

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* , 1 (1), 80.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Azmiyawati, C., Omegawati, H. W., & Kusumawati, R. (2008). *IPA Salingtemas 5 untuk SD / MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Baines, F., Borton, P., & Cooper, G. C. (2009). *DK Online Science Encyclopedia*. (D. T. Wulandari, & B. Raharjo, Trans.) Strand, London: Dorling Kindersley.
- Bennett, N., Wood, L., & Rogers, S. (2005). *Teaching Through Play*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, L. R. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah* , 2094.
- Fatimah, F., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , 3(2), 146-153.
- Firmansyah, H., Ramdani, D., & Suharya, T. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: CV. Indrajaya.

- Gifford, C. (2006). *The Kingfisher Geography Encyclopedia*. (D. Susiloningtyas, A. Dartoyo, & E. Kartika, Trans.) London: Kingfisher Publication.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing .
- Heritage, A. (1997). *DK World Reference Atlas*. (I. Fatah, & T. Kemal, Trans.) Strand, London: Dorling Kindersley.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan* , 129-130.
- Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika* , 7.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi* , 3 (1), 216.
- Kusumaawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* , 130-131.
- Listiyani, D. A., Suparman, T., & Padmawati. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI*. Jakarta: CV. Harapan Baru.
- M., J. D., & Anggraeni, N. S. (2014). Sosialisasi Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Gameboard Permainan Ular Tangga. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual* , 1.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Muhamad, A., Chamalah, E., & Waardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- 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.
- Prastiwi, C. E. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal BK Unesa* , 4, 594-602.
- Prima, A. (2016). *Aneka Permainan Kreatif dan Edukati Untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- 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.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan* . Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sumantoro, T., & Joko. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe Teams Games (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular

Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknik Elektro* , 2 (2), 781.

Sungkono. (2006). Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* , 52.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV.Wacana Prima.

Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. *e-jurnalmitrapendidikan* , 1(1), 68-82.

Wati, K. N., & Hurriyati, R. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: CV. Habsa Jaya.

Widianingtias, M. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemitug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah . *Skripsi* , 26.

Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik* , 77-78.