

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama
- 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
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Akbar, T. N. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1120-1126.
- Aksa, M. 2017. Classification and Characteristics of Historical Learning Media. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)*. Atlantis Press.
- Al Fatta, H., Maksom, Z., & Zakaria, M. H. 2019. Learning Style on Mobile-Game-Based Learning Design: How to Measure?. In *Intelligent and Interactive Computing* (pp. 503-512). Springer, Singapore.
- Al-Thabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Amir, Taufiq, M. 2013. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Anggraini, Riri. 2017. Pengembangan Media ular tangga Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Ennis Pada Materi Biologi. Skripsi. Lampung : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam NegeriRaden Intan
- Apriliawan, Andrea Dani. 2017. Ilustrasi Kartun Tari Tradisional Indonesia Pada Media T-Shirt. (<https://docplayer.info/66558072-Illustrasi-kartun-tari-tradisional-indonesia-pada-media-t-shirt-tugas-akhir-karya-seni.html>, diakses tanggal 11 April 2021)
- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung; Remaja. Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Astiti, Ni Putu W. P. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS tema SejarahPeradaban

- Indonesia Kelas V SDN Babatan 1/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1376-1385.
- Astuti, Arini Esti. dkk. 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari.
- Azwar, S. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baiquni, Imam. 2016. Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 01(02), 193–203
- Budiman, A., Suryana, C., & Dewi, R. R. (2017, November). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Kelas Satu. In *Seminar Nasional Informatika (SNIf)* (Vol. 1, No. 1, pp. 540-545).
- Chung, P., Ron Chuen Y., & Yi-Cheng Chen. 2016. Influence of Problem-Based Learning Strategy on Enhancing Student's Industrial Oriented Competences Learned: an Action Research on Learning Weblog Analysis. *International Journal of Technology and Design Education*, 26, 285–307
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Downing, K., Flora Ning, & Kristina Shin. 2011. Impact of Problem-Based Learning on Student Experience and Metacognitive Development, *Multicultural Education & Technology Journal*, 5 (1), 55 – 69
- Dwipangestu, R., Afrizal, M., dan Nyoman, R.. 2018. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Video pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1 (1), 48-55
- Erikson, Martin G & Malgorzata Erikson. 2019. Learning Outcomes and Critical Thinking – Good Intentions in Conflict. *Studies in Higher Education*, 44 (12), 2293-2303
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fathurrohman, P dan Sobry Sutikno. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Gambar Gedung Sekolah Animasi (<https://nusagates.com/gambar/gambar-gedung-sekolah-animasi/>, diakses tanggal 29 April 2021)
- Gambar Rumah Adat Propinsi Banten. (http://1.bp.blogspot.com/-EezGkq4jVCs/UuPtaA5XmKI/AAAAAAAAAC6Q/5OL5gY9h_Zg/s1600/Rumah+adat+banten.jpg, diakses tanggal 14 Maret 2021)
- Graphic Resources for Everyone (<https://www.freepik.com/>, diakses tanggal 10 April 2021)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka

- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Henk Huijser, et al. 2015. Enhancing Inquiry – Based Learning Environments With The Power of Problem – Based Learning to Teach 21ST Century Learning and Skill. *Inquiry-Based Learning for Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Programs: A Conceptual and Practical Resource for Educators*, 301-320.
- Herawati, Lia dan Dewi, Kartika Sari. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Kelompok Kompetensi C*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Herijanto, Budi. 2012. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Journal of Educational Social Studies*, 1 (1), 8-12
- 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
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)* . Medan : Media Persada
- Jamil, Sya'ban. 2011. *101 Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Jethro, O. O., Grace, A. M., & Thomas, A. K. 2012. E-learning and its effects on teaching and learning in a global age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1), 203-210.
- Johar, A., Risdianto, E., dan Indriyati, D.. 2014. Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis WEB pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan Menggunakan PHP Dan MYSQL. *Jurnal Rekursif*, 1 (2), 1-9.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum*. 2013. Bandung: Yrama Widya
- Kuncahyono, K., & Sudarmiatin, S. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156-163.
- 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)
- Kusmarni, Y., Murdiyah W., dan Yeni K. 2016. The Development of Edutainment Learning Model In Social Science Education/IPS Research and Development Study on IPS Education at Elementary Level in Bandung and Cimahi. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 1 (2), 170-177
- Kutwal, Dhanashree dan Vaishali Jagtap. 2018. A study to assess the effect of snake and ladder game on knowledge regarding balanced diet among school children in selected school. *International Journal of Applied Research*, 4 (6), 159- 164.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. 2018. Pengembangan Media ular tangga Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas V SEKOLAH DASAR . *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).
- Listiyani, Amin. 2018. Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 593 – 604.
- Lou, S. J., Lin, H. C., Shih, R. C., & Tseng, K. 2012. Improving the effectiveness of organic chemistry experiments through multimedia teaching materials for junior high school student. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 11 (2), 135-141
- Mahajan, Mrunal dan Manvinder Kaur Sarjit Singh. 2017. Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 22 (3), 65-67
- Mas'ud, Fuad. 2011. *Survei Diagnosis Organisasional Konsep dan Aplikasi*. Semarang : Badan Penerbit Undip
- Mujib, Fathul dan Nailul Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif (Student Center Learning)*. Ponorogo: Wade Group
- Musdiani. 2018. The Influence of Problem-Based Learning Model on Learning IPS. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6 (2), 267-276
- Musik Baksound*. (<https://www.bensound.com/royalty-free-music>, diakses tanggal 10 April 2021)
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar

