

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman,(2015),*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali
- Agustina, N. (2008). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. In Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ananda, R. Z. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Azhar, A. (2020). *Media Pembelajaran, Revisi*. Depok: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 722).
- Depdiknas. (2002). *Standar.Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Ghifari, M., Salsabila, E., & Aziz, T. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1160–1172.
- Hasanah, U. H., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Media Pembelajaran Efektif Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: a Literature Review. *Jurnal Education and ...*, 10(3), 386–393.
- Husna, A. (2009). *Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Ida Yanti, Lalu Hamdian Affandi, And A. N. K. R. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3).
- Inayah, Dewi Rate Sholihatul (2012). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. *Edumath*, 11(2), 1-10.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas Ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Kustandy, C. And D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Labolo, I. (2019). Implementasi QRCode Berbasis Paperless Office. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i1.3689>
- Lastrijanah, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Mudjiono, D. A. (2009). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Oryza, F., & Syaban, B. ali. (2020). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Prihatini, V. A. And M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood And Character Education*, 2(1).
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Rate, I. D. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. *Edumath: Jurnal*

Program Studi Pendidikan Matematika 11.

- Rayanto, Y. H., & S. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research.
- Rockyane, I. S. (2018). Kriteria Penilaian Kevalidan, Keefektifan dan Kepraktisan pada Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 767–776.
- Sanjaya, W. (2008). Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran.
- Sativa, F. O. And M. B. A. S. (2022). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Sinaga, W. R. R. And M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1).
- Sri, A. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sudiono, S., & Kuntjojo, K. (2016). Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255–276.
- Sundayana, R. (2014). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*.
- Uno, H. B. (2008). Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). SKRIPSI RIVIA ZULFA ANANDA. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.

- Venkata Rao, Ahmedabad V. (2008). Who Invented The Board Game Snakes And Ladders The Times Of India.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Ethomathematics. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.