

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdullah, Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agus suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Agus, Suprijono. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ariessanti, H. D., Gaol, F. L., Supangkat, S. H., & Ranti, B. (2021). Snake and digital ladder applications involving the behavior of children applying the health protocols. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012069>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ellysa Rengen, Y., Sahputra, R., & Rasmawan Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak, R. (n.d.). *Pengaruh Model Tgt Berbantuan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa*.
- Hamalik, Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, (2017). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Agustus*, 2.
- Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

- Kurnia, I., Guterres, N. P., Sudarti,), Maryani,), Dwi, P., & Putra, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di Sma 1*).
- Mahkumala Napitupulu, S., & Hardianti, T. (2018). Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Glb Dan Glbb Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Al-Washliyah Medan. *Journal of Physics and Science Learning*, 02.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustaka karya.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Nuryanti, E. (2017). *Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Development Of Snake And Ladder Game, A Learning Media In Special Journal To Improve Student Motivation*.
- Octa Anggraeni, S. H. E. L. L. I. A. (2014). *The Effectiveness Of Jeopardy Powerpoint Game For Teaching Personal, Possessive And Reflexive Pronoun (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*.
- Oktaviani, S. (2021). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 129-135.

- Prasetyo Nugroho, A., Raharjo, T., Wahyuningsih, D., Kunci, K., Permainan, :,
Tangga, U., Siswa, M. B., & Gaya, M. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya 1* (Vol. 1, Issue 1).
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan media permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40-46.
- Rahayu, W. (2015). Model Pembelajaran Komeks: Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Intensif di SD. Deepublish.
- Rahman, S. (2022). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 5(4), 326-336.
- Ramadhani, D. W. (2014). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Peserta didik Di Kelas X7 MAN 1 Model Kota Bengkulu. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FKIP Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silitonga, P. M. (2011). *Statistik teori dan aplikasi dalam penelitian*. Medan: FMIPA Unimed.
- Silitonga, P. M. (2014). *Statistik teori dan aplikasi dalam penelitian*(Edisi 2), Medan: FMIPA Unimed.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukmadinata . Nana Syaodih, (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Sumantoro, T. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Sunarti, Selly Rahmawati. (2014). Penilaian dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Simangunsong, A. D. B., & Pane, E. P. (2021). Pengembangan Modul Kimia Dasar Berbasis Discovery Learning pada Materi Stoikiometri. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4415–4425. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1472>
- Simatupang, A., Negeri, S., Jambi, K., & Jambi, P. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3).
- Suhardi, A., & Yunita Susanti, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Mind Map terhadap Pemahaman Konsep Stoikiometri. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 3, Issue 1).
- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.
- Tambunan, R. (2015). *Motivasi Intrinsik & Motivasi Ekstrinsik*. Universitas Sumatera Utara: Tesis.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Unggul sudarmo, (2013). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(1), 68-82.
- Widowati, F. (2014). *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*.
- Yazidi, A. (2014). *Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (The Understanding Of Model Of Teaching In Curriculum 2013)*.
- Yudanti, N. A., & Premono, S. (2021). Hubungan antara Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Block System Proses Industri

Kimia. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(1), 10–17.

<https://doi.org/10.14421/jtcre.2021.31-02>

Yumarlin, M. (2013). Pengembangan permainan ular tangga. *Jurnal Teknik*, 3 (1), 75–84