

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Hamzah, A. R., Mesra, R., Br Karo, K., Alifah, N., Hartini, A., Gita Prima Agusta, H., Maryati Yusuf, F., Endrawati Subroto, D., Lisarani, V., Ihsan Ramadhani, M., Hajar Larekeng, S., Tunnoor, S., Bayu, R. A., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Mansur, A., & Ridwan, R. (2022). Karakteristik siswa generasi z dan kebutuhan akan pengembangan bidang bimbingan dan konseling. *Educatio*, 17(1), 120–130. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5922>
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, and Djoko Rohadi Wibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI.” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (2021): 11. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.
- Kurniatisyah “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengeal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampong Ekan Gayo Lues 2021”.(Banda Aceh, Paud Uin Ar-Raniry, 2021) H.9
- Moh.Aniq Kh.B,Ian Bagus Koko Darminto”Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar” Ikip PGRI Semarang.H.33
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis *Promblem Based*

- Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana.yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fithri, A., Karjatin, A., & Lestari, F. S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1), 9–15. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Roblyer, M. D und Doering, A. H. 2020. *Integrating Educational Technology into Teaching. United States: Pearson*.
- Berk, R. (2020). *Research-Based Strategies to Ignite Student Learning. Corwin Press*.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers*.
- Ratnaningsih, dan Mulyati, “Penggunaan Permainan Ular Tangga”, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri, 2014
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2021). *Instructional Technology and Media for Learning. Pearson*.
- Ratnaningsih, Penggunaan Permainan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)
- Laurel, B. (2022). *Designing and Developing Games for Learning. Learning and Instruction*.
- Cheng, K. H. (2022). *Game-Based Learning for Cognitive Development. Springer*.

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Payadnya. 2022. *Paduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Deepublish.
- Sereliciouz, A. T. (2021, November 14). *Promblem Based Learning—Pengertian, Tujuan, Plus Minus*. Quipper Blog. <https://www.quipper.com/id/blog/info-Pendidik/problem-based-learning>
- Thabroni, G. (2022, Mei 2). *Promblem Based Learning*(Model Pembelajaran Berbasis Masalah). serupa.id. <https://serupa.id/problem-based-learning>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Promblem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Rambe, A. H., Sari, A. J., Siregar, H., Ritonga, N. Z., & Novita. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran *Promblem Based Learning* Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan dan konseling*, 4(4), 423–428. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5251>
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).
- Hosnan, 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ardiana, S., Rahayu, M. S., & Asmawan, Moh. C. (2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Promblem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*.
- Mbanaso, U.M., Abrahams, L., Okafor, K.C. (2023). *Research Philosophy, Design and Methodology. In: Research Techniques for Computer Science, Information Systems and Cybersecurity*. Springer, Cham.
- Mahdiyah. 2021. *Studi Mandiri dan Seminar Proposal Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Lubis, H. S. (2021). *Metode Pengumpulan Data dalam Bimbingan dan Konseling*. IAIN Padangsidimpuan.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Purwanto, N. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.