

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Abduh, M. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat Dari Hasil Belajar Siswa*. Hal 36.
- Abduh, M., Nugroho, & Siskandar. (2014). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Volume 8, Nomor 4, Hal 124.
- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM, I*, 193-203.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol-6*. Hal 324
- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 83-93.
- Hasan, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negri 02 Lengkenat. *Jurnal Kependidikan Pembelajaran dan Pengembangan*, 15-20.
- Husna, A. M. 2009. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset
- Islamuddin, H. 2012. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka belajar
- J, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap. *Jurnal kajian Pustaka*, 02(02), 227-.
- Karli, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *Edu Humaniora*, 2(1), 1–11.
- Kasna, I. M. F. P., Sudhita, I. W. R., & Rati, N. W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata

- Pelajaran Matematika Kelas II SD. (<http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.6259>)
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Tika Damayani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Kosep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Widya Sari Press.
- Ninkeula, I., Filindity, Y. T., & Dulanlebit, Y. H. (2019). Komparasi Media Pembelajaran Kokami Dan Media Ular Tangga Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Ambon. *Molluca Journal of Chemistry Education (MJoCE)*, 9 (2), 70–77.
- Novitasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk. *Jurnal Basicedu*, Vol-5, 789-799.
- Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa pada Tema Hiburan. (2014). *JPGSD*, 02.
- Ratnaningsih. N. N. 2014. “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*”. Skripsi. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rawan, A. & Wardani, M. A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348.
- Rooijokkers. 2003. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 9, Nomor 2, 321.
- Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 9, Nomor 2 Hal 321.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* Edisi Kedua (R. G. Persada (ed.)).
- Sadiman, A. S., dkk. 2000. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. 2000. Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rieneke Cipta.
- Slameto. (2010). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rieneke Cipta.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sibuea, M. F. L. & Sinaga, H. D. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 3(1),
- Sudjana, N. (2011 Bandung). *Dassar-Dasar Proses BGelajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Evaluasi*. In Metodologi Penelitian.
- Suherman. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI Bandung.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2014). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sutirjo, & Mamik, S. I. (2005). *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Banyumedia Publishing.
- Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, H. S. & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35-42.
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan*. Kencana Prenada Media Group.
- Wati, Septiana E. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Ular Tangga di Kelas IV SDN Balowerti 3 Kota Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Wandini, R. R. & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*,
- Zuhdi, U. (2010). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris pada

Mahasiswa S1-PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar, Vol-06, 188-201.*

