

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- 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>
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsentrasi belajar siswa. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 8(4), 588–595.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar kabupaten garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- 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/jpipi.v8i1.3976>
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (stad) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ips pada peserta didik kelas 2 sd. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
- Ardi, S., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- 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>
- Ayu, D., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis e-learning di era digital. *Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 56–61.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Blended learning pada mata kuliah pemrograman

- komputer (studi kasus : unisda lamogan). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(5), 352–359.
- Dassucik, Rahman, F., & Muzakki, R. (2021). Pemanfaatan fasilitas belajar di sekolah dan pengaruhnya terhadap hasil belajar ips siswa kelas viii smp islam sunan bonang. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 109–124.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran pips untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Ekayani, N. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Ganesha University of Education, March*, 1–16.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Febriyenti, D., Putri, N., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Perkembangan kurikulum di indonesia dalam perspektif sejarah. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 195–214. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v7i2.932>
- 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>
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Ibrahim, M., Fauzan, M., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 2022.
- Indah, N. (2017). Meningkatkan prestasi belajar ipa materi pokok sumber energi gerak melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) pada siswa kelas i.a sd negeri 9 kabangka tahun ajaran 2014/2015. *Gema Pendidikan*, 24, 12–26.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19.

Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2(2), 1–5.

- Karimah, R., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa smp/mts kelas viii. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 6–10.
- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan alat peraga ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa mapel geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>
- Kurniatisyah. (2021). Pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di kb melati putih kampung ekan gayo lues. *Skripsi Tidak Di Terbitkan. Banda Aceh. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Laraswaty, V. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbentuk permainan ular tangga pada materi keanekaragaman hayati untuk siswa kelas x sma. *Skripsi Tidak Di Terbitkan. Lampung. Program Studi Pendidikan Biologi*.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryani, N. L., & Abadi, I. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan ipa siswa kelas v sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 247–254.
- 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. <http://journals.eduped.org/index.php/intel>
- 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>
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2016). Pengembangan aplikasi ular tangga digital pada pembelajaran tematik siswa kelas v sd negeri rejoso 1 kabupaten blitar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(2), 336–344. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/551>
- Putri, E. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

- Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2023). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas v sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4, 51–60. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas v sd. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Ramadhani, S. R., & Rahmah, A. (2021). Analisis strategi pembelajaran soft skill berbasis media sosial: studi kasus perguruan tinggi. *Jurnal Informatika Terpadu*, 7(1), 39–46. <https://doi.org/10.54914/jit.v7i1.344>
- Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 7(2), 118–126. <https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/1211>
- Sapriyah, S. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, N., Sinaga, D., & Nainggolan, J. (2024). Perkembangan kurikulum merdeka di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 2199–2205.
- Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran dan etode bervariasi pada kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6–11.
- Solekhah, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas x pada materi ekosistem di ma hidayatul mubtadi'in. *Bioeduca: Jurnal Pendidikan Biologi*, 02, 42–55.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian manajemen*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum pancasila di smk negeri 1 surakarta. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://jst.publikasiindonesia.id/index.php/jst/article/view/564/998>
- Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika electronic snake and ladder pada game-based learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629
- Utami, I. ra, & Abdulah, M. (2020). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 581–590.

- Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi asean untuk siswa kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 31–40. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>
- Wahidah, A. N., Sari, M. K. &, & Listiani, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas v sdn sekarputih 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 240–244. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- 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>
- Wayan, N., Darmayanti, S., Luh, N., & Wulansari, M. (2023). Analisis ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sd bali bilingual school. 5(2), 56–63.
- Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh literasi digital melalui pemanfaatan melajah.id terhadap hasil belajar membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 219–228.
- 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>
- Yaumi, M. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dan pengembangan evaluasi sistem pembelajaran. 129.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ipa. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>