

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Aziz, M., Tikollah, Mu., Sahade, Aziz, F., & Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(4), 1–23.
- Biatun, N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 253–258. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Neger 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>
- Dwi, V., Hafizh, M., & Malang, U. N. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sdn Pojoksari 1. 09(Desember), 53–58.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

- Israwaty, I., Sultan, M. A., & Alwi, A. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1,. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(20), 202–213.
- Julianti, D. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Permainan Ular Tangga. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 41–61. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v1i1.17>
- Kusumawati, E. T., & Lestari, Y. S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berbasis ADLX Terpadu Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Algoritma Pemrograman Scratch Siswa*. 5(1), 14–27.
- Laia, B., Zai, E., P. (2020). Motivasi Dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat SLTA (Studi Kasus: Desa Lagundri-Desa Sorake-Desa Bawomataluo). *Jurnal Education And Development*, 8(4), 602.
- Mahmudah Siti, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Ladders And Snakes (Ular Tangga) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas IV MI M (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) 19 Sidokumpul Lamongan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 186–215. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.141>
- Mawarni, P., Mawardi, & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Volume*, 5(1), 15–24.
- Ningrum, D. P., Nuvitalia, D., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02*. 8, 19225–19233.
- 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>

- Rahayu, A. A., Erawati, T., & Primastiwi, A. (2021). Pengaruh Motivasi Pengetahuan Perpajakan, Motivasi Karir, Motivasi Kualitas, Motivasi Sosial, Dan Motivasi Ekonomi Terhadap Minat Mahasiswa Mengikuti Program Brevet Pajak. *Amnesty: Jurnal Riset Perpajakan*, 4(2), 240–264. <https://doi.org/10.26618/jrp.v4i2.6324>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Safitri, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Kelas X Di Sma Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro*. 5, 185–192.
- Salsabila Unik Hanifah, A. N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Meda Permainan Ular Tangga pada Siswa Tunagrahita Kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Exponential*, 2(2), 237–248.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media

- Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105.
<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Suwardi, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- 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>
- Willyon Ferrari, Muhammad Sopyan, & Azmi, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas Viii Smpn 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.30872/amt.v2i1.2818>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>
- Yunianti, E., Syamsiah, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga. ©JP-3 *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 457.