

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Amalia, S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 1-12.
- Arifudin, O., Hidana, R., Sormin, E., Julius, A., Doho, Y. D. B., Nurmiyanti, L., ... & Bahri, A. S. (2020). *Psikologi Pendidikan: Tinjauan Teori Dan Praktis*. Penerbit Widina.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi aksara.
- Bayuaji, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Sistem Kontrol Terprogram dan Pengaruhnya dengan Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Jurnal Syntax Transformation*, 1(6), 228-233.
- Binoy, S. (2019). Significance of hypothesis in research. *Indian Journal of Holistic Nursing*, 10(1), 31-33.
- Darmawan, E. (2021). Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) pada Materi Ekosistem Terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa Sman 2 Malang, *Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1): 47–54.
- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 515-524.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Diani, A. A., & Sukartono, S. (2022). Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4351-4359.
- Erawati, D. S., Warsono., & Rodiyana, R. (2024). Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 1273-1284.
- Febrianti, I., Hasanah, A. N., & Febriati, F. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Ular Tangga” Model Teams Games Tournament Kelas 2 SDIT Az-Zahrah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 759-764.

- Gusti, A. R., Afriansari, Y., & Walid, A. (2020). Penilaian afektif pembelajaran daring IPA terpadu dengan menggunakan media Whatsapp. *DIFFRACTION Journal for Physics Education and Applied Physics*, 2(2), 65-73.
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904-918.
- Hapsari, M. P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(8), 1-1.
- Harahap, D., Silalahi, D., Hutagalung, E., Purba, M., & Tansliova, L. (2024). Analisis tantangan dan solusi guru dalam implementasi strategi pembelajaran. *Qistina: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(1), 778-782.
- Ilmi, N., Nurhayati., & Adnan.(2020). Pengembangan Bahan Ajar Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Electronic Book Terintegrasi dengan Virtual Labs untuk Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 3(1), 1-14.
- Khairaty, N. I., Taiyeb, A. M., & Hartati, H. (2018). Identifikasi miskonsepsi siswa pada materi sistem peredaran darah dengan menggunakan three-tier test di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Bontonompo. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 7-13.
- Komariah, N. S., & Zainuri, S. M. (2025). Strategi pembelajaran berbasis teori memori untuk peningkatan kognitif siswa. *CONS-IEDU*, 5(1), 118–130.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156.
- Kurniawati, N. (2023). *Sistem Peredaran Darah Manusia*. Bandung: Angkasa.
- Lakapu, M. D. (2023). Penerapan metode kooperatif model TGT (team games tournament) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem peredaran darah pada siswa kelas XI SMAN negeri Banat tahun pelajaran 2022/2023. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3809-3822.
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75.
- Marlinah, & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4135–4142.
- Meriyati, M., Latifah, S., Hidayah, N., Shawmi, A. N., Amrullah, M. A., & Fitriana, N. S. (2019). Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna:

- Development of Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1).
- Muslimin, M., Halik, A., & Masita, S. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3290-3303.
- Muthma'innah, M. I. (2021). Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 1(2), 1-7.
- Noviana, N., Agustini, F., Gunarti, Y., & Listyarini, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(1), 4034-4043.
- Noviansah, A., & Istiqomah, H. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Pelajaran Bahasa Indonesia MI. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 105-118.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Nurhasanah, A., & Giyartini, R. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 195-206.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81-88.
- Paradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Paradita. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73-85.
- Prawirohartono, S. (2019). *Konsep dan Penerapan Biologi SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Primasari, A. (2017). *Mengenal Sistem Peredaran Darah Manusia*. Surakarta: Borobudur Inspira Nusantara.
- Rachmayanti, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Menggunakan Metode TGT di Kelas XI IPA SMA. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 27-33.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Riandeni, A., Yulianti, D., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian kognitif berbasis student active learning untuk meningkatkan critical thinking peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4720-4730.

- Riska., Suhardiman., & Ihsan, A. N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 44-53.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan instrumen asesmen ranah kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 1-13.
- Sa'idah, N., Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2019). Analisis instrumen tes higher order thinking matematika smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 41-54.
- Sari, R. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan saintifik mata pelajaran humas dan keprotokolan semester gasal kelas XI OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 440-448.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Widyacarya: *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsudin, T. S., Setiasih, L. (2024). *Biologi untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Quadra.
- Syarhani, Z. (2018). Penerapan media pembelajaran permainan ular Tangga untuk meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik kelas xi.mipa.2 SMAN 7 Padang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*. 5(1), 87-98.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432-442.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149.
- Wachidah, L. R., Laila, Y., Irmawati, A., & Amin, S. (2021). Implementasi penggunaan tes essay dalam evaluasi pembelajaran daring pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tlanakan. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1-10.
- Wahyuni, A., Atmaja, G. T., Khasanah, K., Maulida, N. A., Zaini, M., Putra, A. P., ... & Khatimah, H. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem peredaran darah dengan pembelajaran kooperatif tipe CIRC dan TGT. *Journal of Bio-Creaducation*, 1(2), 78-83.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan.

- Wulandari, K. D., Wardah, A., Syarifah, L., & Bakar, M. Y. A. (2024). Optimalisasi pembelajaran melalui pemahaman kemampuan awal peserta didik. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 34-45.
- Yanti, R., & Yhasmin, M. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.

