

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M.Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Grafindo Persada.
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Invoasi Pembelajaran)*, 1-13.
- Arif S Sadiman, d. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_ 2011. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_ 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_ 2016. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Y. d. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.
- Budimanjaya, A. S. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cahyo, A. N. 2011. *Game Khusus penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.

- E.V, W. E. 2014. Towaras the Utilization of Instruction Media for Effective Teaching and Learning of English in Kenya. *Journal Of Education and Practise*, 140-148.
- Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Pratik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Guterres, I. K. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global untuk Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 54-61.
- Husna, M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ifrianti, S. 2015. Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah I Daiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 150-169.
- Imaliyah, D. A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema: "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Mada Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *Skripsi*, 1-245.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Indriasih, A. 2015. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 127-137.

- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mardhani, A. W. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*, 1-225.
- Mudjiono, D. &. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dari Sumber Pembelajaran* . Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Pritandhari, S. A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 50-59.
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* . Yogyakarta: Flashbook.
- Rivai, N. S. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Rukmi, O. L. 2019. Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3491-3500.
- Rusli, M. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif : Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta .
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sutjipto, C. K. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

*Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, ayat 1. (n.d.).*

Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Widoyoko, E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

\_\_\_\_\_. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yulianto, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*, 1-225.

Zain, S. B. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.