

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A. dkk (2022). Evaluasi pembelajaran. In *pt. Global eksekutif teknologi*.
- Arikunto, P. D. S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Pt. Rineka Cipta.
- Arikunto, P. D. S. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Pt. Rineka cipta.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi pembelajaran*.
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Abubakar, M. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Winaryati, E., dkk (2021). *Cercular Model of RD & D*.
- Khadijah dan Armanila (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- HANDAYANI, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran pai kelas iii sekolah dasar* (vol. 2507, issue february).
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada. *Artikel Mahasiswa*, 45–56. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21207%0A>
- Lumban Gaol, C. A., & Simanjuntak, S. (2023). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 08 Bilah Hilir Labuhan Batu T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 2441–2448. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3267>
- Lumbantoruan, J. H. (2021). Bangun Datar dan Bangun Ruang. In *Eureka Media Aksara*.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mailani, E. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui perminan monopoli pecahan. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed, Mi*, 5–24.

- Marta, R., Giatman, M., Maksun, H., & Hikmah, R. (2023). *Media animasi Powtoon : meningkatkan literasi digital guru*. 9(2), 952–957.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2023). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong.pdf. *Jurnal Educatio*, 0, 915–922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155–166. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.9128>
- Rahmawati, T. (2023). *Universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan april 2023. April*.
- Ramadhini, D. A., & Kowiyah, K. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Kecepatan Menggunakan Teori Kastolan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2475–2488. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1581>
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). *Pengembangan e-learning menggunakan adobe animate creative cloud dengan penerapan metode multimedia development life cycle (mdlc)*. 76–92.
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas v. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 7(4), 587–594.
- Satrinawati, M. P. (2018). *Media dan sumber belajar*.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inspiratif Pendidikan (in Press)*, 12(1), 44–52.
- Simanjuntak, S., Sihombing, M. R., & Karo Karo, D. (2022). Hubungan interaksi sosial dengan hasil belajar pada siswa sekolah dasar Sorta Simanjuntak;Riris Maduma Sihombing, Demu Karo Karo. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 12, 128–135.
- Siti, S. M. rifah. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Situmorang, K., Alfani, R., Batubara, R., Sihombing, R. S., & Rambe, H. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Min 1 Kota Medan. *Lokakarya Journal ...*, 1(1), 20–27. [blob:https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593](https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593)
- Siyoto, S., & Sodik, A. (n.d.). *Dasar metodologi penelitian* (Issue Juni 2015).
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

- Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., Fakhrunnisaa, N., Umam, H., Murtanti Putri, D., KAnia, A., Irwanto, Triona, W., & Wahyudi. (2023). *Media dan Teknologi Pendidikan*.
- Syahlia, M. I., Kadarsih, & Satria, N. (2023). *Media promosi okems music baturaja menggunakan adobe animate 2021*. 06(1), 8–18.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662. blob:<https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Zainuri, A., Aquami, & AnNur, S. (2021). *EVALUASI PENDIDIKAN (Kajian Teoritik) | 2*.

