

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Amriani, Siti Dwi, Ita Uzzakah, Rian Agus Prakoso, and Peggy Ayu Sabela. "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan(JKPPK)* 2, no. 2 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.316>.
- Andalia Roza, Ns, MKes Ns Leli Herawati, MKep Farah Dhiba, MKes Ns Wirda Faswita, MKep Purwaningsih, MKM Deni Susyanti, MKep Nina Olivia, et al. *Tahta Media Group*, 2023.
- Annisah, Siti. "Alat Peraga Pembelajaran Matematika." *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 01 (2017): 1–15. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/356>.
- Anufia, B., & Alhamid, T. "Instrumen Pengumpulan Data.," 2019.
- Arends, Richard I. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill, 2012. <https://www.mheducation.com/highered/product/learning-teach-arends/M9780078024320.html>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Azzahroh, Nindia Farah. "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Sosial Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama," 2024.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar [Application of Interactive Multimedia to Improve Students' Understanding of Science Concepts in Elementary Schools]." *Educare* 17, no. 2 (2019): 90–97.
- Diajeng Lyra Adibowo, Afif Emilia, Ibrahim Bin Sa'id, Puspoko Ponco, Ratno, Aziza Anggi Maiyanti, and Atika Anggraini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025): 1155–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456>.

- Esti Ismawati, Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Dikelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Fadila, Muti Sabila, Riri Aisyah, Imelda Helsy, and Yulia Sukmawardani. “Efektivitas Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Book Pada Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Kimia.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 3 (2025): 795–809. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1877>.
- Ferryka, Putri Zudhah. “Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Magistra* 29, no. 100 (2018): 58–64.
- Guru, Pendidikan, Sekolah Dasar, and Universitas Pendidikan Ganesha. “Jurnal Basicedu” 9, no. 1 (2025): 266–267.
- Hakim, Riko Al, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani. “Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi.” *Fokus* 4, no. 4 (2021): 263–268.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1210193>.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Kaminudin Telambanua, Indah Permata Sari Lase, Mastawati Ndruru, and Lies Dian Marsa Ndraha. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.
- Harianja, M Rokhati, Muhamad Yusup, and Sardianto Markos Siahaan. “Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi.” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>.
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Ina Magdalena, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan.” *Jurnal Edukasi Dan Sains* 2 (2012): 132–39.
- Kajian, Jurnal, Penelitian Pendidikan, No April, Muhammad Aniur Rofiq, Agus Irfan, Dimas Pratama, Miftahus Surur, and Nur Azizah. “Analisis Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Aplikasi Konsep Pemahaman Dan Pengaplikasian . Strategi Pembelajaran Dalam

- Meningkatkan Kemampuan Secara Efektif Meningkatkan Kemampuan Konsep Pemahaman Dan Pengaplikasian Pada Ting.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)* 2, no. 2 (2024).
- KD Rahmatikala, T Prasetyo¹, and dan RW Wulandari. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa.” *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, no. 2(2) (2019): 1–25.
- Kemendikbud. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka>.
- Khayatun, Amiroh Nur. “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo,” 2013, 1–172. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21774>.
- Lailatul Rahmawati, Ibrahim Bin Sa'id, Ummiy Fauziyah. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas Vii Mtsn 1 Kota Kediri.” *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA* 06 (2025): 08–19. <https://doi.org/10.35719/Vektor.V6i1.181>.
- Latifah, N., & Lazulva, L. “Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur.” *Jedchem (Journal Education and Chemistry)* 2, no. 1 (2020).
- Maria Magdalena Emy Rahmawati, C. Asri Budiningsih. “Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, No. 2 (2014): 123–38. https://doi.org/10.1007/978-3-8349-6605-6_55.
- Marliana, Dinda. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 3 Sidodadi,” 2024.
- Martiasari, Mia. “Pemahaman Konsep Belajar Ipa Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (2021): 1916–27.
- Mawarni, Junia, and Yeka Hendriyani. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie.” *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 2021, 1–8. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>.
- megantara, putri silviana. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik.” *Skripsi* 01 (2016): 1–23.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.

