

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A.P.R. (2016) *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 336-344.
- Alawiah, T., & Ichsan, M. (2017). *Pembelajaran Matematika SD*. Remaja Rosdakarya. Jakarta: Penerbit Mandiri.
- Anggraeni, V.D.R Ramadhona, dan M. Fera. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika berbasis Elektronik Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Gantang 3 (2). 135-141.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Atmoko, S.W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). *Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI*. Jurnal Pendidikan Guru MI, 4 (1). 119.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Enzir, S. (2014). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bumi Aksara.
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan 11 (1). 58-68.
- Ferryka, P.Z. (2017). *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jurnal Magistra. 29 (100). 58-64.
- Gunawan, V. A. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa VIII Mts Misriu Al Hasan Kediri*. Simki-Techsain 1 (9): 2 - 10.
- Haswindi, S. H. (2021). *Efektifitas penggunaan media tangga pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I MI Nur Arrahman Kajuara*.
- Hayati, P.N., & Rahmawati, I. (2017). *Pengaruh Media Tangsapan Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengukuran Satuan Panjang Siswa Kelas III Tema 6 Subtema 1 SDN Babatan 1 Surabaya*. JPSG, 05 (02).

- Idriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Jonkendi. (2017). *Penggunaan Media Tiga dimensi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 6 Tahun ke-6.
- Kartasurya. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media
- Kartasurya. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. UNNES Press.
- Kemp., J.E., & Dayton, D. K. (2013). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Kurniawan, K.U. (2016). *Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMPN 6 Singaraja*. *E-jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 5 (2): 1 – 11.
- Lestari, L. W. (2020). *Media tangga pintar (Smart Stairs) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi satuan alat ukur*.
- Lestari, L. W. (2021). *Media Smart Stairs dalam Pembelajaran Matematika*. Surabaya: CV Pena Persada.
- Lestari. P.(2017). *Pengembangan Media Alat Peraga Ular Tangga Logaritma Untuk Siswa SMK*. *Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo*.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan: Sebuah panduan praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Netriwati,N., & Lena, L. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Ningsih, S. (2020). *Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Ningsih. R. (2020). *Pembelajaran matematika sekolah dasar*. Alfabeta.
- Nugrahani, Rahina. (2007). *Media Berbasis Visual Berbentuk Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Pendidikan* Jilid 36, (1), Juni 2007.

- Pradja, D. & Latif, M.. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Prastowo. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Prawidilaga, W., & Siregar, S. (2020). *Desain dan Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prihandoko, A. (2006). *Pembelajaran matematika untuk sekolah dasar*. Graha Ilmu.
- Puspitasari, S. (2020). *Efektivitas penerapan model problem based learning berbantu media tangga pintar satuan panjang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Ambokembang Pekalongan*.
- Ratnaningsih, N.N. (2014), *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. UNY.
- Rawa, I. (2020). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riski, Y., Yensy, A., & Rusdi, R. (2017). *Media pembelajaran untuk anak sekolah dasar*. LPPM Universitas Riau.
- Rufi'i dan I.P. Leksono. (2018). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Sadiman, A.S.(2011). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Santri, F. S. (2016). *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI*. Yogyakarta: MATEMATIKA.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P. (2018). *Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech, 6 (1). 20-29..
- Sudjana. N., & Rivai, A. (2015). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2019). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.

- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Suparman, A. (2014). *Desain instruksional modern*. Erlangga.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutama, E. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Vera Yuli Erviana, & Muslimah. (2018). *Pengembangan media tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar*.
- Wakiman. (2001). *Pembelajaran matematika di SD*. Unesa Press.
- Wandini, R., R. dan M. R. Sinaga. (2019). *Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar*. *Axiom* 8 (1) : 41 – 49.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, N. A. 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.
- Yusuf, Y., U. Aulia, (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta : Visimedia.