

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R.B. Sidik, N.R. Fatimah, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Ariyantoni. B. Chamidah, A. Suryandari, S. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Wijaya Surabaya.
- Fitriana, N.S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Tema Organ Gerak Hewan Manusia*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Gunawan., & Ritonga, A.A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan : PT. RajaGrafindo Persada. diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Gandamana, A. Nasution, S. A. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T.K., Tahrir, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana., Indra, I.M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, F. Nizar, M. (2021) *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana. diakses dari <http://repository.unp.ac.id/21330/1/WIWI-MEDIA%20DAN%20SUMBER.pdf>
- Jatmika, H.M. (2005) Pemanfaatan Media Visual, dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/download/6176/5364>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Lampung: Universitas Lampung

- Muhajarah, K. Rachmawati, F. (2019). *Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan*. Semarang: UIN Walisongo Semarang
- Munawaroh, I. *Pembelajaran Tematik dan Aplikasinya di Sekolah Dasar (SD)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310874/lainlain/Pembelajaran+Tematik+dan+Aplikasinya+di+Sekolah+Dasar+SD+Catur+Tunggal.pdf>
- Mustadi, A., Fauzani, R.A., Rochmah, K. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press. diakses dari http://staffnew.uny.ac.id/upload/132326888/penelitian/Buku%20Landasan%20Pendidika%20Sekolah%20Dasar_UNY%20Press.pdf
- Muzzalifah, S. Oktavian, C. (2021). *Pengembangan Media Ajar Buletin dalam Bentuk Buku Saku Pada Materi Termokimia*. Aceh Utara: Universitas Malikussaleh
- Nafiah, K. Satinem. Rosalina, E. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga (Perulta) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Trikarya*. Lubuk Linggau: Universitas PGRI Silampari
- Nasrullah, M. Adib, H. Misbah, M. Syafrawi. Sahibudin, M. (2021). *Dale's Theory dan Bruner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono)*. Madura: Universitas Islam Madura.
- Purnama, S. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. diakses dari <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70>
- Rabiah, S. (2015). *Penggunaan Metode Penelitian Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Universitas Muslim Indonesia. Diakses dari <https://osf.io/bzfsj/download/?format=pdf>
- Rahmawati, D.C. Evayenny. Dwiprabowo. R. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*. Jakarta Timur: STKIP Kusuma Negara
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. Diakses dari <https://idr.uinantasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>
- Rusdiyah, E.F. (2015). *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak Madrasah di Ibtidaiyah)*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya

- Sugihartini, N. Yudiana, K. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Pengembangan Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Utomo. Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUBNDK*. Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press
- Wahyuni, H.T. Setyosari, P. Kuswandi, D. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. diakses dari <http://eprints.umsida.ac.id/3723/1/artikel%20TP%20%28%20indah%29.pdf>
- Widiana, K.W. Parera, N.P.G. Sukmana, A.I.W.I.Y. (2019). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. Medan: Universitas Pendidikan Ganesha
- Yaumi, M. (2017, Juni). *Media Pembelajaran*. Respository UIN Alauddin. diakses dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%20C%20Fungsi%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial.pdf>