

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unisula Press
- Affandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1), 77-89
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, J, (2008), *Pengembangan Kurikulum Matematika*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Astiti, Ni Putu W. P. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V SDN Babatan 1/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1376-1385.
- Azis, L. Abdul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 6 (2)96-103
- Baiquni, Imam.2016. Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 01(02), 193–203
- Depdiknas 2004
- David Glover. (2007). *A-Z Matematika Volume 3 Q-Z*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faisal, dkk. 2022. *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) menggunakan Media Realita pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*. Didaktika Dwija Indria : ISSN: 2337-8786. Diunduh pada 25 Maret 2022

- Fidiyanti, H. H. N. (2017). Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 104.
- Firdiana, Anita Yulia. 2016. *Pengaruh Metode Pembelajaran CRH Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas V Di SDN Gugus Puspita Jepara*. Jurnal Unnes. Diunduh pada 14 Juni 2017.
- Hadi, A. (2017). Comparison Of The Effectiveness Of Cooperative Learning Model Of Tps Type And Nht Type Based On Independent Learning Students At Makassar. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 1. Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, Wulan Hardianti, Mahwar Qurbaniah, Ari Sunandar. 2019. Pengembangan Media Ular Tangga Biologi Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Sungai Raya. *Jurnal Bioeducation*, 6 (2), 44-49
- Jamil, Sya'ban. 2011. *101 Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Karso, H. 2014. *Pendidikan Matematika di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Kasna, Romi Sudhita, Rati. 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*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 3 No: 1. Diunduh pada 14 Juni 2022.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan. Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kumala, Snur. 2017. *Pengaruh Kerukunan dan Loyalitas Guru PAI serta Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa se-Kabupaten Trenggalek*. *Jurnal repo.iain-tulungagung*. Diunduh pada 14 Juni 2017.
- Kurniawan, K.U., Dsk. Pt. Parmiti ,I Dewa K. T. 2016. Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMPNegeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5 (2)
- Lapata, Jusman, dkk. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Course Review Horay Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. Inpres Sintuwu Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 8. Diunduh pada 14 Juni 2017.

- Listiyani, Amin. 2018. Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 593 – 604.
- Nachiappan, et al. 2014. Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217 – 229
- Naharir, Rijal Arif dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II SD Gugus VI Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018*. Mimbar PGSD Undiksha Vol: 6 No: 1.
- Mujib, Fathul dan Nailul Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Permendikbud. No. 54. 2013 tentang standar kompetensi lulusan kurikulum 2013.
- Permendikbud. No. 65. 2013 tentang standar proses kurikulum 2013.
- Permendikbud. No. 67. 2013 tentang kerangka dasar struktur kurikulum 2013.
- Permendikbud. No. 81A. 2013 tentang implementasi kurikulum 2013.
- PP No. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puspita, Debby May dan Edy Surya. 2017. Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(3), 291-300.
- Putri, Lidya Novita dkk. 2019. *Pengaruh Media Batang Napier Pada Model Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di SDN Bandungrejosari 03 Malang*. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 3
- Ramadany, T., Dewi K., dan Deskoni. 2015. Analisis Model Dan Media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Se-Kecamatan Inderalaya. *Jurnal Profit Volume*, 2 (1), 34-45
- Rofa'ah. 2016. *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Deepublish
- Rudi, La. 2017. Application of Teaching Model of Team Assisted Individualization [TAI] In Basic Chemistry Courses in Students of Forestry and Science of Environmental Universtias Halu Oleo. *International Journal of Education and Research* ,5 (11), 69-76

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief. S, R. Raharjo & Haryono. Anung. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dinas dan PT. Raja Grafindo Perkasa
- Saprianingsih, Feni dkk. 2019. *Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Tari Bambu Dipadukan Dengan CRH*. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika, Vol.7 No.2*.
- Sari, Hesty Puspita dan Yunita Sari Putri Hestiningrum.2019. Pengembangan Snake and Ladder Game sebagai Media Pengembangan pada Mata Kuliah Vocabulary Semester III Universitas Islam Balitar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,11 (2): 163-175
- Setiana, Sulis. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Pada Siswa Kelas V SDN 2 Bulu Lor Jambon Ponorogo Tahun Pelajaran 2012/201*. Jurnal UMP. Diunduh pada 14 Juni 2017.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Soegeng, A.Y. 2015.*Dasar – Dasar Penelitian*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sufri.2019.*Media Pembelajaran Matematika*.Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sunardi. (2017). The Effectiveness of the Use of Course Review Horay (Crh) Methods To Improve Numeracy Division Skill of Children With Mild Mental Retardation in Slb Negeri Surakarta , Indonesia Year 2016 / 2017. *European Journal of Special Education Research*, 2(3), 32–42.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tegeh, I Made dan Ni Komang Sri Budiartini. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Question Student Have (Qsh) Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 137-144.
- Ulfa, Maria dkk. 2020. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) Dalam Meningkatkan Aktivitas Kemampuan Belajar Matematika*. *Journal Mathematics Education SIGMA (JMES)* : Universitas Muhammadiyah Sumatera
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari, Mutiara dan Nur Azizah. 2017. The Effectivity of Snakes and Ladders Game Media To Improve English Vocabulary of Children. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 249, 213 – 218.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.