

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Agustini, A. P. R. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5, 2252–9454.
- Ananda, lala jelita, Rozi, F., Simanihuruk, A., & Mailani, E. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem- Based Learning) dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills pada Mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED. *SEJ*, 7(4), 434–443.
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5, 210–221.
- Arsyad, A. (2010). *Buku Media Pmbelajaran*. PT,Raja Grafindo Persada.
- Asrial, Syahrial, & Kurniawan, D. A. (2019). Digitalization. *JIP (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 25(1), 33–42.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, Rosdiana, S. P., & Noor, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1, 57–66.
- Damanik, S. W., & Seleky, J. S. (2022). Penerapan Metode Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran online. *Mathemaitics Education Department*, 282–292.
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, 2(2), 204–210.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Ghea, P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 4 Aceh Barat*.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.

- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2(8.5.2017), 293–304.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13, 1–9.
- Mujahida, & Rus'an. (2019). Analisis perbandingan teacher centered dan learner centered. *Journal of Pedagogy*, 2, 323–331.
- Musa'adah, N. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran*.
- Ningsih, A. (2018). pengaruh keaktifansiswa terhadap hasil belajar ekonomi kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *Jurnal Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6, 157–163.
- 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>
- Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6, 249–255.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 243–255.
- Nurfadillah, S., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3, 171–187.
- Oktavia, M. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Grop Pre and Test. *Simposium Nasional*, 596–601.
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Ejournal-Pensa*, 06(02), 198–203.
- Pupita, S. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I Upt Sdn 68 Gresik*.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-)

- Puspitasari, R., Suparman, & Fahrurnnisa. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 8214–8226.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni. (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>
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. (2021). *Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media*. 2(1), 375–388.
- S Karo-karo, I., & Rohani. (2018). manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM*, VII, 91–96.
- Said, A., & Andi, B. (2015). *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Prenada Media Group.
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sari, Y. . (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Kearifan local di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LETERNAL: Learning and Teaching Jornal*, 3(2), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2448>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Budi Utama.
- Schleicher, A. (2022). *PISA 2022 Insights and Interpretations*. 5 Desember 2023. [oecd.org](https://www.oecd.org)
- Septiarti, Y. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman*.
- Sitanggang, K. (2023). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema 8 Subtema 1 Di Kelas Iv Sd Negeri 167647 Tebing Tinggi* (p. 92).
- Solihin, L. (2022). *Implementasi Kurikulum yang berfokus pada siswa*. <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3232/implementasi-kurikulum-yang-berfokus-pada-siswa>
- Suciati, E. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Membaca Pemahaman (Reading Comprehension) Teks Recount melalui Pembelajaran Kolaboratif Metode Round Table bagi Siswa Kelas VIII-D Semester 1 SMP Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *KONVERGENSI*, 71–84.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

Susanto, F., & Suri, I. (2017). pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe NHT dengan strategi pemecahan masalah (Problem Solving) sistematis bagi peserta didik SMP di Kabupaten Pringsewu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 301–307.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7, 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>

