

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, L. Q., & Marhaeni, N. H. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian pada Siswa SD. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 446–458. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.203>
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agna Bella Amanda, Amirul Mukmin, B., & Eka Putri, K. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1348>
- Akbar, T. (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. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>
- Amar Salahuddin, M. Anggrayni, & Kenny Puspita Dewi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Anggraini, K., Lestari, F., & Firduansyah, D. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Contextual Teaching and Learning Subtema I Suhu Dan Kalor Kelas V Sd Negeri 79 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2), 179–191. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i2.2184>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga

- Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Asa, E. M., Zulfikar, R. N., & Syarief, N. H. (2023). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di SMP Muhammadiyah Kupang. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 633–644. <https://doi.org/10.59098/mega.v4i2.1244>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengertian Matematika. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Choiriyyah, N. A., Fitriah, I., & Bilqish, T. (2023). Pembelajaran Konsep Dasar Perkalian Melalui Media Dakon Pada Peserta Didik Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 227. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.15334>
- Chotimah, S. C., & Manoy, J. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Visual Basic for Application (Vba) Untuk Mendukung Kemampuan Spasial Siswa. *MATHEdunesa*, 10(2). https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n2.ppdf_374-384
- Dani, F. A. (2024). *receipt_Meningkatkan Minat Belajar Pantun Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Siswa Kelas 5 MI Al Ma'arif 02 Singosari*. 2(7), 63–69.
- Dewi Putria Nasution, M. A. (2018). P ENERAPAN P EMBELAJARAN M ATEMATIKA R EALISTIK UNTUK Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 455–466. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.133>
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Dr. SUGIONO. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1).

- http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBE_TUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, W. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA MATERI STATISTIKA SMA. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i1.299>
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>
- Febrina, F., Muliwati, D., & Sunaryo, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton*. XI, 275–284. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Irfan, M. (2012). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran mata kuliah konsep dasar ipa i. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(1), 7–15.
- Kharisma, & Mukmin, B. A. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Ppt Untuk Kelas 3 Pada Materi Perkalian SD Negeri Wonotirto 05 Kabupaten Blitar*. 291–297.
- Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Nasaruddin, N. (2018). Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63–76. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.93>
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. (2013). *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg*, 26(4), 1–37.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhidayah, A. (2022). *Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran Blended Pada Materi Tata Surya Kelas Vi*. Query date: 2024-02-17 23:04:51 PG-. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27129>
- Nyaring, M., & Ii, K. (2023). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengembangan Media Flash Card Berbasis Microsoft Powerpoint*. 6(3), 553–561.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Philosophy, E., Yuanta, F., Partika, N. T., Okatavianti, P. D., Inggrit, T., Murty, G. H., Kurnyawan, A. V., Daru, M. N. R., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2025). *Alacrity : Journal Of Education Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. 5(1), 392–401.
- Praja, E. S., Setiyani, S., Kurniasih, L., & Ferdiansyah, F. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smk Kelas Xi Pada Materi Vektor Selama Pandemi Covid-19. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i1.4539>
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Online Universitas Jambi*, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model MModel Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Putra, F. G. (2017). Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–80. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1148>
- Rawa, N. R. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Berbasis Pendekatan Scientific pada Materi Aritmatika Sosial bagi Siswa SMP. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2620>
- Rodiyana, R., Cahyaningsih, U., Halimah, N., Majalengka, U., & Matematika, P. (2019). Pentingnya Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme). *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 577–584. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/83>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset*

& Pengembangan, 38.

- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10. <https://osf.io/zd8n7/download>
- Ulimaz, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 61–66. <https://doi.org/10.30957/konstruk.v7i1.26>
- Ummah, M. S. (2019). Buku ajar mata kuliah bilangan untuk guru sekolah dasar. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBE_TUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.232>
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. (2023, June). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 252-261).