

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran. 1 Nomor 1*.
- Anas Sudjono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Per.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran, 7(1), 50– 53*.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 8, 22–35*.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryantari, Weni Rinta. Pengembangan Mobile edukasi Berbasis Android sebagai media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. Skripsi. FE UNY. 2014.
- Ayuwaningsih, W. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA RAKYAT BERBASIS LITERASI SISWA KELAS X SMA SWASTA AL-HIDAYAH MEDAN.
- Juliana (2021). “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sisperman Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 1 Labuan Lombok Tahun Peajaran 2020/2021”. Skripsi. Mataram: Universitas Mataram.
- Karimah, F, R., Supurwoko., & Wahyuningsih, D. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII”. *Jurnal Pendidikan Fisika, 2(1), 2338-0691*.
- Mardiah, Kiki R., Tahir, M., & Husniati(2021). “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Negeriku Di Kelas IV SDN 38 Ampenan”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 2620-8326*.
- Nanang. H. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung : Refika Utama.

- Saputro, G. B. (2017). Pengaruh gaya kepemimpinan terhadap kinerja karyawan melalui variabel intervening motivasi kerja di Head Office PT Marifood. *Agora*, 5(2).
- Satrianawati, M. P. 2018. Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta : Kencana.
- Suciati. 2018. Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan, Volume 19, Nomor 2, September 2018, 146-155.*
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Deepublish.
- Okra, Riri, and Yulia Novera, 'Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan Riri Okra', 4.2 (2019), 122–23.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). Sirkuit Pintas Melejit Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga. Yogyakarta: Visi Media