- 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
- Nkweke, Obinna C., Dirisu, Chimezie N. G., & Ndubuisi, U. 2012. Synchronized multimedia on motivation and academic performance of students. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. 3(4), 117-125
- Pangsi Baduy pakaian tradisional Tenun*. (<https://shopee.co.id/PANGSI-BADUY-pakaian-tradisional-Tenun-i.15262645.406682516>), diakses tanggal 27 April 2021.
- Pengertian Budaya dan Jenis-Jenis Tari Keagamaan*. 19 Desember 2018. (<https://www.mutiarahindu.com/2018/12/pengertian-budaya-dan-jenis-jenis-tari.html>), diakses 10 Juni 2021)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SD/MI
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah
- PNG Download.Id*. (<https://www.pngdownload.id/>), diakses tanggal 8 April 2021)
- PNG Fuel*. (<https://www.pngfuel.com/free-png/jjql>), diakses tanggal 24 April 2021)
- PNG Image*. (<https://pngimage.net>), diakses tanggal 8 April 2021)
- PNG WING*. (www.pngwing.com), diakses tanggal 8 April 2021)
- PNGKIT*. (<https://www.pngkit.com/bigpic/u2q8o0y3t4e6a9e6/>), diakses tanggal 27 April 2021)
- Poerwaningias, Intania, Nindya K. Suwanto. 2017. *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratama, Reza. 2017. *7 Fakta Unik Tentang Kehidupan Suku Baduy yang Pasti Belum Pernah Kamu Tau!*. (<https://www.yukepo.com/hiburan/unik/7-fakta-unik-tentang-kehidupan-suku-baduy-yang-pasti-belum-pernah-kamu-tau/>), diakses tanggal 28 April 2021)
- 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, R.M., Eko R, Nyoman R. 2019. Pengembangan Media Ular Tangga dengan

- Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2 (2), 113-120.
- 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
- Rumah Adat, seni tari, senjata tradisional, Pakaian Adat, Lagu Daerah, Sukudan Bahasa. 22 Februari 2016.
(<https://budayamelayusite.wordpress.com/2016/02/22/rumah-adatseni-tarisenjata-tradisionalpakaian-adatlagu-daerahsuku-dan-bahasa/>, diakses tanggal 11 April 2021)
- Rumah PAUD. (<http://rumahpaud.com/search-pakaian%20adat-0-0-0/>, diakses tanggal 28 April 2021)
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sadiman, Arief. S, R. Raharjo & Haryono. Anung. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dinas dan PT. Raja Grafindo Perkasa
- Sani, Ridwan Abdulah. 2018. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- 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
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sivakumaran, T., Garcia, K., Davis, L., Jones, Q., Choi, J., & Dawson, M. 2012. Student perceptions of multimedia technology integrated in classroom learning. *International Journal of Humanities and Social Science*. 2(11), 67-70
- Sokolava, Yulia. 2015. *Cara Membuat Latar Belakang Video Game yang Jelas di CorelDRAW*.(<https://design.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-create-a-vivid-video-game-background-in-coreldraw--cms-23450>, diakses tanggal30 April 2021)
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar. Baru

- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuna Pustaka
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Sunarti & Alimuddin. 2016. Comparison Between the Problem Based Learning with Cooperative Learning Numbered Head Together (NHT) Seen From Mathematical Power of Students in Science Class X of SMAN 1 Lappariaja. *Jurnal Daya Matematis*, 4 (3), 253-279
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Syifaunnur, Hafidh. 2015. Pengembangan Dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif “Smart Chemist” Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA. Skripsi. Semarang : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNNES
- Tarigan, D. dan Sahat Siagian. 2015. Pengembangan Media ular tangga Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (2), 187-200
- 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.
- Thobroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Jakarta : AR-RUZZ MEDIA Tongkonan, *Rumah Adat Toraja yang Mengagumkan*. 14 Maret 2021.
- Tung, Khoe Yao. 2015. *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta : Pustaka Yustisia
- Vanissa. 2 Juni 2021. *Rumah Adat*. (<https://perpustakaan.id/rumah-adat/>, diakses tanggal 12 April 2021)
- Veličković, Sonja. 2013. The Game - A Real Chance of Modern Education. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 1 (1)
- Wau, Maria Patrisia. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap

- Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SEKOLAH DASAR I Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 1(4), 239-245.
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Mahir Penelitian Pendidikan Modern Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen, dan Mahasiswa Keguruan*. Yogyakarta: Araska
- Widyaningtyas, H., Retno Winarni, dan Tri Murwaningsih. 2018. Developing Students' Responsibility Through Numbered Head Together Model In Social Science Learning At Elementary School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 2 (2), 112-119
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- 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.
- Yolanda, Fitriana. 2019. The Effect of Problem Based Learning on Mathematical Critical Thinking Skills of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1 – 7
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.
- M Taufik Amir. (2015). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arends, Richard. 2018. *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Prajitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company.
- Trianto. 2019. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riyanto, Yatim. 2019. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Djamarah. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118

Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge.

