

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita, dkk. 2016. *Pekembangan Peserta Didik*. Jakarta:UNJ Press.
- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol.1 No. 1.
- Akbar, Sa'adun dkk. 2018. *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alam Antonius dan Hanif Fikri. 2018. "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Model ASSURE Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.3 No. 2.
- Ardy W, Novan. 2008. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Atmazaki. 2013. "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik", *Proceeding of the International Seminar on Languages and Arts*. Vol.5 No. 6.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Azmi, Sri Rezki Maulina. 2019. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Journal of Science and Social Research*, Vol.ii No. 1.
- Bayu, Kesdik. *Asal-Usul Permainan Ular Tangga Siapa Orang yang Pertama Main*. (<https://www.jitunews.com/read/88260/asal-usul-permainan-ular-tangga-siapa-orang-yang-pertama-main>), diakses pada tanggal 13 Januari 2020 pukul 18.30 WIB.

- Christina Hari, Soetjningsih. 2018. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta : Kencana.
- Erfan, Muhammad, dkk. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya" *Jurnal Pendidikan*, Vol.11 No. 1.
- Diana, Hety dan M. Ilyas. 2019. "Peningkatan Pembelajaran TEMATIK Menulis Pantun Berbantuan Pendekatan *Scientific* pada Siswa Kelas V SDN 002 Samarinda Tahun Ajar 2016/2017", *Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 2.
- Dwi, Yunaning. 2017. "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Untuk Siswa SD Kelas II Kota Semarang". *Joyful Learning Journal*. Vol 6 No 3.
- Gunawan, Hadi. 2019. *Puisi dan Pantun*. Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara.
- Handayani, Indah. 2019. *Tiga Warisan Budaya Tak Benda Diajukan ke UNESCO*. <https://www.beritasatu.com/hiburan/583755-tiga-warisan-budaya-tak-benda-diajukan-ke-unesco> diunduh pada tanggal 18 Desember 2019 Pukul 08.30 WIB.
- Haryanti, Eka. 2019. "Karakteristik Kosa Kata Pantun Kelas V Sekolah Dasar dan Implementasi Model Pembelajaran GONCANG KALENG" *Jurnal Science and Technology*, Vol.3 No. 1.
- Hidayah, Nurul. 2015. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id) diunduh pada tanggal 27 Desember 2019.
- Kusuma, Heny. 2018. "Penerapan Media Audio Cerita Rakyat Lokal Magetan untuk Menumbuhkan Nilai Religius dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol.8 No. 2.
- M. Arif, Khairan. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Dengan Model Dick And Carey Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Kelas 5 Di SDIT Iqro". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1 No. 1.

- Narwanti, Sri. 2012. *Pendidikan Karakter Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Grup Relasi Inti Media, Anggota IKAPI.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol.8 No.
- Nurul Ratnaningsih, Nafiah. 2014. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman". Jogjakarta: FIPUNY.
- Nur Syifa, Fitriana. 2018. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia". Skripsi. Lampung : Pendidikan Gurus Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal, pasal 1 ayat 1.
- Permadi, Handari. 2018. "Pengembangan Permainan Ular Yangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun". *skripsi*. hh. iv.
- Puspa, Rahim dan Kamaruddin. 2019. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Implementasi Strategi Deduktif-Induktif Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palopo", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, Vol.4 No. 2.
- Putera, Edwin, dkk. 2019. "Pengembangan Permainan Berlandaskan Nilai Karakter Keindonesiaan pada Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol.5 No. 1.
- Putra, Nusa. 2012. *R & D Suatu Pengantar*. Depok: Rajawali Press.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putranti, Yunaning Dwi. 2017. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Untuk Siswa SD Kelas II di Kota Semarang". *Joyful Learning Journal*, Vol 6 No 3.
- Rasyid K, Irsan dan Rohani. 2018. "Manfaat Media dalam Pembelajaran" *AXIOM Jurnal Pendidikan dan Matematika*. Vol.7 No. 1.

- Rendana, Fitri. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI". *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan.
- Sadiman, Arif S dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seels dan Richey. 2018. "Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok". *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. JPI 1 (1).
- Septiarti, Yunita. 2015. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman". *Skripsi*. Yogyakarta : Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Siregar Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Siswanto. 2013. "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Religius". *Tadris*. Vol.8 No. 1.
- \_\_\_\_\_. 2015 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Solekhah. 2015. "Pengembangan Media Monopoli TEMATIK Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV di SD Babarsari". Yogyakarta: FIPUNY.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto. 2019. *Memahami Pantun dan Syair*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Suryana, Novita Mila dan Delia. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional 'Gaprek Kaleng' Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD". *Jurnal PGSD*. Vol.6 No. 3.

- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaodih S, Nana. 2010. *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tatisina dan Asri. 2019. "Pengembangan Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 7, No. 5.
- Utami, Ira Kurnia dan M. Husni. 2020. "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD*. Vol.8 No. 3.
- Widya R.D, Wendi. 2008. *Serba-Serbi Pantun*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Yarmi, Gusti dan Sehati Kaban. 2015. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Jakarta: LPP Press Universitas Negeri Jakarta.
- Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yumarlin. 2013. "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*. Vol.3 No. 1.
- Yunita. 2015. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman". *Skripsi*. Yogyakarta : Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.