

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H., & Hasan, S. (2017). Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi). *Lintas Nalar*, 396.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Amita Tri Prasasti, 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>
- 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>
- Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, & Zaeni Miftah. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Ariska, J., & Jazman, M. (2016). Sekolah Menggunakan Teknik Labelling Qr Code (Studi Kasus : Man 2 Model Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Sistem Informasi*, 2(2), 127–136. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/2619>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir kritis dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 125–132.

<https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5933>

- Fauziah, R., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. (2017). Pembelajaran Saintifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 165–178. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4878>
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871>
- Fitriyan, Z., Prasasti, P. A. T., & Agustianti, T. L. (2023). Pengembangan Media Space Book Berbasis Qr Code Materi Tata Surya Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4876–4886. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7732>
- Garate, J. (2017). No Titleسلطنة عمان. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Hermawan, H., Wardani, S., & Haryani, S. (2023). Development of Website-Based Interactive Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth Grade Students. *International Journal of Education and Research*, 11(5), 1–10.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khasanah, Q., Amita, P., Prasasti, T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Digital Teaching Materials Berbasis T-PACK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 9–15. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.690>
- Lestari, I. C. (2021). 79 | Page. Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar, 2(1), 79–87.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1), 31–38.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus

- Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1244>
- Prameswari, N, K. (2018). Media ular tangga, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan kognitif mahasiswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 9–17.
- Prasasti, P. A. T. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 55–62.
- Prasasti, T., & Amita, P. (2017). Efektivitas scientific approach with guided experiment pada pembelajaran IPA untuk memberdayakan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 19–26.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Jati, A., Wasesa, A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monografi Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. 4–18.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rahmayanti Dewi, Resti Gustiawati, & Rolly Afrinaldi. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Rohmah, A. N., Sari, I. J., Rohmah, N. L., Syafira, R., Fitriana, F., & Admoko, S. (2023). Implementation of the “Merdeka Belajar” Curriculum in the Industrial

- 4.0 Era. *International Journal of Research and Community Empowerment*, 1(1), 22–28. <https://doi.org/10.58706/ijorce.v1n1.p22-28>
- Saragih, N. R., Manurung, S., & Purba, Y. O. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning menggunakan Google Classroom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6933–6941. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1480>
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison of pbl (Project Based Learning) models with pbl (problem based learning) models to determine student learning outcomes and motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Sripatmi, S., Azmi, S., Junaidi, J., Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2023). Learning Media Recommendations and Criteria for the Validity of Junior High School Mathematics Learning Media Books. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(3), 662. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i3.14907>
- Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 135–140.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding The 2 Nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 131–144.
- Swaninda, A., Safitri, D. A., & Septriana. (2019). Pengaruh Penyuluhan Gizi Tentang Sarapan Pagi Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Asupan Zat Gizi Makro (Energi, Protein, Lemak, Dan Karbohidrat) Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. *Seminar Nasional UNRIYO, February 2017*, 1–11.
- Taşoğlu, A. K., & Bakaç, M. (2023). The Effect of Problem Based Learning Approach on Students' Academic Achievement and Critical Thinking Skills. *Milli Egitim*, 52(238), 855–884. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1086365>
- Tiarawati, U. H., & Surakarta, U. M. (2024). *Jurnal Cakrawala Pendas UTILIZING SNAKES AND LADDERS MEDIA IN LEARNING*. 10(2), 296–306.
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and

critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 3–6. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>

- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>
- Watoni, M., Savalas, L. R. T., & Muti'ah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 4 Praya pada Materi Laju Reaksi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 71–76.
- Yuliasari, E. (2017). Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i1.1336>
- Zudhah Ferryka, P. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Zulaiha, D. (2018). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgris Palembang*, 616–620.