

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- AN, K. T. J. W. D., & MATA, P. K. P. Mawardi dan Puspasari Nur Indah Prihatini Program Studi SI PGSD FKIP.
- Dewi, Melia Rosalina. "Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 10 Metro Timur." (2017).
- Febriyanti, F. (2021). *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi* (Survei pada Peserta Didik Kelas X dan XI IPS SMA Negeri 1 Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Hikmah, N. N. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Number terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kasmini, Y., & Tampubolon, B. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Media Realita di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(8).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Nurdin, M. (2016). Penerapan metode debat aktif untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar PKn di PGSD UPP Bone FIP UNM. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1), 1-7.

- Pratiwi, Hargiah Anggun, and Sri Utami. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 3.3 (2013).
- Purwanti, T. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sd Islam Al-Iman Kota Magelang. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Inovasi Pembelajaran dan strategi asesmen di masa pandemic* (pp. 1085-92).
- Rahayu, S. (2012). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SDN. 1 Pandeyan, Jatinom, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rasyid, R. (2015). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DI KELAS IV SDN RAWAMANGUN 09 PAGI PULOGADUNG JAKARTA TIMUR. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(2), 35-44.
- Rosiani, B. F., & Nugraha, A. (2021, August). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1).
- Rosiani, B. F., & Nugraha, A. (2021, August). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Supranoto, Heri. "Pengembangan soal HOTS berbasis permainan ular tangga pada mata kuliah Telaah Ekonomi SMA." *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 6.1 (2018).

- Sumartono, Sumartono, and Normalina Normalina. "Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble di SMP." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3.1 (2015).
- SGM, R. I., Kurniawan, P. W., & Saputra, H. (2022). PENGARUH METODE SIMULASI (SIMULATION) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA SISWA KELAS V SD SEJAHTERA WAYKANDIS BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-7.
- Syahdi, F., Affandi, I., & Iryanto, W. (2023, January). Penerapan Software GEOMETER'S SKETCHPAD (GSP) untuk Pembelajaran Kelas VIII pada Materi Lingkaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 4, No. 1, pp. 138-145).
- Saputri, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan "Schlangen und Leiter Der Konjunktionen" berbasis digital pada matakuliah Struktur und Wortschatz III. *Journal DaFIna-Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 278-296.
- Sulistiyowati, N. W. (2017). Implementasi small group discussion dan collaborative learning untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan akuntansi ikip pgri madiun. *Assets: jurnal akuntansi dan pendidikan*, 5(2), 173-190.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Widianingsih, Suci, and Sri Lestari. "Pembelajaran Proyek Dalam Mengembangkan Kerja Sama Melalui Permainan Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2.9 (2013).
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa

kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.

Yusri, D., & Zaki, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.

