

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Andira
- Adi, Rianto. 2015. *Aspek Hukum dalam Penelitian*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) vol 1 No. 1 halaman 77-89. ISSN: 2443-1591.
- Anas, Sudijono 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Aris Prasetyo Nugroho, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika (2013) Vol.1 No.1 halaman ISSN: 2338 – 0691.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asra,Sumiati. 2013. *Metode Pembelajaran*, Bandung : Wacana Prima.
- Baharuddin, dan Wahyuni. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar Ruzz Media: Yogyakarta.
- Chabib, Moch. Dkk. 2017. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Vol.2 No. 7 e- ISSN-2502-471X
- Dewi, Rosmala. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dyah Kartikaningtyas, dkk. 2014. *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTS Unnes Science Education Journal Vol. 3 No. 3. ISSN: 2252:6617.*

- Ertanti, Devi Wahyu dan Afifah Nur Sa'adah. 2018. *Improving Ability To Memorize Mufradat Arabic With Snakes and Ladders Game Media In Class IV Elementary School Bustanul Ulum Batu City*. Jurnal Program Studi PGMI Vol. 5 No. 1 e-ISSN: 2477-667X
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta : Kencana.
- Fitria, Ayu. 2018. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal pendidikan Anak Usia Dini Vol. 5 No. 2. ISSN: 2087-1317
- Fitrizah, Miki Kurnia Fitrizah, dkk. 2020. *The Influence of Snakes and Ladders Game To Improve Knowledge and Attitudes of Elementary School Student About Stop Babs In Bandung City*. The Indonesian Journal Of Public Health Vol. 15 No. 2.
- Handayani, Trisni Handayani.dkk. 2020. *The Effectiveness of Snakes and Ladders Mediaon Sex Education for Children with Intellectual Disabilities*. The Journal of Innovation in Elementary Education Vol. 2 No. 2 e-ISSN: 2477-3581
- Indriani, Ari. dkk. 2020. *Penerapan Permainan Ular Tangga pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Edutama Vol.7 No. 1 e-ISSN: 2548-821X
- Iskandar, Harun. 2010. *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. Yogyakarta: ST Book.
- Iskandar, Rossi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2. ISSN: 2549:0591.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math With Children Mengenalkan Matematika Kepada anak usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivitas*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Istarani & Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Jihad, Asep., & Abdul, Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kaelan & Achmad Zubaidi. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kartikaningtyas, Dyah, dkk. 2014. *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTS*. Unnes Science Education Journal Vol.3 No. 3.
- Khairani, Makmun. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniasih & Sani. 2014. *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Kata Pena.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Makmun, Khairani. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mar'atusholihah, Herlinda. Dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Mimbar PGSD Undiksha Vol. 7 No. 3 e-ISSN : 2614-4735.
- M.Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Madiong, Baso (dkk). 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Makassar: Celebes Media Perkasa.
- Moch. Chabib, dkk. 2017. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga*
- MZ, Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. JURNAL TEKNIK VOL.3 NO.1/APRIL2013.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido

- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN JILID 36, NO. 1, JUNI 2007. ISSN: 0216-0847
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prastyo, Eko. 2015. *Ternyata Penelitian Itu Mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*. Lumajang: eduNomi.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putri, Sekar Ariyanti Prahesthi & M. Ramli. 2016. *Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Vol. 1, No. 1, 2016, halaman. 40-46. ISSN: 2503-3417.
- Rifqi fatihatul karimah, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMPMTS Kelas VIII*. Jurnal Pendidikan Fisika (2014) Vol.2 No.1 halaman 6.ISSN: 2338 – 0691.
- Risabethe, Abiy & Budi Astuti. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Karakter Edisi April 2017. No. 1 halaman 34-45. ISSN:2089-5003
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Kreano. 3(1): 59-72.
- Rohmatan, Novinda Fauzuna. 2016. *Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan di SMK Negeri Mojogung*. Jurnal pendidikan akuntansi (JPAK) Vol. 4 No. 3. ISSN: 2337-6457.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusnila. 2017. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.

- Sadiman, Arief S. (dkk). 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.  
*Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun 2017 Halaman: 910—918. ISSN: 2502-471X.
- S.Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- Setiawan, Deny. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Medan: Madenatera.
- Setiyawati, Eka Pra & Refai. 2014. *The Comparison Of Using Snake Ladders And Scrabble Media Towards Vocabulary Mastery Of Students*. Journal Of English Education and Applied Linguistics Vol. 3 No. 1 e-ISSN-2442-482X
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sudjana, Nana. dan Ahmad Rivai . (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung : CV Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, Dieta dan Elsa Naviati. 2019. *The Effect of Health Education with The Ladder Snake Game Media Against Children's Behavior in Choosing Snack in SD Negeri Bulusan Kecamatan Tembalang*. Media Keperawatan Indonesia Vol. 2 No.2 e-ISSN: 2615-1669
- Sutarti, Hj. Tatik & Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

- Teguh sumantoro, Joko. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran TGT Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal pendidikan teknik elektro Vol. 2 No. 2.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya : Kencana.
- Wahana Komputer. 2013. *Desain Permainan Anak dengan CorelDraw dan Photoshop*. Jakarta: PT. Gramedia
- Wati, Ega Rima. 2018. *Ragam Media Pembelajaran Visual -Audio visual- Komputer- Power point- Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.
- Widiana, I Wayan, dkk. 2019. *Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. Journal of Education Technology. Vol. 3 No. 4.
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS*. Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

