

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Dkk. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*. Vol. 4, No. 1, (95-107).
- Agung, A. A. G. Dan Jampel, I. N. (2022). Statistika Inferensial Untuk Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amiruddin, & Zulfan Fahmi. (2022). Peran Guru Sebagai Motivator Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 29–44. <https://doi.org/10.54621/Jiaf.V11i1.259>
- An, A., & Hadits, D. A. N. (2022). Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 3(3), 244–251. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V3i3.13222>
- 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 Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/Jpipsi.V8i1.3976>
- 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>
- Dewi, Kusuma Ayu Oktavia, & Novi, S. (2024). Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal Pada Muatan Pelajaran Ppkn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V8i1.65537>
- Dewi, N. K. P., & Wiarta, W. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Outdoor Study Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Dengan Mengontrol Kemampuan Awal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 288–297
- Dewi, P., Mz, Ati Suryaning A. F., & Kharisma, I. A. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i5.5419>
- Diniyati, A., Dinda Salma, N., Farhurahman, O., Syekh Moh Nawawi Albantani, J., Curug, K., & Serang, K. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.62383/Aliansi.V2i1.672>
- Eky, V., Jeki, R., Lopo, K., & Sibulo, D. (2024). Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil Melalui Media. 9(1), 145–153.

- Fadhillah, D. I. (2021). *Kinerja Guru Dalam Upaya Penguatan Karakter Siswa (Studi Deskriptif Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Annur Kota Bekasi)*. 14(2), 13–24.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, R. Kiki, Kanya, A. N., Hidayat, P. S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 01–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Gede, I., Denata Adisantosa, W., Elisa, E., Nyoman, I., & Nugraha, P. (2023). Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) Bagi Siswa Smk Development Of Powtoon Based Audio Visual Learning Media I. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 11(1), 18–28.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *Pt. Sonpedia Publishing Indonesia* (Number 1).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-Issn 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Izati, Rohmatul Nurisa, Alfi, C., & Fatih, M. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Numerasi (Ultanum) Materi Pejumlahan Pengurangan Di Sd*. 10(4), 1415–1420.
- Juliana, J., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2021). The Development Of Sisperman Games On Science Teaching For Primary School Student. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(4), 512–518. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i4.2840>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. In *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Edisi>

- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Majidi, Wahid Muhammad, Norhidayah, S., Marhamah, & Azis, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas Vii Di Smp Nu Palangka Raya*. 03(02).
- Martadireja, S., Hafizah, E., Bengkulu, U., Supratman, J. W., Limun, K., & Muara Bangka, K. (2025). Penerapan Teori Warna Pada Media Pembelajaran Bagi Guru Mts Panca Mukti Bengkulu Tengah. *Jurnal Abdimas Serawai*, 5. [Http://Jurnal.Umb.Ac.Id/Index.Php/Jams](http://Jurnal.Umb.Ac.Id/Index.Php/Jams)
- Muhassanah, N., Hayati, A., & Winarni, A. (2022). The Effectiveness Of Mathematics Learning Using Online Media During The Covid-19 Pandemic. *Alphamath : Journal Of Mathematics Education*, 8(2), 131. <https://doi.org/10.30595/Alphamath.V8i2.13540>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.428>
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Wgok, Sukenda Asep. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *Ljse: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84. <https://doi.org/10.55526/Ljse.V2i3.333>
- Paramita, N. P. A. P., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*, 11(1), 10–19.
- Puger, I. G. N., Deng, J. B., Antara, I. G. W. S., Dewantara, K. A. K., Sugiarta, M., Veliz, L., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Metacognition-Based Learning Model: Improving Agile Innovation And Critical Thinking Skills Of Students In Science Learning In Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 13(2), 255–264. <https://doi.org/10.15294/Fpt98910>
- Pramono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital Tentang Moderasi Beragama Di Man 2 Banjarnegara. *Indonesian Journal Of Teaching And Learning*, 2(1), 97–104.
- Prasasti, T. A. P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment Of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V4i1.24280>
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah*. 8(12), 97–102.
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174. <https://doi.org/10.23887/Mi.V26i1.31841>

- Putri, Meida Shalsadila, Ayatin, R., & Muttaqien, Yumna Al Iqbal. (2024). Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1690–1695. <https://doi.org/10.38048/Jcp.V4i2.3516>
- Putri, A. Y. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sdn Rambutan 02 Pagi Jakarta Timur. 5(5), 2078–2090.
- Rahmiati, D., Kasmawati, Mp., Yustira Lestari Wahab, A., Andri Kurniawan, Mp., & Arie Pratama, F. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Editor*. <https://arradpratama.com/>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran Tematik Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1215–1226.
- Ramadani, N. Angely, Kirana, Chandra Kartika, Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Rasyd, A., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sdn 1 Bagik Manis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 897–909. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i1b.1296>
- Rhodiyah, M. L., & Julianto. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Alat Indra Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(2), 282–293.
- Rika Widianita, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, Viii(I), 1–19.
- Safitri, O. A., Handayani, A. P., & Herlambang, T. Y. (2023). Manusia Dan Teknologi: Studi Filsafat Tentang Peran Teknologi Dalam Kehidupan Sosial. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, Viii(I), 1–19.
- Sakila, R., Lubis, N. Faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Santoso, M. I., & Yakub, N. (2025). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Online Berbasis Web Dengan Sistem Keanggotaan* (Vol. 3, Number 3).
- Sari, K., Fadhilah, U., & Agnes Oktavia, D. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Penyakit Dengue Haemorrhagic Fever. *Jurnal Keperawatan*, 13(1), 23–32. <https://doi.org/10.59870/Jurkep.V12i1.134>
- Sari, A. S. P., & Dewi Anzelina. (2024). Enhancing Students' Mastery On Phrasal Verbs By Applying Make A Match Technique. *Eduj : English Education*

- Journal, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.59966/Eduj.V2i1.983>
- Septiana, E. B., Widodo, S. T., & Semarang, U. N. (2025). *Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar*. 5(2).
- 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>
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student Engagement And Academic Achievement: The Effect Of Gamification On Case And Project-Based Online Learning. *Journal Of Education And Learning*, 18(3), 976–990. <https://doi.org/10.11591/Edulearn.V18i3.21349>
- Suhery, Putra, T., & Jasmalinda. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game-Based Learning Interactive Multimedia In Improving Thematic Learning Achievement Of Third-Grade Students. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/Jlls.V6i2.60622>
- Sulhani, Aulia Siti, Saputra, Hadi Heri, & Astria, Puji Fitri. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn 29 Ampenan Siti*. 24(7), 28–42.
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/Jcp.V3i4.2222>
- Sungkono, Luqman Hakim, M., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal Abdi*, 9(2), 195–199.
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (Bali) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas Ii Sekolah Dasar*. 13(4), 5185–5194.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i3.1561>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (N.D.). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*. Retrieved <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- 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>

Wahyuni, N. P. I., Agustika, G. N. S., & Wiarta, I. W. (2023). Learning Motivation And Academic Procrastination With Mathematics Learning Outcomes. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 193–200. <https://doi.org/10.23887/Mi.V28i2.59603>

Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/Orbita.V7i2.5173>

Zai, F. S. I., & Mulyono, Y. S. (2022). Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember. *Metanoia*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.55962/Metanoia.V4i1.58>

Zaviti, Lou De Erlinda, & Julianto. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Qr Code Petualangan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 2579–2593.

