

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Ahmad. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas Dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS*. Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM).
- Aisy, D. U. (2021). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SBdP*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori Dana Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV Widya Puspita.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Realibilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Dakhi, A. S. (2020, 8(2)). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 468-269.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., . . . Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ester, G., & Ramadhani, S. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga "Sumber Energi" Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 125-138.
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Utama, A. S., Zonyfar, C., . . . Sumartiningsih, M. S. (2022). *Metode Penelitian*. Banyumas: CV PENA PERSADA.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Haryati, L. F. (2022). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Geometri Mahasiswa Guru Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 43-52.

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, S. F. (2021, 5(1)). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1617-1618.
- Gainau, M. B. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., . . . Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanannika, L. K., & Sukartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis WEB. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(4), 266-274.
- Hasibuan, I. (2015, 4(1)). Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 5-6.
- Imanda, T., Magta, M., & Ujjanti, P. R. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(3), 293-302.
- Irvianda, V. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Media Ular Tangga Di Kelas IV SD Negeri 53 Kampung Jambak Kota Padang . *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 102-115.
- Junita, Y., & Purba, L. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Shape (TPS) Di SMAN 92 Jakarta. *JDP*, 12(1), 41-54.
- Kesumawati, N., Retta, A., & Sari, N. (2017). *Pengantar Statistika Penelitian*. Palembang: Rajawali Pers.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasae PerKhasa*, 2(1), 90-98.
- Kurniawan, A. W., & Puspitanigtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., . . . Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemmapuan Belajar Siswa. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2), 95-105.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1), 63-76.
- Nalendra, A. R., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., . . . Zede, V. A. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Nastiti, S. H., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48-57.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *JURNAL BASICEDU*, Vol. 4 (3), 722-723.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurfadhillah, S., & Rosnangsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurmisanti, Kurniawan, Y., & Muliyani, R. (2017, 2(1)). Identifikasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Materi Fluida Statis. *JIPF: Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 17.
- Nurrafida, S. T., & Qosyim, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Gerak Manusia Setelah Diterapkannya Model Collaborative Learning. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 7(3), 333-337.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Pujiasih, E. (2019). Mengajar Grammar Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbicara Dan Menulis. *Jurnal Ide Guru*, 4(1), 88-95.

- Puspitasari, M., & Hadayati, S. N. (2017). Media Permainan Boxs Number Star Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *E-Jurnal Pensa: Pendidikan Sains*, 5(3), 315-321.
- Rahayu, A. R., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal Of Elementary School Education*, 2(2), 1-14.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(6), 155-166.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa Dan Peneliti Pemula*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Antasari.
- Rifdinal, R. (2021). Kefektifan Penggunaan Doulingo Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697-704.
- Sahir, S. H. (2021). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrial. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-30.
- Sativa, F. O., & Syaban, M. A. (2022, 6(4)). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6981-6989.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Siregar, R. L. (2017). Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 59-75.
- Suciati, I. (2021). Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21.
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B., Adiarta, A., & Artanayasa, I. W. (2019, 2(3)). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 124-125.
- Sukayati, & Wulandari, S. (Pembelajaran Tematik di SD). 2009. Sleman: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika.
- Sukendra, Komang, I., & Atmaja, I. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.

- Sulastris, I., & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(1), 90-103.
- Sulhan, A., & Khairi, A. K. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Matara,.
- Susanti, S., Dewi, P. I., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Tahrim, T., . . . Sholeh, M. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sutrisno. (2021). *meningkatkan Minat dan Hail Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.
- Syafa, R. N. (2022). *Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku. Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*, 1(2), 129-136.
- Wati, A. (2021, 2(1)). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahagur: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 68-73.
- Widana, W., & Muliani, P. P. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Widiana, I. W., Parera, N. P., & Sukmana, I. I. (2019, 3(4)). Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 315-322.
- Widyaningrum, R. (2012). Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD. *Cendekia*, 10(1), 108-120.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yadnyawati, I. A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: UNHI Press.

- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1-13.
- Yulinar, D., Tandililing, E., & Mahmuda, D. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Suhu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(6), 1-8.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.