

## DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agustina, W., Hapidin, H., & Tarwiyah, T. (2018). Developing educative snake and ladder learning media to improve understanding on living creature concept. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 51(3), 145-153.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108.
- Andriawan, A., & Suparman, M. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton Di SMKN 2 Pengasih. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 25.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96-103.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Budiman, A., Suryana, C., & Dewi, R. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Kelas Satu. In *Seminar Nasional Informatika (SNIf)* (Vol. 1, No. 1, pp. 540-545).
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 1(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Giyanti. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Devision (STAD) dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Ibnu Badar Trianto. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian kinerja karyawan dengan metode AHP dan rating scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150-157.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Karimah, R. F., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1).
- Konsep Dasar IPS. (2021). (n.p.): Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Koyan. I. W. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 173.
- Kusumawardhana, Ap Massari M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Profesional Berbentuk Game Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal yang dipublikasikan*.
- Lubis, Arafat Maulana. (2018). *Pembelajaran Tematik Di SD/Mi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Magdalena, I., Banowati, A. M., Safitri, R., & Nurwahyuningsih, E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dengan Penilaian Autentik Di SDN Pasar Baru 1 Kota Tangerang. *Jurnal Halaqah*, 2(3), 306-314.

- M. Husna. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3).
- Marzoan, M., & Hamidi, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 62-82.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Musfiqon, HM. (2016). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Noor Hafidhoh, M. P. I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. At-Tahdzib: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(01), 50-58.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Prayuana, R., Andriani, D. I., Prichatin, P., & Rahayu, S. T. W. (2021). Penggunaan Media Visual Untuk Menstimulasi Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Tbm Kolong Ciputat. Jamaika: *Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(1), 144-152.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan media permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40-46.
- Purwaningsih, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal PGSD Indonesia*, 2(2).
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020, November). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 38-44).
- Resliana, E. D., & Rahmani, D. R. (2021). Learning fun math with snake and ladders game. *Prosiding Pengembangan Masyarakat Mandiri Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, 1(1), 75-78.

- Rifki Afandi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Disekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol.1, No. 1, 77-89.
- Rofiq, N., Rafiq, A., & Wardani, M. A. (2020). Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 98-105.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153-162.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 54-55.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model *ADDIE* dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1-12.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135-152.
- Saroh, Imah. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Garudhawaca.
- Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. (2015). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20-29.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

- Sutama, G. A., Suranata, K., Dharsana, I. K. (2014). Penerapan teori behavioral dengan teknik modeling untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 2(1).
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation & Gaming*, 51(4), 432-442.
- Syofnida Ifrianti. (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2.2, 150–69.
- Tanjung, Y. I., Abubakar, M. P., Wulandari, D., & Rajo Hasim Lubis, S. P. (2020). *Kajian Pengetahuan Konseptual (Teori & Soal)*. Media Sains Indonesia.
- Tegeh, I. M., Alexander H. S., dan K. Dwipayana. (2019). “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu”. *Jurnal Mimbar Ilmu*. Volume 24, Nomor 2.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan*. Buku Ajar. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I Made & Jampel. (2014). Nyoman. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Undang-Undang Sisdiknas No.2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Widiana, I Wayan, I Ketut Gading, I Made Tegeh, Putu Aditya Antara. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.