

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. PRENAMEDIA GROUP.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, T., & Kab Pohuwato, P. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Esema, D., Susari, E., Kurniawan, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2012). *Problem-based Learning (PROBLEM-BASED LEARNING*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV PUSTAKA SETIA.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Indiyanti, C. E., & Ardianti, S. D., Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0(September).
- Juita, R., & Sekolah, E. (2019). *Improving Science Learning Outcom Through Experiment Method on 4 th Grade State Elementary School 02 (SDN 02) Students , City Of Mukomuko*. 1(1), 43–50.
- Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022. (2022). *Capaian Pembelajaran PAUD Dikdasmen pada kurikulum merdeka* (Issue 021).

- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajawali Pers.
- Lutfiana, A. A., Rondli, W. S., & Artikel, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Bolnet terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN Jembulwunut Kecamatan Gunung Wungkal Kabupaten Pati*. 1(1).
- Made Sri Utami, N., & Gede Astawan, I. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jp2*, 3(3), 416–427.
- Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2013). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. *Edukasi*, 10(2), 179–190.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Murtono. (2017). *Merencanakan dan mengelola model model pembelajaran inovatif (student center learning)*. WADE GROUP.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nugraha, A. J., Suyitno, H., & Susilarningsih, E. (2017). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari keterampilan proses sains dan motivasi belajar melalui model PBL. *Journal of Primary Education*, 6(1), 35–43.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Purwanto, N. N. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran ; Mengembangkan Profesionalisme*

Guru. Rajawali Pers.

- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. PT AR-RUZZ MEDIA.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta .
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineke Cipta.
- Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar .
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Fajar Interpratama Mandiri.
- Sutikno. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Holistica.
- Tibahary, abdul rahman. (2018). Model-model Pembelajaran InovatifWayan, S. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. PT. Bumi Aksara.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. Bumi Aksara.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3((4)), 315–322.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.

<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

