

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Aldiansyah, I. (2022). *Pengaruh Permainan Monagen (Monopoli Tenaga Eksogen) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Ips Sman 12 Jakarta Program Studi Pendidikan Geografi*.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Andrew, & Mulyadi, E. (2021). Tinjauan *Board Game* Edukatif dan non Edukatif. 1(April), 11.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. raja grafindo persada.
- Carolline, V. (2022). Pengaruh media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.
- Darmawan, M. (2015). Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Muhammaiyyah Surakarta.
- Diansyah, M. A. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembelajaran Geografi*, 1(2), 1–19.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Ilmiah, Ridfah, A., & Meizara Puspita Dewi, E. (2022). METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/010.0000/xxxxxx-xxx-0000-0>
- Irawati, M. (2018). Profil Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot.
- Israwaty, I., Sultan, M. A., & Alwi, A. (2023). JUARA SD : Jurnal Pendidikan

- dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1 Maret Tahun 2023
Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Muatan IPA di Kelas V UPTD
SD Negeri 111 Barru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,
2(20), 202–213.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Morissan. (2017). *MANAJEMEN PUBLIC RELATIONS : STRATEGI MENJADI
HUMAS PROFESIONAL*. Prenada Media Group.
- Nugraha, W., & Purwidayanta, S. (2019). Jurnal Manajemen Dan Teknik
Informatika Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Dengan Studi Kasus
Area Rawan Bencana Alam Di Kota Tasikmalaya. *Jumantaka*, 2(1), 151–
153. [https://jurnal.stmik-
dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/download/360/429](https://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/download/360/429)
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI
DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as
Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen
Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurhayani, N. S., Hidayanti, M., & Nahriyah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan
Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh*, 3(1), 49.
<https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>
- Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI
Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri
Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–
44.
- Nurrahman, F. A. (2024). *MEDIA HOLOGRAM TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI VULKANISME KELAS X SMAN 54 JAKARTA 3 D*.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media
Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.
Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis, 2(1), 39–45.

<https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Setiawan, A., & Sutedjo, A. (2016). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017*. 68–73.

<https://core.ac.uk/download/pdf/230707271.pdf>

Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahaiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/viewFile/15533/12300>

Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., Simamora, A. H., Pendidikan, J. T., & Ganesha, U. P. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA INOVATIF UNTUK DASAR*. 6, 20–29.

SUPARMINI, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>

Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2018). Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. *Ejournal.Bsi.Ac.Id*, 9(9), 1–9. <https://media.neliti.com/media/publications/487468-strategi-public-relations-pt-honda-megat-fdc0db26.pdf>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran*. 1–14.

