

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. W., Suhartini, S., & Buhaerah, B. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.398>
- Abrori, F., & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(1), 31-37. <https://journal.nbaedukasi.com/index.php/jercs/article/view/5>
- Affnyani. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyful Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59–76. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v1i1.12>
- Anam, S., Taufik, Z., Syukur, A., Saefulloh, A., Najamuddin, Y., Solong, P., Nur, H., Vini, H., Syarifah, R., Mukri, G., & Hasanah, I. F. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68075/1/Book%20-%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Nilai%20Islami.pdf>
- Andini, S. P., & Zakki, M. (2024). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 29-39. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.419>
- Andriana, E., Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Septiani, A. R. (2023). Keaktifan Siswa Dalam Pelajaran Matematika Dengan Permainan Ular Tangga Berbasis Model Tgt. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 997–1008. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2894>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aresty, A. D., & Suparno. (2023). Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis). *Ringkang: Kajian Seni Tari dan Pendidikan Seni Tari*, 3(03), 449-454. <https://doi.org/10.17509/ringkang.v3i03.59123>
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas

- Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Asmita, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay (CRH) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS SDN 72 Bontoloe Kecamatan Galesong Kabupaten Taklar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33239>
- Baalwi, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android pada Materi Bangun Ruang. *Journal On Teacher Education*, 4(3), 756–761. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12662>
- Dwipayana, I. K. A. A., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal of Education Technology*, 2(3), 87. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i3.16380>
- Danggu, J. R., Yusuf, M., & Paramata, D. D. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Materi Suhu dan Kalor Di SMP. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(02), 158–165. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i02.427>
- Dwipayana, I. K. A. A., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal of Education Technology*, 2(3), 87. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i3.16380>
- Elfiyani, E. (2024). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 187–205. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–75. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>
- Ezalia, N. T. (2024). Perbedaan Hasil Pembelajaran Ips Berdasarkan Penerapan Model Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Kelas Vii Di Smp Negeri 16 Kota Bengkulu. Tersedia dari (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*). <http://repository.uinfabengkulu.ac.id/3443/>
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang

- Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Fatimah Nurlala Iwani. (2022). Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 106–114. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.85>
- Fina Khikmatul Ummah, F. K. U. (2025). Perbedaan Keaktifan Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Berbantuan Permainan Ular Tangga Dengan Pendekatan Kooperatif Dan Pendekatan Kolaboratif Di Sdit Permata Bunda Kecamatan Bawen. Tersedia dari (*Doctoral dissertation, UPT. Perpustakaan Undaris*). <https://repository.undaris.ac.id/id/eprint/1912/>
- Fitriawati, Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Ekonomi Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 568–5673. <mailto:https://doi.org/10.29407/d09t8j90>
- Hapsari, M. P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(8), 1-1. <https://doi.org/10.17977/um067v3i82023p1>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Diakses dari <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hidayat, F., & 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>
- Hidayatullah, Devin Aguswilanda, M. Z. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(04), 967–973. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6671>
- Hutabri, E. (2022, January). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional*

- Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 4, pp. 296-300).
<mailto:https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363>
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyful Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7205>
- I Gusti Agung Ayu Ari Pusparini, I Gede Astawan, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berorientasi Literasi Sains Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5571–5584. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1146>
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Matematika*, 3(4), 903–914. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Isnaeni, A., & Widiana, I. W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tema Perkembangan Teknologi Melalui Penerapan Model Discovery Learning pada Siswa Kelas III. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i1.27818>
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>
- Jannah, H. N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Joyful Learning Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iv Di Sdn Parerejo 2 Purwodadi. Tersedia dari (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*). <http://etheses.uin-malang.ac.id/52083/>
- Japa, N., Suarjana, I. M., & Widiana, W. (2017). Media Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 1(2), 40. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v1i2.12467>
- Jevi Irviana, Chairani Astina, & Muhammad Saefullah. (2024). Penerapan Metode Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa di Kelas VIII MTS Negeri 1 Wonosobo Tahun Ajaran 2022/2023. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.753>
- Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, 11–12. Diakses 30 Mei 2025 dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/10.%20CP%20Matematik>

[a.pdf](#)

- Lia Amelia. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyful Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069. <https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v2i2.19082>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Muhasor, M., Ilzamudin, I., & Iriyadi, D. (2024). Telaah Kritis Metode-Metode Dalam Penelitian Ilmiah. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 22–28. <https://ejournal.hsnpublisher.id/index.php/quoba>
- Muhlisoh, K., & Uyuni, Y. R. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III E SDIT Raudhatul Jannah Cilegon. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(2), 1131–1143. <https://doi.org/10.37481/jmh.v5i2.1455>
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Marpaung, N., Pasaribu, A. G., Simatupang, H., & Anakampun, R. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Siantar Narumonda Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4077–4094. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v6i2.395>
- Naela Nabila, Fera Dwidarti, B. A. F. (2025). Uji Validitas Media Smartbox untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Panca Indra Manusia Naela. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28319>
- Najikhah¹, F., Masfuah², S., Fatimah³, S., Anggraini⁴, R., Mawar, & Styarningsih⁵.

