

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akbar, A. F., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 16–16.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(1), 22–35.
- Artama, S., Fitriani Djollong, A., Hasanah Lubis, L., Yulianti, R., Mardin, H., Buchori Ibrahim, M., Abu Fatih, T., Holifah, L., & Zisca Diana, P. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar PT. Mifandi Mandiri Digital*.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. 146.
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 3(1).
- Dewi, N. R., & Ardiansyah. (2022). *Dasar Dan Proses*.

- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>
- Fadly, W. (2022a). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi KUrikulum Merdeka*. Bening Pustaka.
- Fadly, W. (2022b). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi KUrikulum Merdeka*. Bening Pustaka. <https://repository.iainponorogo.ac.id/1073/1/Buku%203%20Model%20Pembelajaran.pdf>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2). <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Fitriyani, R., Aulia, R. F., Purwanti, A., & Suryandari, K. C. (2023). *Analysis of Learning Motivation Through The Application of Snakes and Ladders Media in Civics Subjects for Fifth Grade Students*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Edication*, 6(1), 64–73.
- Gustari, H. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Fiqih Pada Peserta Didik Kelas Vii Di Mts Nu Bandar Lampung.
- Hasani, A. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Tgt) Teams Games Tournament Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd Negeri 2 Pohgading Tahun Akademik 2022/2023.
- Hutami, W. F. (2024). *Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*.
- Kamalia, N. D., & Putra, L. V. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa SD. In *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education* (Vol. 8). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). *The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/alibtida.snj.v10i2.15037>
- Mayasari, N., Utami, A. D., & Suriyah, P. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah*.

- Mugiyatmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24895>
- Munadah, R., Rahayu, P., Erliska, P., Jukia, F., & Rosdianti, V. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 46–56.
- Musyawir, Ansori, S., & Irani, U. (2022). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/22716/contents#>
- Nabillah, A., & Abadi, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan: 12(4)*.
- Nisa, M., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri. 4*.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *AS-SABIQUN*, 5(2), 431–440. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>
- Pasaribu, Benny. S., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). *Metodologi Penelitian* (A. Muhaimin, Ed.). Media EDU Pustaka. www.mediaedupustaka.co.id
- Pitriani, N. N., Noviaty, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021): 1 (Number 1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Pratiwi, I., Listiani, I., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh Media snake and ladder game Berbasis Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV. 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I.”* 15–17.
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Renggo, Y. R., & Hudang, A. K. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Putri, Y. M., & Andaryani, E. T. (2025). *Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve Fifth-Grade Students Learning*

Outcomes on Fraction. Jurnal Pendidikan Progresif, 15(2), 908–926.
<https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp908-926>

- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnal.didaktika.org461>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Ramadhan, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viipada Mata Pelajaran Ips Di Smp Argopuro 1 tahun Ajaran 2022/2023.
- Rasmawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii-D Sdn 024 Tarakan.
- Rustam, F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 8 Palopo.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, So., Sastri, L., Falani Ilham, & dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim, Ed.). *Yayasan Kita Menulis*.
- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.
- Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* (Vol. 14, Number 1).
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Susilawati, D. (2024). *Pengantar Ilmu Pendidikan*.
- Sya, U., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa (Vol. 14, Number 2).
- Syam, S., Chamidah, D., & Kristianto, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (A. Karim & J. Simarmata, Eds.). *Yayasan Kita Menulis*.

- Trisnadewi, N. P. P. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Couple Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Di Sd Gugus Kompyang Sujana Denpasar.
- Ulhaq, N. D. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Di Mts Islamiyah Sawangan Depok Skripsi.
- Vioreza, N., Marhamah, & Oktaviana, E. (2020). *Call For Book Tema 4 (Model dan Metode Pembelajaran) (S. Diah, Ed.)*. CV. Jakad Media Publishing.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Wardana, W., & Djameluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. In CV. Kaafah Learning Center: Jakarta.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., Gandasari, A., Stkip Persada, K., & Sintang, I. (2021). Studi Kasus Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri 01 Nanga Merakai.
- Wisnuardani, A. A., & Abadi, I. B. G. (2020). *The Influence of Think Pair Share Model Assisted by Mind Mapping Media at Fourth Grade Science Competence. In Journal of Education Technology* (Vol. 4, Number 4).
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yasinta, A. S., Sukidin, & Tiara. (2024). *Education Journal : Journal Education Research and Development* Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2. <https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1409>
- Yuliati, I., Fawaid, A., Fadhilah, M. N., & Afiahah. (2022). *Pembelajaran Matematika di MI-SD (Ikha Yuliati) WM.pdf* (A. Ghofur, Ed.). Duta Creative.
- Yunita, A., Juwita, R., Suci, D., & Kartika, E. (2020). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 9(1).