

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). "Strategi dan Langkah-langkah dalam Permainan Ular Tangga." SIDOARJO: Penerbit Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Akbar. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligenceness, Jakarta: Kencana, 2015.
- Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra, "Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi", *Jurnal Zarah*, Vol. 4 No. 1 (2016), h. 34-36.
- Daryanto. 2018. Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BNSP.
- Dewi, T.L., Kurnia, D., dan Panjaitan, R.L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Dienes, Zoltan P, 1973. The Six Stages in The Process of Learning Mathematics. Diterjemahkan oleh P. L. Seaborne. USA : NFER.
- Dina Khairiah, Nurul Zahriani Jf. (Eds.). 2022 Pengembangan Metodologi Penelitian Untuk Riset di PGMI dan PIAUD. Padang, Sumatera Utara.
- Dr. Muhammad Hasan. 2021. *Media Pembelajaran* (Dr. Fatma Sukmawati). Klaten: Tahta Media Grup.
- Gerlach, V. S., & Elly, L. (2011). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Pearson Education.
- Gunanto, & Dhesy Adhalia. (2016). Erlangga straight point series (ESPS) : matematika / Gunanto, Dhesy Adhalia ; editor, Tuti Aprianti, Bambang Sutrisno. Jakarta : Erlangga, 2016.
- Heinich, R. (1993). *Media, Simulation, and Representation: Learning in High-Tech Environments*. New York: Teachers College Press.

- Jurnal Ekonomi & Pendidikan. 2011. "Fungsi media pembelajaran." Volume 8, Nomor 1, April.
- Kemp, F. C., & Dayton, D. (2013). Using multimedia to create meaningful learning. Pearson Education.
- Laila Puspita, Nanang Supriadi, Amanda Diah Pangestika, Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Diagram Vee Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungsi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung”, *Pendidikan Biologi*, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2018), h. 01-12.
- Maesaroh Lubis, “Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah Berwawasan Global”, *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 NO. 2 (Oktober, 2016), h. 147-153.
- M. Husna, A. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M., J. D., & Anggraeni, N. S. (2014). Sosialisasi Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Gameboard Permainan Ular Tangga. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 1.
- Nugroho.A.P, Raharjo.T & Wahyuningtyas.D.2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya (Vol.1 No. 1 Tahun 2013).
- Nur Komariah, “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT”, *Jurnal L-Afkar*, Vol. 5 No.1 (April 2016), h. 80-105.
- Pramita, A., & Agustini, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education* , 338.
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* , 1(1), 40-46.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian* (H. Dkk, ed.). ALFABETA Cv.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

- Santri. (2016). Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI. Yogyakarta:Matematika.
- Satrianawati. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama). Tersedia dari Google book.
- Siswoyo,Joko. 2015. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 1 SinduadiMlati Sleman. Jurnal. Yogyakarta: UNY.
- Siti Annisah, “Alat Peraga Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 11 No.1, (2015), h. 1-15.
- Solehudin, 1996. *Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Pedoman Penyusunan Silabus*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sudjana, N. (2011). Media Pembelajaran. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung :Alphabet.
- Sugiyono, (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd.
- Sutirman (2013) Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. e-jurnalmitrapendidikan , 1(1), 68-82.
- Widoyo (2012 : 106). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta.
- Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. Jurnal Teknik, 3(1): 75- 84.
- Yusuf, Y., U. Aulia. 2011. Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga. Jakarta:Visimedia.