

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. F. (2015). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Diriku. *Jurnal PGSD, 03*, 619.
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering Aplikasi, 1*(1), 1–8.
- Alamsyah Said, A. Budiman, A. B. (2015). *JA Strategi mengajar Multiple Intelegences Mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Prenada Media Groub.
- Andhy. (2018). *Teori Belajar Kognitif Jerome S. Bruner*.
- Andrew Femado Pakpahan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (S. P. Abdul Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ayuwanti, I. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'niyah Yasin Metro. *Jurnal SAP, 1*(2), 105–114.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, 01*(02), 193–203.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Darnita, I. K., Marhaeni, A. A. I. N., & Candiasa, M. (2014). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Prestasi Belajar Tikom Dengan Kovariabel Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Dwijendra Gianyar I. *e-Jurnal Program Pascasarjana Univeristas Pendidikan Ganessa, 4*.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden

Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal Pensil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Eka Setiawati, Desri, E. S. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1), 85–91.
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Artikel*.
- Firmasnyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34–44.
- Krisma Widi wardani, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.
- Lisa Apriyanti, Ansyori Gunawan, F. N. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 8–15.
- M. Alias, Yeni Haryanti, W. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam Pada Anak Tunagrahita Kelas IV SDLB-C Dharma Asih Pontianak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 13–14.
- M. Sulthon Masyhud, Z. T. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. LPMPK.
- Mahmuda, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 128–138.
- Maria Ulva, R. A. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah Inklusif. *Journal On Teacher Education*, 1(2), 9–19.
- Muhammad Arif Hidayat, S. R. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Terhadap Pendampingan Belajar Matematika Anak di Desa

- Batu Malenggang Kabuapten Langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 60.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Nuraini, L. (2013). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–17.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Ramen A Purba. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Retno Ari Cindy, I. A. (2017). Permainan Bocce Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Luar Biasa untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Permainan Bocce Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rudi Susilana, C. R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Safaludin, N. A. (2019). *Tradisional Pada Penjasorkes Di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sari, E. N. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA*. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. *Skripsi*.
- Siti Maysaroh. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan

Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 7 Muaro Jambi. *Skripsi*.

- Siti Muinna, T. M. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sd Islam Terpadu Prima Mandiri Pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Tahun Ajaran 2018/2019. *Tapanuli Journals*, 1(2), 598–606. <http://journal.ojs-unita.com/index.php/unita/article/view/81>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surahmi, E. (2016). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika SD sebagai Bentuk Interaksi Sosial Siswa*. 28.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Tekonologi Pendidikan*, 10(1), 31–37.
- Taufik, T. (2012). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Media Film Strip Di Kelas Ii Sd Percobaan Kota Padang. *Jurnal Pendidikan*.
- Umbara, U. (2015). *Integrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal Budaya Masyarakat dalam Pembelajaran Matematika Realistik* (Vol. 1). Universitas Pasundan.
- Umi Khulsum, Yusak Hudiyono, E. D. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Wiharti. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Tema 4 Sub Tema 3 Pada Siswa Kelas 2 SD N Tembelang 01. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*, 6(2), 186–193.
- Yulia Munawarah, M. (2017). Media Bermain Pancing Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2.