

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, and Nur Uhbiyati. 2015. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ambarwati, Desi. 2015. "Sifat Komutatif Dalam Operasi Hitung Penjumlahan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(2):112–21.
- Amir, A. 2014. "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif." *Jurnal Forum Paedagogik* 6(01):72–89. <http://dx.doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Anidar, J. 2017. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tanjung Sari Kecamatan Tanjung Enim Kabupaten Muara Enim." *Jurnal Ilmiah Dinamika Pendidikan* 6(2):111–22.
- Arsyad, A. 2015. "The Effectiveness of Using Learning Media in the Teaching and Learning Process." *Journal of Education* 5(2):389–408.
- Atmajaya, A. 2017. *Media Pembelajaran: Bahan, Alat, Dan Teknik Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Avana, Nurlev, Jamaris Jamaris, Solfema Solfema, Reni Guswita, and Sonya Elmanda. 2022. "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Guided Discovery Learning Di Kelas V." *Jurnal Muara Pendidikan* 7(2):363–68. doi: <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.1008>.
- Fadillah, N. 2016. "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(2):113–22. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik." Universitas Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5056/>
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2020. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* 23. Cetakan ke. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2015. *Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harahap, A. 2014. *Matematika Dasar*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Haruman, R. 2013. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1):1–10.
- Haryono, D. 2014. *Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual: Sebuah Kajian Teori Dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hasbullah, B. 2015. *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasinya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hasbullah, M. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hasyim, D. 2016. "Model Desain Pembelajaran ADDIE: Sebuah Kajian Teoritis Dan Praktis." *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Pendidikan Islam* 2(2):115–30.
- Husna, A. 2017. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun." Universitas Negeri Sebelas Maret. <https://eprints.ums.ac.id/86124/>
- Ihsan, F. 2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Indriasih, Aini. 2015. "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan* 16(2):127–37. doi: <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>.
- Istiqlal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(1):43–54. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kamasena, I. 2023. "Pengembangan Produk Perangkat Lunak Berbasis Standar CMMI Level 5." *Jurnal Sistem Informasi* 17(1):1–10.
- Kemendikbudristek. 2022. *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Author.

- Kustiawan, U. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Made, SA. 2022. *Bahan Ajar Matematika SMP Kelas VII*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Marliani, N. 2014. “Pengaruh Metode Belajar Dan Kecemasan Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 5(2):138–48. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/897917>
- Maryati, I., and N. Priatna. 2017. “Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):333–44. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.456>
- Melsi, A. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus Di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016.”
- Mudjiono, S. 2013. *Belajar Efektif: Konsep, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ningtyas, A. 2017. “Karakteristik Media Konkret Dan Tiruan Dalam Pembelajaran IPA SD.” Pp. 389–408 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Universitas Negeri Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Patimura, E. 2020. “Kriteria Kualitatif Kevalidan Data Penelitian: Sebuah Tinjauan Literatur.” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam* 10(2):225–44.
- Ratnaningsih, N. 2014. “Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1(15–14).
- Rohmatan, Novinda Fauzuna, and Eko Wahyudi. 2016. “Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 04(03):1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17097>
- Saa'diyah, N., and N. F. Rezania. 2023. “Pendidikan Karakter Di Era Globalisasi: Menumbuhkan Generasi Muda Yang Berkarakter Dan Berdaya Saing.” *Jurnal Pendidikan Islam* 8(1):34–51.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiani, Gusti Komang Ayu. 2022. “Pengembangan Medi Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sehat Sahabat Kita Muatan IPS Kelas

V Sekolah Dasar.” Universitas Pendidikan Ganesha.

- Siagian, Muhammad Daut. 2016. “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MES (Journal of Mathematics Education and Science)* 2(1):58–67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Siregar, Y. S., M. Darwis, R. Baroroh, and W. Andriyani. 2022. “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 2(1):69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sugiyono, Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edisi ke-2. edited by S. Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syaf, M., and N. Ningsih. 2020. *Matematika Dasar Untuk Sekolah Dasar Kelas 1-6*. Jakarta: Grasindo.
- Taherdoost, H. 2017. “A Review of Technology Acceptance and Adoption Models and Theories.” Pp. 960–67 in *Procedia Manufacturing*.
- Untari, Tri. 2014. “Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kulwaru Kulon.” Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, D. P., and C. A. Pravesti. 2021. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP.” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 11(1):95–105. <http://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>