DAFTAR PUSTAKA

Andang, I. 2006. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.

Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Basri, S., & Akhmad, N. A. 2018. Penggunaan Metode Bermain Snakes and Ladders pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika-Journal of Physics Education*, Volume 6 Nomor 3 (hlm 309-323).

Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Damayanti, R., & Mursyid, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meremediasi Siswa SMP Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Volume 8 Nomor 9 (hlm 1-8).

Hibra, B. A. & Soetojo, A. 2016. Analisis pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Volume 4. Nomor 3 (hlm 1-5).

Juliantara, K. 2009. Media Pembelajaran. *Tersedia dalam: http://www. google. co. id/Fedukasi.kompasiana.com.*

Kemendikbud. 2013. *Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Musfiqon. 2011. *Pengambangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, Volume *5*. Nomor 2 (hlm 108-114).

Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi* STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Nugrahani, R. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Volume *3* Nomor *6*.

Nugroho, A. P., Raharjo, & Hasanuddin, H. 2013. Pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 1. Nomor. 1 (hlm 11-18).

Pasal 31 ayat 1 tentang Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan.

PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.

Paramita, A. & Agustini. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, Volume *5* Nomor 2 (hlm 336-344).

Permendikbud 2018. Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suastra, I.W. 2013. *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. Volume 6 Nomor 1 (hlm 20-29).

Sukmadinata. N.S. 2010. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sohibun & Ade, F.Y. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Volume 2. Nomor 2 (hlm 121–129).

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Setyaningsih, M. D., & Dewi, N. R. 2015. Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Science-Edutainment Tema Makanan untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, Volume 4 Nomor 3 (hlm 965-972).

Selly, S. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP.

Tegeh, I.M. & Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widoyoko, E.P.S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. 2019. Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Volume *2* Nomor 2 (hlm 194-203).