

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiharja.C. & Haryanto.D.F. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis WEB. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. 1(2). 266-274
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Aftiani.Y.R, Suratno.S & Khairinal.K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(1). 458-470.
- Agustini, D. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/1472>
- Aisyah,S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Of Islamic Education*, 2(2), 9–29.
- Akbar.T.N (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi GUIDED INQUIRY Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan*, 1(6), 1120-1126
- Amalia, R. (2020). Penggunaan kupon berbicara sebagai perwujudan pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan berbicara kelas viii smp an nur tahun pelajaran 2019/2020 [Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. <http://digilib.unimed.ac.id/10384/7/ABSTRAK.pdf>
- Anggraini. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
- Anyan. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Profesional. *Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 1–2. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Apri.H . (2023). Penerapan Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Untuk

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Pemecahan Masalah Di TK Negeri Pembina Tais Pada Kelompok B. *Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 140–151.

Arsyah.A. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Referensi: Jakarta

Azhar, A. (2014). Media Pembelajaran. Referensi: Jakarta

Bahari, V.F. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617–626. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>

Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Chabib, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan Ular Tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.

Danggu, J. R. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Materi Suhu dan Kalor di SMP. *Jendela Pendidikan*, 3(02), 158–165.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Devega.T.A & Suri.P.G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMK. *Jurnal Engineering And Technology International*. 1(1).11-18

Dick, W., Carey, L., Florida, S., Carey, J. O., & Florida, S. (1990). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America : HarperCollins Publishers.

Dina, E. A. . (2020). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/19726/1/16130113-Putri Aulia Enan Dina.pdf>

Djamarah, B. . (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Fatimah.T . (2016). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Melalui Teknik Debat Aktif Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5(4).32-41

Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Gule. (2022). *Motivasi Belajar Siswa* (M. P. Kodri (ed.)). Jawa Barat: CV. Adanu Abimata
- Gulo, M., Karyani, I., Zega, Lase, W. T. N. & Waruwu, L. (2023). Peran Interaksi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *On Education Journal*. 06(01). 6079-6087
- Hamria. (2022). Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 9(1). 274-288.
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis WEB. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 1(2), 266–274.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf)
- Hendro Petra. (2021). Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada sub materi jaringan kelas VII. Universitas Sanata Dharma.
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *E-Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
- Irsan, K. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika UIN-SU Medan*, VII, 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Khairunnisyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI MAN 1 Labuhanbatu Utara. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*. 4. 296-301.
- Lestari, S & Djuhan, W. M. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik Dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 1(1). 79-90.
- Mardhani, W. . (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 PRAMBANAN KLATEN Tahun Ajaran 2016/2017. *Universitas Negeri Yogyakarta*. [https://eprints.uny.ac.id/52258/1/13803241044\\_SKRIPSI\\_APRI LIA WAHYU MARDHANI.pdf](https://eprints.uny.ac.id/52258/1/13803241044_SKRIPSI_APRI_LIA_WAHYU_MARDHANI.pdf)

- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Munir, Y. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.65-58
- Nasution.F.H.(2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ekonomi dan Keislaman*. 4(1).59-75
- Nugroho, P. . (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1769/1265>
- Nurrawi. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pendidikan Matematika*, 3(2023), 29–38.
- Octavia. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Pebrianti.F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa(Semiba)*. 93- 98
- Prastya.A. (2016). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru. *Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/6518>
- Purboningsih.D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. ISBN: 9786027340305. 467-474.
- Purnomo.H & Wilujeng.I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*. 1(02).53-57
- Putri, S. A. . (2016). Pengembangan media permainan simulasi Ular Tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa smp. *Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40–46.
- Rahman.A, Arsyad.N, Rusli.R, Ahmar.S.A, & Musa.H. (2023). Penulisan Instrumen Penelitian Ilmiah Guru-guru SMP di Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1).1-4.

- Ratna, R. (2014). Pembelajaran PBI Menggunakan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di SMPN 21 Pontianak. *Repository Universitas Muhammadiyah Pontianak*. [https://repository.unmuhpnk.ac.id/182/1/JURNAL DEWI RATNA.pdf](https://repository.unmuhpnk.ac.id/182/1/JURNAL_DEWI_RATNA.pdf)
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukur Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Rizky Utami. (2021). *Ensiklopedia Sistem Pencernaan Manusia (Cet.1)*. Bandung: CV Angkasa
- Rochmawati. (2020). Faktor Pendukung Motivasi Taruna pada Pembelajaran Aviation English Melalui E-learning. Magelang: Pustaka Rumah Cinta
- Santrock, J.W. (2007). Perkembangan anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: PT Erlangga.
- Sardiman. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (21st ed.)*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Sazidah, M. (2023). Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829–838. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5440/4175>
- Sirait.D.E (2016). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 6(1).35-43.
- Suhani, (2018) Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 3(1). 131.
- Siregar.S.F.E, Sembiring.M & Nasution.S.I. (2020). Pendamping Mendesain Tabungan Sederhana sebagai Solusi Kesadaran Menabung bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Deli Serdang. *Jurnal Abdidias*. 1(4).234-241.
- Sudibyo.H.H. (2017). Analisa Laporan Pertanggungjawaban Pusat Biaya Untuk Menilai Kinerja Manajer Pusat Pertanggungjawaban. *Jurnal Ilmu dan Budaya*. 40(56)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suhendar,A. Mustofa,Z. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna

Berbasis Multimedia Pada RA AL A ' RAAF. *Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika, 1*(September), 1–3. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/ProTekInfo/article/view/35/0>

Sungkono. (2008). Pemilihan Media. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*.4.71-80.

Suswanto. (2017). *Sistem Pencernaan Makanan Pada Tubuh Manusia*. Yogyakarta: Istana Media

Uno, H. (2016). Teori Motivasi & Pengukurannya. In *Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Waslah. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga pada Anak Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran Tembelang Jombang. *Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 2–5.

Wulandari, A. . (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *On Education*, 05(02), 3928–3936. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>

Wulanyani. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga. *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*, 40(2), 181–192.

