

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini Purnama, A., dkk. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Alti, R., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UsxuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP3&ots=1X7JhIortf&sig=2cjE5MOKiz5AvdQJifTUa4rtlPo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Andrianto, S., dkk. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Darwati, I. M., dan Purana, I. M. (2021). Jurnal PBL (jurnal 1). *Widya ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, Vol 12 N0(1), 61–69.
- Fadila, A. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar. *File:///C:/Users/Vera/Downloads/Askep_Agregat_Anak_And_Remaja_Print.Docx*, 21(1), 1–9.
- Fahri, L. M., dan Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Faisal, M., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Inpres 5/81 Latonro. *Pinisi Journal PGSD*, 2798–9097.
- 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
- Hamdan, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

- Hemawati., dkk. (2022). *Pengembang Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Pendidik/EQaeEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tata+letak+dalam+media+pembelajaran&pg=PA89&printsec=frontcover
- Hidayat, F., dan Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Hildayah, D., dan Isnaeni, N. (2020). 330005-Media-Pembelajaran-Dalam-Pembentukan-Int-7De7E6Bd. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–157.
- Indarta, Y., dkk. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Janna, N. M., dan Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Junaidi, J. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek BSKAP RI* (Issue 021).
- Khomsin, K., dan Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Malahayati, E. N. (2021). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Maglearning*, 1–6. <https://maglearning.id/2021/11/12/prinsip-pemilihan-media-pembelajaran/>
- Mar'atusholihah, H., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7, No, 255.
- Marcela, R., dkk. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Mardiah, K. R., dkk. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>

- Marwa, N. W. S., dkk. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>
- Mayasari, A., dkk. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Ningrum, S., dan Mizan, S. (2020). *Pengembangan Media Eduta (Edukasi Ular Tangga) Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Tema 8 Sub Tema 2 Kelas V Di Sdn Baturetno 1*. 5(2), 593–598.
- Novitasari, A., dan Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- Nurhalimah, S., dkk. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>
- Nurmalasari, M. (2018). Modul Statistik Inferens. *Universitas Esa Unggul, Mik 411*, 1–16.
- Pramestika, N. P. D. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas Iv Sd Negeri Gugus Iii Kuta Tahun Ajaran 2019/2020. *Undiksha Repository*. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Pujianto, E. (2020). Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga. *Jurnal EDUSCOTECH*, 1(2), 1–10.
- Rahayu, A. R. D., dan Febriandi, R. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of ...*, 2(2), 1–14. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/269>
- Rayanto, H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*.
- Sahir, S. H. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*.
- Sari, D. P. P., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Suartama. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Susanti, P. I., dkk. (2020). Pengaruh Model Inside Outside Circle Berbantuan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 22–34. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26975>
- Syifa, N. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. 1–26.
- Tarmidzi, T., dkk. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4811>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Umami, L. F., dkk. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Projek IPAS)*. Kemdikbudristek RI.
- 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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widana, W., dan Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*.
- Widiana, I. W., dkk. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3((4)), 315–322.
- Wulandari, A. P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanti, I., dkk. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yolanda, T., dkk. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V Sd Negeri 32 Palembang. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.
- Yudiyanto, M., dkk. (2022). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA*. 1, 1–13. <http://jurnal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>