- MS, Zulela, Yulia Elfrida Yanty Siregar, Reza Rachmatullah, and Prayuningtyas Angger Wardhani. "Keterampilan Menulis Narasi Melalui pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2017). <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.082.011>.
- Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh. "Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahāratal-Kalāmberdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton." *Tsaqofiya :Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Nubatonis, Ofirenty Elyada, Al Jupri, and Endang Cahya Mulyaning A. "Interpretasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Aljabar" 5, no. 1 (2024): 16–28.
- Nuha, Ghaida Alya. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dan Konsep Matematis Siswa (Studi Single Subject Pada Siswa Pasif)," 2024. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/82837>.
- Nurfadillah, Safei, and Jamilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf." *Al-Ahya* 1, no. pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf (2019): 18.
- Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Stavini belia, Aristanto, Rossa Ramadhona, And Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.
- Pujianto, Eko. "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga." *EduscotecH* 1, no. 2 (n.d.).
- Ratih, Ratih Purnama Pertiwi, Ratih Purnama Pertiwi, and Sri Enggar Kencana Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V." *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 10, no. 2 (2025): 115–24. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v10i2.802>.
- Rosa, Delina, I Wayan Suastra, and Sariyasa. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 3 (2023): 443–50. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>.
- Rosa, Novrita Mulya, and Eva Yuni Rahmawati. "Peran Gaya Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Pemahaman Konsep" 0812, no. 80 (2019): 253–60.
- Rosmiati, Mia. "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE." *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 21, no. 2 (2019): 261–68. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>.

- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.
- Rustandi, Andi. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda” 11, no. 2 (2021): 57–60.
- Rusydiyah, Ali Mudlofir & Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016.
- Saputra, Siti Ulfaeni1, and Henry Januar Husni Wakhyudin. “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD” 4, no. 2 (2017): 136–44.
- Sintian S Yakop, Muhammad Yusuf, Trisnawaty Junus Buhungo. “Analisis Kepraktisan Penggunaan Model Problem Based Learning Berbasis Phet Simulation Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Fisika Pada Materi Elastisitas & Hukum Hooke.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 4, no. 03 (2024): 257–65.
- Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh Gaya Dan Kesiapan Belajar Terhadap.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 3 (2017): 207–18.
- Sujana, Imade Rai Aditya Wiranta dan Wayan. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD.” *Jurnal Pedagogik Dan Pembelajaran* vol.4 no.1 (n.d.).
- Talib, Ahmad. “Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Game-Based Learning (Gbl) Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logis-Matematik Siswa Smp.” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8 (2025): 1137–50.
- Taufik, Muhammad. “Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis Hands On Activity Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik” 7 (2022): 894–900.
- Tigfarin, Annasa Nuris, Yulianti Yusal, and Ratna Wahyu Wulandari. “Meningkatkan hasil belajar ipa materi sistem tata surya menggunakan Media Video 3d Astrolab.” *Vektor : Jurnal Pendidikan IPA* 06 (2025): hlm.11-20. <https://doi.org/10.35719/vektor.v6i2.191>.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=707221>.
- Utami, Yati. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sd.” *DikmaT: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 01 (2025): 17–21.
- Victoriani Inabuy dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII. Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, & Teknologi Badan Penelitian & Pengembangan & Perbukuan Pusat Kurikulum & Perbukuan. Ilmu*

Pengetahuan Alam. Kelas VII, 2021.

Wahyuning, Sri, and Sri Wahyuning. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning” 4, no. 2 (2022).

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Wiarto, Giri. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 2016.

Windiani, Putu Ayu, and Ni Wayan Suniasih. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Materi Sistem Pernapasan Hewan.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 341–53. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.45354>.

Yaumi, Muhammad. *Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin University Press, 2012.

Yulianti, Tri. “Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Di Tk It Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang,” 2023.

Zahra, Fatimah Az., Siti Ulfa Nabila, and Fredi Ganda Putra³. “Keefektifan Dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman.” *Journal Of Mathematics Education and Science* 7, no. 2 (2024): 109–16.

Zainul, Abidin. “Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran.” *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 9–20.