

## DAFTAR PUSTAKA

- 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), 77–89.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal BSIS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Amalia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85–99.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al-IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119–128.
- Azizah, N., Purnomo, D., & Reffiane, F. (2018). Pengaruh Model TGT Berbantu Media UTAMA Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(4), 329–336.
- Dahlia. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Langkat Bohorok. *SEJ (School Education Journal)*, 10(3), 229–237.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Gava Media.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta : Lintas Nalar.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Cet-5)*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Hobri, Susanto, Syaifuddin, M., Maylistiyana, D. E., Hosnan, Cahyanti, A. E., & Syahrinawati, K. A. (2018). *Senang Belajar Matematika (Revisi)*. Jakarta :

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Indrawati, T. (2022). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 Batu. *JPTWH: Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(4), 21–41.
- Istarani. (2015). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan :Media Persada.
- Istarani, & Ridwan, M. (2015). *50 Tipe Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan : Media Persada.
- Japa, I. G. N., & Dkk. (2011). *Seri Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Matematika I*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JP3M*, 4(1), 55–60.
- Mailani, E. (2021). Pembelajaran Matematika SD Integrasi Kearifan Lokal Sumatera Utara. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(4), 331–343.
- Megawati. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konret Pada Siswa Kelas IIA SD Negeri 064960 Kecamatan Medan Polonia. *ESJ (Elementary School Journal)*, 8(2), 93–100.
- Mudjiono, & Dimiyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Musdalipa, Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatra Barat : Mitra Cendekia Media.
- Ngalimun. (2017). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (2 ed.). CV Pustaka Setia.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *MPP: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur :

Univerisitas Hamzanwadi Press.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 320–326.
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Teams Games Tournament ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika:Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120.
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Simanjutak, E. B., Aulia, S. M., & Simamora, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD N 101767 Tembung. *SEJ (School Education Journal)*, 9(4), 336–345.
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Sainifik. *JGPD : Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, & Syarif, M. (2015). *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tamba, R., & Wahyuni, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Sainifik di Kelas IV SDN 101775 Sampali T.A 2019/2020. *ESJ (Elementary School*

*Journal*), 10(4), 244–256.

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah. *Maha Guru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY