

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2081–2090. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 73–84.
- Ananda, C., Zalaf, Y. A., & Sari, S. G. (2025). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DISEKOLAH DASAR. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 9(1), 2118–7453.
- Andriani, A. U., Anggraini, T. M., & Tursilowati, H. (2024). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PAPAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SECARA BERKELOMPOK PADA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK KELAS VII C DI SMP NEGERI 13 KOTA MADIUN. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 495–501.
- Anggun Marisa, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, A. Z. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 1858–0629.
- Aptari, Z., & Subianto, A. W. (2024). HUBUNGAN REPRESENTASI SCIENTIFIC ILLUSTRATION TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN PERSEPSI SISWA KELAS XI MATERI SISTEM GERAK RELATIONSHIP OF SCIENTIFIC ILLUSTRATION REPRESENTATION ON COGNITIVE ABILITY AND PERCEPTION OF CLASS XI STUDENTS ON HUMAN MOVEMENT SYS. *JURNAL EDUKASI BIOLOGI*, 10(2), 108–118.
- Asfiana, A., Fitriyani, F., Selvia, N., & Fatonah, S. (2025). Pengaruh Lingkungan Sebagai Sumber Belajar dalam Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 741. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4362>

- Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 221–231.
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI IPA. *PEDAGOGIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 15(2), 61–64. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC*, 5(1), 54–61. <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 6, Number 1).
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Cicilia, Bakri, Muh., & Rizal, A. (2025). Analisis Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. *EDUPRIMARIA OF JOURNAL*, 1(1), 54–60.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645.
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING EFEKTIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

- KELAS IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1520–1527.
- Dewi, M. P., & Darussyamsu, R. (2024). Meta Analisis Validitas dan Praktikalitas Pengembangan LKPD sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17877–17883.
- Dwijayanti, R., Marlana, N., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 6(1), 45–51. <https://doi.org/10.21009/jpeb.006.1.5>
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL BASICEDU*, 3(3), 901–908. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
- firdaus, ghonim. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 02(3), 106–114.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 02(3), 106–114.
- Galih Febriana, S., & Astuti, S. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN COLLABORATIVE SISWA SD. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP*, 2(2), 222–228.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Miranda, A. H. O., & Yasella, M. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

- Hanum, N. S. (2013). KEEFEKTIFAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (STUDI EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING SMK TELKOM SANDHY PUTRA PURWOKERTO). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LENGKENAT. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 03(01), 15–20.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825>
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Khariri, M. R. Al, & Ismayati, E. (2019). Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTOPLAY MEDIA STUDIO PADA MATERI GELOMBANG ELEKTROMAGNETIK DI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA Euis Ismayati. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 121–126.
- Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023). E D U K A S I Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Kuswandari, Rr. E., & Suryanto. (2015). APLIKASI MODEL COMPONENT DISPLAY THEORY (CDT) DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

- INTERAKTIF. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 179–189.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Malik, N., & Karlimah. (2022). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(3), 239–247. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1599>
- Maulani, T., & Alberida, H. (2024). Meta-analisis: Praktikalitas Booklet sebagai Media Pembelajaran Biologi Berdasarkan Penilaian Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 34807–34813.
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). ANALISIS KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES EDUCAPLAYPADA PEMBELAJARAN IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964–1978.
- 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>
- Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506–515.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(12), 5682–5689. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP

- NEGERI CIMAHI. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49.
<https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Qolbi, S. S. (2024). KEEFEKTIFAN “TOPLES WAKTU” DALAM PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MANAJEMEN WAKTU SISWA DI SMA BRAWIJAYA SMART SCHOOL. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.8>
- Rizkayati, A., Rosmitha Sari, E., Wulandari, S., & Akidatul Jannah, N. (2024). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA. *Communnity Development Journal*, 5(4), 8071–8074.
- Rosdiana, L., & Nuril Maulidha, A. F. (2017). RESPON GURU DALAM PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PERMAINAN. *Jurnal ABDI*, 2(2), 83–86.
- Saharani, D. M., Karimah, A., Maulana, M. R., Febriana, Nurdaningrum, Jamal, A., Kasana, A. M., Fabiola, Iva F., & Putri, O. (2024). EDULADDERS: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MATERI BUMI DAN ALAM SEMESTA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 3(2), 74–81.
- Sari, N. K. D. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(1), 266–277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9694>
- Septembriani, P., & Sari, I. P. (2023). Upaya Meningkatkan Suasana Pembelajaran Jarak Jauh yang Menyenangkan Mata Pelajaran Matematika (Himpunan) Melalui Media Game Edukasi Wordwall Kelas VII SMP Al Bayan Islamic School. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2023*, 2091–2102.
- Setyaningsih, C. D. (2020). *PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KOLABORASI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION MATERI*

IPA PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS JOMEGATAN.

- Setyawan, A. D. C., Rusijono, & Subroto, W. T. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENDI DALAM PEMBELAJARAN MODEL STUDENT TEAM ACHIEVMENT DIVISION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(2), 397–404.
- Sufiyah, F., & Wijaya, B. R. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.120>
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.4632>
- Suryani, I. G. A. A., & Putra, DB. Kt. Ngr. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Visual Tiga Dimensi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Number 2).
- Suryani, V., Erfianto, B., Rakhmatsyah, A., & Yulianto, F. A. (2022). Pembelajaran interaktif melalui game edukatif selama masa pandemi di TK AL Ghifari Bandung. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 91–96. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.979>
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Agustus*, 15(2), 31–2024.

<https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>

- Swistiyawati, N. L. P., & Indrayani, I. A. M. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMAHAMI KONSEP IPAS DI KELAS II SD NO. 5 TAMAN. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(2), 1316–1324. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Syafitri, D., Nurva Reni, N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5126–5134.
- Wahyuni, A. W., Asmah, S., & Muliana. (2024). Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).
- Wicaksana, A. K., Zulfiati, H. M., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam Kata kunci. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(8), 8777–8781. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Number 4).
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 22649–22657.
- Zulkarnain, N. H., & Rahmanelli. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Flipbook di Kelas XI SMAN 1 Batusangkar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21216–21225.