

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77–89. <https://www.researchgate.net/publication/316926030>
- Adesfiana, Z.N., Astuti, I. and Enawaty, E. (2022) 'Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie', *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), pp. 147–152. Available at: <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>.
- Adha, L.A. (2020) 'Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia', *Journal Kompilasi Hukum*, 5(2), pp. 267–298. Available at: <https://doi.org/10.29303/jkh.v5i2.49>.
- Amiruddin, Simanjuntak, R., Meliala, H. P., Tarigan, N., & Ketaren, A. (2023). Perbandingan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11934>
- Asrorul Azizi *et al.* (2022) 'Filsafat Pendidikan Dalam Pengembangan Sains Berbasis Kearifan Lokal', *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 1(3), pp. 126–134. Available at: <https://doi.org/10.55606/jhpis.v1i3.543>.
- Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tematik pada tema lingkungan sahabat kita terhadap siswa kelas V SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2806–2820.
- Bahri, Najamuddin, Kesuma, A. I., & Jumarni. (2023). Pengaruh Media Google Slide Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Dan Keefektifan Belajar Peserta Didik Di Sma Islam Athirah 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 164–173.
- Bate'e, A.K. *et al.* (2023) 'Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, p. 48.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE approach*. Instructional Design: The ADDIE Approach (pp. 1-203).
- Darwisyah, D., Imron Rosadi, K. and Ali, H. (2021) 'Berfikir Kesisteman Dalam

- Perencanaan Dan Pengembangan Pendidikan Islam', *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), pp. 225–237. Available at: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.444>.
- Etikamurni, D. P., Istyowati, A., & Ayu, H. D. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Melalui *Discovery Learning* - Berdiferensiasi di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 5(2), 179-189. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jtst.v5i2.8904>
- Fadilah, A. *et al.* (2023) 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), p. 4.
- Farhana, S. *et al.* (2022) 'Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), pp. 507–511. Available at: <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>.
- Febriyanti, K. N., & Hidayat, W. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android berbantuan thinkable dengan model project based learning pada materi CSS kelas X Program Keahlian PPLG. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, 2(2), 184–194. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p184-194>
- Fitri, A., Yao, L., Pratiwi, D., Phelia, A., Susarman, Dewantoro, F., Safitri, D., & Maulud, K. N. A. (2021). Effectiveness of a ground sill structure in reducing scouring problem at Cimadur River, Banten Province. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 880(1), 012026. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/880/1/012026>
- Giawa, R., Harefa, A. R., & Waruwu, T. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 411–422.
- Gleason, Karen K., Simon Karecki, and Rafael Reif (2007). *Climate Classroom; What's up with global warming?*, National Wildlife Federation. URL diakses 22-01-2008
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa.,15(1), 59-79. <Http://Repository.Uhamka.Ac.Id/Id/Eprint/17588>
- Hidayat, F. and Nizar, M. (2021) 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), pp. 28–38. Available at: <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Inawati, A. and Puspasari, D. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran

- Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), pp. 96–108. Available at: <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>.
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE* (pp. 1–14).
- Karimah, R. F., Supurwoko, dan D. Wahyuningsih. 2014. Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTS kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 2(1): 6-10.
- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif pada mata pelajaran orientasi dasar PPLG materi flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Latifah, L. (2016) *Internalisasi Nilai-Nilai Etika Di Pondok Pesantren Daarun Najaah Jarakah Kec. Tugu Semarang*.
- Lubis, N. (2021). Peran teori hirarki kebutuhan Abraham Maslow dalam pembelajaran IPA kelas IV. *Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 1–12. <https://jurnal.stainmadina.ac.id/index.php/jipedu/article/view/291>
- Mahardika, I.K. *et al.* (2023) 'Hakikat Fisika sebagai Pilar Kehidupan', *Jurnal Pendidikan Ilmu Transformatif*, 7(12), pp. 30–34.
- Malla Avila, D.E. (2022) 'העינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה הכי', *הארץ*, 4(8.5.2017), pp. 2003–2005.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Naser, S.R., Chandra, F.E. and Saidi, S. (2022) 'Etnomatematika Pada Permainan Cenge-Cenge Sebagai Media Pembelajaran Matematika', *Saintifik: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), pp. 11–17. Available at: <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/Saintifik/article/view/4995> <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/Saintifik/article/view/4995/3170>.
- Nur Fadillah. (2023) *Desain Google Slide Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Getaran Dan Gelombang Tingkat SMP/MTS*
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nurrahman, N. *et al.* (2022) 'Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), pp. 1–10.
- Pakpahan, A.F. *et al.* (2021) *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Pembelajaran, M., Pembelajaran, P. and Konstruktivisme, M. (2011) 'Model - Model Pembelajaran Model - Model Pembelajaran', (1997), pp. 1–15.
- Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., & Tina, A. (2021). IMPLEMENTASI PROJECT BASELEARNING DENGAN KONSEP ECO-GREEN DI. 5, 670–675.
- Pratasik, S. and Rianto, I. (2020) 'Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development', *CogITO Smart Journal*, 6(2), pp. 204–216. Available at: <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.267.204-216>.
- Ramopoly, I.H., Baka, C. and Hasni (2024) 'Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa', *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(2), pp. 238–250. Available at: <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21575>.
- Rohayati, R. and Budiarti, E. (2022) 'Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), p. 1715. Available at: <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>.
- Rosita, E. *et al.* (2023) 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi', *Jurnal Biologi*, 1(3), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1973>.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.
- Setiawan, H.R., Rakhmadi, A.J. and Raisal, A.Y. (2021) 'Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie', *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), pp. 112–119. Available at: <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Noviarinta, *et al.*. (2023) *Pengembangan Media Interaktif Berbasis*

Google Slide Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan. *Indonesian Gender and Society Journal*. Vol. 4 No. 1

- Syahfitri, Nasution, dan Rambe. (2023) Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. Vol. 1 No. 4
- Sekar, Tani, et al., (2016) Pembuatan Permainan Ular Tangga Fisika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Smp. *Prosiding SNBPS (Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek)*
- Wahyuni, N. (2022) 'Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional', *Jurnal Edumaniora*, Vol 2 No 1, pp. 47–50.
- Wibisono, W. dan L. Yulianto. 2010. Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 2(2): 37-42.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/17426596/1188/1/012052>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.28>
- Yona Sidratul Munti, N. and Asril Syaifuddin, D. (2020) 'Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), pp. 1799–1805.
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media ular tangga truth or dare budaya lokal pada pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpds>
- Zaini, M.S. and Nugraha, J. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), pp. 349–361. Available at: <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>.