

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1, 77–89.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/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>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31.
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 32–37.
<https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- 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>
- Ardiansyah, R., Atmojo, I. R. W., & Widiyanto, J. T. (2024). Literature Review: Computational thinking dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 77. <https://doi.org/10.20961/jpd.v12i1.92929>
- Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S. E., & Marbun, E. (2024). Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(4), 6109–6121.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1945>
- 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>
- Fajarwati, D. S. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sd N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan*.
- 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>
- Hasani, F., Wulandari, R., & Rabbani, M. D. (2025). Inovasi Media Pembelajaran

- Digital Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 45–54.
- 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, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. 28–37.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>
- Lali, N., Darmawan, D., & Yunusi, M. Y. M. E. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran*. 18(2), 260–271. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Laraswaty, V. G. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas X SMA*. 1–125.
- Meiliana Rikiartika, E. (2024). Indonesian Journal of Public Health and Nutrition Efektivitas Media Ular Tangga terhadap Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Public Health and Nutrition*,

- I*(1), 61–69. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/IJPHN>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., Muttaqin, A., & Rusyd. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Nazwa Kusumawicitra, Salma Irdilah, & Yona Wahyuningsih. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Peta Interaktif Digital terhadap Motivasi dan Pemahaman Konsep Geografis ASEAN pada Siswa Sekolah Dasar. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(4), 210–217. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i4.1321>
- 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.
- Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Patmaniar, P., Jumarniati, J., Hardiana, H., Taufiq, T., & Baharuddin, M. R.

- (2024). Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2056–2071. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2134>
- Prameswari, N, K. (2018). Media ular tangga, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan kognitif mahasiswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 9–17.
- 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>
- Putri, T. D., Haq, Z., & Gusmaneli, G. (2025). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Qolbu, N. S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 1034–10350. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif Dengan Metaverse*. 4–18.
- Rahmawati, V., Faediyah, & Ratnawati, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Semester 5 Tadris Ips a Uin Siber Syekh Nurjati Cirebon Dalam Pembelajaran Ips. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 27–34. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1288>

- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16–25. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Ramdayani, F. S., Azis, S. A., & Akhir, M. (2024). Pengembangan media Pembelajaran Sipakainga'berbasis android untuk Meningkatkan kemampuan Membaca pemahaman Dan kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 296–309.
- 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>
- Saputri, D., & Purnasari, P. D. (2023). Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Sari, ndah P. T. P. (2024). Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(November), 1–44. <https://repository.stikessuakainsan.ac.id/353/>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>

- 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>
- Sugiarto. (2023). *Karakteristik Objek Yang Mempunyai Kuantitas Di Kabupaten Tulang Bawang*. 4(1), 1–23. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2651>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277-286.
- Sugiyono. (2019). *Implementasi Program Diklat Berjenjang Tingkat Dasar Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kompetensi pendidik PAUD Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Suryani, N. (2022). 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.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Panatap, J., Soehaditama, & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Tiarawati, U. H., & Surakarta, U. M. (2024). *Jurnal Cakrawala Pendas Utilizing Snakes And Ladders Media In Learning*. 10(2), 296–306.

- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Vawanda, J., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(7), 124–130. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- 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>
- Yanti, A. Z. E., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr- Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1086–1094.
- Yusuf, H., Kaltsum, A. U., Ningsih, S. P. A. ariYarisda, & Alwi, N. A. (2025). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 306–312.