

DAFTAR RUJUKAN

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/4423>
- Agung, A. A. G. (2017). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Albi, D. A. (2021). *Pengembangan Modul Pemelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas V SD/MI* [Universitas Negeri Raden Intan]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16061>
- Alfiansyah, K. (2019). *Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. UIN Raden Intan Lampung.
- Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 168–173. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/3923>
- Anita, Israwaty, I., & Fitri, M. (2021). Implementasi Video Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas II SD Inpres Ujung Pandang Baru I Makassar. *Pinisi Journal PGSD*, 1(2), 2798–9097. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/26195/15212>
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV*. Deepublisher. https://books.google.co.id/books/about/Model_Pembelajaran_Inovatif_Untuk_Pembel.html?id=2IMaEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 386–393. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21775>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Atikah, & Kuswendi, U. (2022). Pembelajaran Pecahan Senilai Melalui Teori Dienesdi Kelas IV SDN 195 Isola Kota Bandung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 602–609. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.5596>
- Aulia, S. (2023). *Pengembangan Media Buletin Matematika Berbasis Teori Dienes untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas IV Sekolah Dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/100072/>
- 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. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Badriyah, N., Sukamto, & Subekti, E. E. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Lamper Tengah 02. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10–15. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i1.1279>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia*. Laskita Indonesia.
- Cecep, Waskita, D. T., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. PT Raja Grafindo Persada.

- Harwini, N., & Khaerudin. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Al-masyhuriyah. *Jurnal Al-Miskawaih*, 1(2), 201. <https://doi.org/10.58410/al-miskawaih.v1i2.343>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hilyana, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian* [UIN Syarif Hidayatullah]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58550/1/11160183000053_NINA_HILYANA_-_NINA_HILYANA.pdf
- I Made, S., Parmiti, D. P., & Safitri, P. E. A. (2018). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 144–155. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14417>
- Indriani, A., Junarti, J., & Hidayah, U. L. (2020). Penerapan Permainan Ular Tangga pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.713>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/63/827>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819–826. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>
- Malikha, Z., & Amir, M. F. (2018). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas V-B Min Buduran Sidoarjo Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(2), 75–81. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i2.2329>

- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7 No:, 256. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>
- Maratussilihah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulya, R., Rohana, & Amirpada. (2022). *Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Upt Spf Sd Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. 2(1), 1–12. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33736>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Murtiyasa, B., & Wulandari, V. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Materi Bilangan Pecahan Berdasarkan Teori Newman. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 713–726. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2795>
- Mutia, A., & Sarassanti, Y. (2023). *Permainan Ular Tangga Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di MTsN 01 Pontianak*. 2(June), 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.24260/add.v2i1.1564>
- Nggema, A. R., Indrawan, I. P., & Yesy, A. N. L. P. (2020). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19 dalam Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP Santo Yoseph Denpasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains Volume*, IX(2), 241–265. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/%0Ahttps://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/emasains/article/view/847>

- Nihaya, K. (2020). *Analisis Implementasi Teori Dienes Dalam Pembelajaran Matematika* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51974%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/51974/1/1113017000022_KURNIA NIHAYA.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51974%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/51974/1/1113017000022_KURNIA%20NIHAYA.pdf)
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhalita, N., & Hudaidah. (2021). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Abad ke 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 298–303. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.299>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- OCED. (2019). PISA 2018 Result Combined Executive Summaries. In *OCED 2019: Vols. I, II, III*. <https://doi.org/10.1787/g222d18af-en>
- Parnabhakti, L., & Fidiawati, R. (2021). Perkembangan Matematika Serta Aliran Formalisme Yang Terdapat Pada Filsafat Matematika. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(2), 1–5. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/27>
- Prabowo, T. A., Tomoliyus, & Fauzi. (2023). Validity of Sports Competition Anxiety Tests for Amateur Boxing Athletes. *Halaman Olahraga Nusantara*, 6(I), 31–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/hon.v6i1.9358>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Pratiwi, D. T., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.49100>
- Puspita, R., Yani, E., Dinnisa, K., Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Ayuningtyas, A. D., & Irfan, M. (2022). Interactive Math Path: Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.30738/union.v10i1.12139>
- Rahayu, P., & Ubabuddin. (2023). Penilaian Unjuk Kerja dan Praktik dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 304–313.

- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1 (2003). [https://peraturan.bpk.go.id/Download/32160/UU Nomor 20 Tahun 2003.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/32160/UU%20Nomor%20Tahun%202003.pdf)
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2), 171.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15–28. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.963>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>

- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sistadewi, K., & Agustika, G. N. S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Open Ended Materi Pecahan Senilai Untuk Kelas IV Di SD No.1 Mengwi. *Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Soegandini, & Anugraheni, I. (2017). Perbedaan Pembelajaran Menggunakan Teori Dienes Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 127–131. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1222>
- Sukmawati, F. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). Kurikulum Dan Model-Model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67–75. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/matematika/article/view/4129/2669>
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, Jamaluddin, & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 51–56. <https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Zaputri, N. S. (2019). *Kurikulum*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8xfew>