Sebagai Media pembelajaran Pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA. *Menara Ilmu*, 12(12).
- Suprihatin, Siti. "Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3.1 (2015): 73-82.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yolanda, N. S., & Iswendi, I. (2019). Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA. *Edukimia*, 1(2), 9-14.