

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A. P. 2016. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". *Unesa Journal Of Chemical Education*, 5(2): hal 338.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aziz, L. A. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara". *Media Pendidikan Matematika*. 6(2).
- Baiquni, I. 2016. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika". *JKPM*, 2(1): hal 200.
- Budiman, A. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Kelas Satu". *Seminar Nasional Informatika*, hal 542.
- Devi, V.O. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Crafh My Profession Berbasis Macromedia Flash Pada Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri Suci*. Tugas Akhir, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik.
- Ferryka, P. Z. 2017. "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar". *Magistra*, (100) hal 61.
- Fitriana, N.S. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri, Raden Intan Lampung.
- Hermawati, G.L. 2016. *Kefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV Di SDN Gugus Diponegoro Semarang*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang.
- Karimah dkk. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII". *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1): hal 7.
- Krismasari, E. 2016. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar Untuk SMP/MTs Dengan Menyisipkan*

Nilai Sikap. Tugas Akhir, Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo.

- Kurniasih, R. 2014. "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Cakrawala Dini*, 5(2): hal 124.
- Listiani dkk. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Metakognitif Berbasis Masalah Terbuka Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 8 Blahbatuh". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Muinna, 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): hal 600.
- Nugroho, I. R. 2018. "Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD". *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(3): hal 237.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2): hal 36.
- Rochmad. 2012. "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika". *Jurnal Kreano*, 3(1): hal 62.
- Rohana. 2015. "Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantu Media Visual Di Sekolah Dasar". hal 5.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, A. E. 2014. "Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Tunarungu Kelas IV Melalui Permainan Ular Tangga". *Jurnal Ortopedagogia*, 1(3): hal 212.
- Siagian, M. D. 2016. "Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika". *MES (Journal Of Mathematics Education and Science)*, 2(1): hal 60.

Siswoyo, J. 2015. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ulat Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, hal 2.

Widowati, F. 2014. "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan". *JPGSD*, 2(1): hal 2.

