

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Jurnal Inovasi Pembelajaran, vol.1 (1): 77-89.
- Amiruddin. 2016. Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anitah, Sri. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Annurahman. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Benny A. Pribadi, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Jakarta : Prenada Media Group, 2016.
- BNSP. 2006. Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi.
- Daryanto & Raharjo, Muljo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Erma novitasari. 2013. Pengembangan Pembelajaran berbasis IT Permainan Ular tangga Materi Alat Optik Untuk kelas VIII SMP.
- Hamalik, Oemar. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, Anwar. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriasih, Arini. 2015. "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD". Jurnal Pendidikan, vol. 16 (2): 127-137.
- Jamil, Sya'ban. 2016. Permainan Cerdas & Kreatif. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Kh. B., Moh. Aniq & Darminto, Ian Bagus Koko. 2013. "Terapan media permainan ular tangga pintar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa". Jurnal Pendidikan, 3(2): 31-41.

- MZ, Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*, vol.3 (1): 75-34.
- Prasetyo, Aris., Raharjo, Trustho., dan Wahyuningsih, Daru. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya". *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 1 (1): 11-18.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Educatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Risaldy, Sabil. 2004. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*. Jakarta: Luxima.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London : Springer Science+Business Media, 2009
- Sari, Maya Kartika. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Premier Educandum*, vol. 5 (1): 80-88.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- 2017 *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantoro, Teguh. & Joko. 2013. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Teknik Elektro*, vol.2 (2): 779-785.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Taneo, Silvester Petrus., dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wati, Ambar. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga". *Jurnal Mitra Pendidikan*, vol. 1(1):68-82.
- Widowati, Febryna. 2014. "Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan". *Jurnal PGSD*, vol. 2 (1): 1-10.