- (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Dalam Materi Majas Metafora. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 228-236. <https://pdfs.semanticscholar.org/6810/17aa1d615f01f2043b9d7f4bd4585dffaaba.pdf>
- Novianti, R., Marega, D., & Wahyuni, D. (2022). Tebona: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i1.13292>
- Nur Azizah, R. R., Rahmi, E., & Herman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Kimia (Tatik) Berbasis Android Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Kelas X Di Sma N 1 Koto Baru. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 53–59. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4235>
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Sitti Wirda, & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 102–116. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Nurin Arindyah Putri, & Rika Wulandari. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sdn Banyuajuh 3. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2), 2798–2807. <https://doi.org/10.62281/v2i2.188>
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Development of Learning Media for the Snakes and Ladders Game To Increase Motivation in Learning Mathematics for Elementary School Students. 9 (1), 22–28. DOI: <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. Diakses dari <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Pastika, I. M. (2023). Manajemen Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Dan Implikasinya Dalam Learning Revolution. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v14i1.2093
- Pebriani, Y. (2022). Problem Based Learning dengan Metode Gallery Walk untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 130–140. <https://doi.org/10.30587/postulat.v3i2.5041>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga

- Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82. <https://doi.org/10.21580/joece.v2i1.10346>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Putri, Y. C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 122–128. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.791>
- Putri Pertiwi, N. P. E. W., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 301. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana : Universitas Negeri Semarang*, 190. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1447/948>
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/463>
- Rambe, N. R., & Daulay, F. A. (2023). Pendampingan Belajar Dengan Permainan

- Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Smp Negeri 2 Tehoru. *BAKIRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 45–49. <https://doi.org/10.30598/bakira.2023.4.1.45-49>
- Ridhayani, A., Faisal, M., & Pada, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Baddoka Kota Makassar. *Elementary of Teacher Education journal*, 1(2), 12–23. <https://lib.unm.ac.id/>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Diakses dari <https://repository.uinsu.ac.id/17641/>
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215. <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3, 9817–9824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Septiani, M., Zain, M. I., & 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. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7248>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131. <https://jurnalinspirasiimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda

- Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, 7(1), 88-100. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2023/03/13.-Rononi-Simamora-Manfaat-Media-Pembelajaran-Bagi-Pencapaian-Tujuan-Pembelajaran-Siswa-Sekolah-Dasar.pdf>
- Srianita, Y., & Anggraeni, D. (2022). Analisa Keterlibatan Permainan dan Strategi Pembelajaran Terhadap Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar PAUD. *Jurnal Imiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 185–190. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7479987>
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sukmayasa Hendra, I. M., & Diah Astari Cahya, N. L. P. (2024). Widyadana Pelestarian Budaya Bali Melalui Website Dan Kartu Aksara Bali. *Jurnal Penelitian Agama Dan Kebudayaan*, 2(1), 33–42. <https://jurnal.stahmpukuturan.ac.id/index.php/widyadana>
- Sulthon, S. (2020). Membangun Pemahaman Konsep Dasar Matematika Pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika Di Mi. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 27. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2457>
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022). *Matematika Buku Panduan Guru*. Diakses dari <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). 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>
- Ulfah, M., Sare, B. D., Quraninda, S., & Romadhan, S. (2025). Pengaruh Metode Treasure Clue Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Rantai Makanan Kelas 4 SDK Sang Timur. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 544-552. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3574>
- Utamiani, N. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Sd Negeri 1 Puhu Tersedia dari (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).

<https://repo.undiksha.ac.id/11505/>

- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- 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>
- Widad, H. D., & Hadi, M. S. (2025). Realistic Mathematics Education, Kemampuan Pemecahan Masalah, dan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2309–2315. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7146>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Windyas, T. (2024). Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbantuan Picture Cards Terhadap Partisipasi Belajar Ips Peserta Didik Kelas 5 Sdn 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Tersedia dari (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*). <https://repository.radenintan.ac.id/33274/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (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., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (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>
- Yudihartanti, Y. (2017). Analisa Korelasi Mata Kuliah Penelitian dengan Tugas Akhir Menggunakan Model Product Moment. *Progresif*, 13(2), 1691–1696. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/progresif/article/view/269>
- Zh, M. H. R., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis Respon Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online pada Pelajaran Al-qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556619. DOI: [10.47783/literasiologi.v8i2.365](https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.365)