

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, Moh., Endang Sri Budi Herawati, dan Naufalia Nuraya. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning menggunakan Media Kartu terhadap Minat Belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 3(1):6–12.
- Afriyanto, Hendi, Alamsyah Harahap, dan Azwandi Azwandi. 2021. Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)* 3(1):116–28.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Ainsiyah, Elmas Dw dan Andres M. Ginting. 2020. Pancasila and Civic Education Learning by Non Pancasila and Civic Education Program Graduate. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 3(3):1650–59.
- Anam S, Mohammad dan Wasid D. Dwiyo. 2019. Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiyo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang* 2.
- Anshori, Sodik. 2019. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 2(1):88–100.
- Antara, Anak Agung Purwa. 2020. *Penyetaraan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik Dan Item Response Theory (Teori Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardiana, Dewa Putu Yudhi, Andrew Fernando Pakpahan, Arin Tentrem Mawati, dan Benedict Wagiu. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 1 ed. diedit oleh A. Karim. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Ekayani. 2021. Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (March):1–16.
- Eriani, Endah Devy, Susanti, Rahmi, dan Meilinda. 2023. Hubungan Penerapan Bhinneka Tunggal Ika dan Nilai - Nilai Pancasila dengan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pengabdian West Science* 2(01):25–37.

- Handayani, Nurma Fitri. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28(2):131–41.
- Hasanah, Uswatun. 2019. Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. *IAIN Bengkulu* 1–114.
- Hudaningsih, Nurul, Silvia Firda Utami, dan Wari Ammar Abdul Jabbar. 2020. Perbandingan Peramalan Penjualan Produk Aknil Pt.Sunthi Sepur menggunakan Metode Single Moving Average Dan Single Exponential Smoothing. *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains* 2(1):15–22.
- Hutabri, Ellbert. 2022. Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek* 296–301.
- Irawan, Edi dan Tatik Sutarti. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. 1 ed. diedit oleh Mulyadi. Yogyakarta: Deepublish.
- Irwan, Irwan dan Hasnawi Hasnawi. 2021. Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1):235–45.
- Irwanti, H. dan Z. Zetriuslita. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Research in Mathematics Learning* 4(2):103–12.
- Jalmur, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. 1 ed. Jakarta: KENCANA.
- Manuel, Juan, Castillo Lizardo, Martha Rodríguez-Morán, dan Fernando Guerrero-Romero. 2011. El juego como alternativa para la enseñanza de conceptos básicos de salud Palabras clave Comunicación breve. *Pan American Health Organization* 9(5):311–14.
- Mawati, Arin Tentrem, Hanafiah, Arifudin, dan Opan. 2023. Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primar Edu* 1(1):75.
- Mudanta, Kadek Arya, I. Gede Astawan, dan I. Nyoman Laba Jayanta. 2020. Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V

Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu* 25(2):101.

Neuwelt, Pat M. dan Robin A. Kearns. 2021. Playing the game: Interactively exploring journeys into primary care. *Wellbeing, Space and Society* 2:100045.

Nurrita, Teni. 2019. Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series* 1321(2):171–87.

Nurwiatin, Neng. 2022. Pengaruh Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar dan Kesiapan Kepala Sekolah terhadap Penyesuaian Pembelajaran di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 9(2):472–87.

Okta, Wiwik dan Yulia Darniyanti. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 24(7):28–42.

Pratama, Frandy, Firman, Firman, Neviyarni, dan Neviyarni. 2019. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):280–86.

Qur'ani, Besse, Ninik rahayu Ashadi, Dyah Vitalocca, Andi Muhammad Taufik Ali, Nurhijrah, Nuridayanti, Labusab, Israwati Hamsar, Syarifah Suryana, Jumadin, dan Hilda Ashari. 2023. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makasar: Rizmedia Pustaka Indonesia.

Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, dan Herry Hernawan. 2021. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu* 5(4):2541–49.

Rahmatih, Aisa Nikmah, Mohammad Archi Maulya, dan Muhammad Syazali. 2020. Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa* 15(2):151–56.

Rahmawati, Fitra Awalia, Afni Nurwardah, Khoirunnisa Nasution, dan Universitas Darussalam Gontor. 2021. Desain permainan sharf block sebagai media pembelajaran sharf bagi pemula. (Suyatno 2009):454–62.

Rubingah, Nurur dan Yani. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Pandangan Filsafat Esensialisme Endang Fauziati. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 1(1):136–47.

Rusmayadi, Redo, Muhammad Rahmattullah, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, dan Maulana Rizky. 2024. Pengaruh media pembelajaran

berbasis kelas terhadap minat belajar siswa kelas X SMAN 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12(2):176–82.

Safira, Sintya dan Suprayitno. 2020. Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially Pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. 111–20.

Sentana, I. Komang Diki Putra, Hendra Santosa, dan Ni Wayan Masyuni Sujayanthi. 2022. Karya Komposisi Petegak Kreasi Jegog ‘Ngakit.’ *Sorai: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik* 14(2):80–87.

Septiani, Melinda, Moh Irawan Zain, dan Hasnawati Hasnawati. 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.

Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. 1 ed. diedit oleh R. Awahita. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).

Setyawan, Febri Endra Budi. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian*. 1 ed. Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Siregar, Dilla Safera dan Rusydi Ananda. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7(2):1924–35.

Siswanti, Rini. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Indonesian Journal of Education and Learning* 2(2):226.

Sugiyono. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Tasya, Nabillah dan Agus Prasetyo Abadi. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika* 660–62.

Walidiati, Miftahul, Muhammad Tahir, dan Aisa Nikmah Rahmatih. 2023. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research* 5(4):321–30.

Waruwu, Marinu. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1220–30.

Wati, Anjelina. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):68–73.

Winarni, Linda, Rachma Hasibuan, dan Umi Anugerah Izzati. 2023. Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(4):4543–53.

Winarsieh, Indah dan Itsni Putri Rizqiyah. 2020. Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid–19. *Bussiness Law binus* 7(2):33–48.

Zahwa, Feriska Achlikul dan Imam Syafi'i. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19(01):61–78.

Zaneta, Viola. 2022. Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli Dengan Pendekatan RME Kelas III SD. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2):177–86.

