

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Amelia, K., & Astuti, S. (2020). 313-Article Text-851-1-10-20200407. 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742727>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anugrah, C. Y., & Monoarfa, M. (2023). Analisis Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 123. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v2i2.43025>
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2019). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v2n1.p023-029>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd, October 2018*, 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>

Ella H. Tumuloto, & Bulu Baan, A. (2023). Edukasi Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 11–25. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.28609>

Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>

Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Penelitian ini juga di. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35318>

Klimova, B. F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157–1160. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.312>

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 522.

Kustandi, C., & Darmawan, D. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisi Pert). Kencana Divisi Prenadamedia Group.

Minarto, S. A., Sugita, I. W., & Kholil, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik Untuk Mahasiswa Berbasis Android. *Risenologi*, 6(2), 71–76. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.225>

Munandhi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi.

Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 3(1), 171–187.

Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>

Putra, J. A., Novianti, D. S., Atika Suri, P., Hasanah, F., Oktaviani, A., & Iqbal Habib, M. (2022). Permainan Ular Tangga Sebagai Edukasi Pembelajaran Dan Media Permainan Bagi Anak Kelas V UPT SDN 008 Lubuk Siam. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(2), 158–162. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i2.28>

Rahayu, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. *Journal of Professional Nursing*, 17(2011), 31–35. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.025>
http://delivery.acm.org/10.1145/2490000/2484486/p1-bellotti.pdf?ip=218.104.71.166&id=2484486&acc=NO RULES&key=BF85BBA5741FDC6E.A4F9C023AC60E700.4D4702B0C3E38B35.4D4702B0C3E38B35&__acm__=1559114231_4422d168b

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>

Rosita, R., Aisah, S., & Ajie, S. (2018). Monopoli Polusi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Materi Polusi Udara Untuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 162. *Risenologi*, 3(1), 27–30. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2018.31.36>

Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya*, 1(pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf), 18.

Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi*. Kencana.

Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Smp Kelas Ix. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 7(1), 15–21. <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i1.3474>

Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>

Soka, L., Fitriani, E., & Suhartatik, H. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Delapan di SMP PGRI 4 Malang. *Budiutomo Malang*.

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Ed ke-19). Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest* (pertama). Suryacahya.

Sukmawati, C., Suliyanthini, D., & Doriza, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Teknologi Menjahit Sebagai Scaffolding Penguasaan Pengetahuan Konseptual. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 185. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.823>

- Taula, S. F. H., Palilingan, V. R., & Oliy, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Prakarya Sma. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 164–180. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i2.1214>
- Umami, N., & Adha, M. I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 15–24.
- Utama, A. I. O., Marmoah, S., & Suharno. (2020). Penggunaan Media Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 8(3), 1–6.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://jurnal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>
- Yuningsih, E., Julaeha, S., & Rawin, B. Bin. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>