

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Indah Rakhmawati, 2016, Pengembangan Model Penilaian Otentik untuk Mengukur Capaian Pembelajaran Mahasiswa, *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 1(2), 137-147
- Altun, Sertel, (2015), The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course, *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451-468.
- Amirono, dan Daryanto. 2016. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media
- Arfani, Sri, dan Atika Sulistia, 2018, Teaching Speaking Using a "Snake and Ladder" Board Game: A Teaching Story, *Research and Innovation in Language Learning*, 2(1), 65-74
- Arikunto, Suharsimi, 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arofah, Khikmatul dan Muh. Syariffuddin Zuhrie, 2019, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Snake And Ladder Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perencanaan Dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas Xi Tav Di Smkn 1 Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 61-66
- Azwar, Saifuddin. 2018. *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifudin. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badroeni, B. 2018, Improving Students' Motivation in Speaking English Through Active Learning Strategy, *Research and Innovation in Language Learning*, 1(2), 76-88
- Budiman, Agus, dkk, 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga untuk Sekolah Dasar Kelas Satu, *Seminar Nasional Informatika*, 540-545
- Cadavid, C, 2003, Teaching English in Primary School Through a Spiral Thematic Curriculum, *Ikala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 8(14), 81-97
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Gulikers, J.T.M. et al., 2004. Authentic Assessment, Student and Teacher Perception : The Practice Value of The Five Dimensional-Framework, *Journal of Vocational Education and Training*, 58(1), 337-357
- Habibati, dkk, 2017, *The Development of Snake Ladder Game Media in Compound's Nomenclature Subject for Tenth Graders at SMAN 16 Banda Aceh*, Makalah disajikan dalam Proceedings of The 7th Annual International Conference (AIC) Syiah Kuala University and The 6th International

Conference on Multidisciplinary Research (ICMR) in conjunction with the International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICELTICs) 2017, Banda Aceh, Indonesia, October 18-20, 2017,

- Hosnan. 2016. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Indriasih, Aini, 2015, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD, *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127-137
- Kadir, Abdul, 2015, Menyusun dan Menganalisis, Tes Hasil Belajar, *Jurnal Alta'dib*. 8(2), 70-81
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo
- Kurniawan, Deni. 2019. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung:Alfabeta
- Kusrini, Endang, Teaching Vocabulary for Junior High School Students Using Snake and Ladder game, *Jurnal Aktif*, 14(4), 1-9
- Kusuma, Sakbana Rendra, dkk. 2017. Penilaian Autentik Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*. 42. 895-900
- Kusuma, Sakbana Rendra. 2018. Penilaian Autentik Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar (Studi pada Kelas V Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013) *Jurnal Inventa*. 7(2). 24-32
- Liu, M.C dan Wang, J.Y, 2010, Investigating Knowledge Integration in Web-based Thematic Learning Using Concept Mapping Assesment, *Education Technology & Society*, 13(2), 25-39
- Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Purwosari: wade group
- N.J Salkind, 2013, *Test & Measurement for People Who Think They Hate Test & Measurement* (United States of America: Sage Publication, Inc.)
- Nurhayati, dkk. 2019. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Rubrik Kelas IV Gugus IV Kecamatan Samarinda Ulu. *Diglosa*. 2(1). 47-58
- Prasetyo, Teguh. 2017. Pengembangan Perangkat Penilaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Integratif Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasi*, 5(1). 102-111
- Pujiastut, Pratiwi, dkk, 2017, Evaluasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 187-199

- Puspitasari, Zully Zulaikho dan Slamet Asari, The Effect Of Using Interactive Guessing Game Technique on Fluency Student Speaking Skill, *Didaktika*, 25 (1), 104-114
- R. Peraangelo, & G. A. Giuliani, 2012, *Assesment in Special Education, A Practical Approach* (United States of America: Pearson Education, Inc.)
- Rasyid, Harun, dan Mansur. 2009. *Penelitian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima
- Ratnasari, Leni Ovid an Nunuk Giari Murwandari, Penerapan Medi Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas VII SMP Negeri Ngambon Kabupaten Bojonegoro, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 44-53
- Ratnawulan, Elis, dan Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- S. Akbar, 2013, *Instrument Perangkat Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Saputro, Budiyo. 2017. *Management Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Setiawati, Eka, dkk, 2019, Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak, *Jurnal PETIK*, 5(1), 82-91
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siregar, Evelina dan Hartani Raya. 2017. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Kencana
- Supranoto, Heri, 2018, Pengembangan Soal HOTS Berbasis Permainan Ular Tangga pada Mata Kuliah TElaah Ekonomi SMA, *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 6(1), 103-110
- Suryanto, Adi. 2014. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sutrisno, 2015. Penilaian Pembelajaran Tematik pada Kurikulum 2013 di Sekolah dasar. *Jurnal*. 24(1). 12-17

- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neorosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyanto, Selamat. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah B, dan Satna Koni,. 2010. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utaminingsih,Sri, dan Eka Zuliana, 2018, Design of Thematic Integrative Learning Based on Local Advantage in Elementry School, *REFLEKSI EDUKATIKA:Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). 76-81
- Widowati, Febryna dan Mulyani, 2014, Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan, *JPGSD* 2(1), 1-10
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wisudaningrum, Aprilia, 2017. *Problematika dalam Penerapan Penilaian Kurikulum 2013 bagi Guru di SD Muhammadiyah 24 Surakarta*, Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Unimersitas Muhammadiyah Surakarta
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Yulianto, Tutik. 2017. *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik Sma*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta :Universitas Negeri Yogyakarta
- Yumarlin. MZ, 2013, Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84