

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Retno. 2017. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilihan Kota. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 6, No.1.
- Bunjamin, H., Amanah. 2015. Penggunaan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol.2, No. 2.
- Maidar, Erzos. 2018. Penggunaan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-Ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN. No. 031/ XI Kampung Dalam Tahun 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol.18, No.2.
- Oviani, Tara. 2019. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. Skripsi.
- Siregar, Ruslan. 2017. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, Vol. 3, No. 4.
- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Hilga Minati. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture And Picture Dan Media Gambar Seri. *JPSD*, Vol. 4, No. 2.
- Putria, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Achmad. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abdulloh, S., Purbangkara, T., & Abikusna, A. 2022. *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Yogi & Widi (eds) ;Pertama).
- Deepublish. Djabba, R, Mukhlisa, N, & Utami, D. P.2021. Penerapan Model Learning Cycle pada Pembelajaran Tema 3 tentang Sistem Pencernaan Pada Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Baga banga Kabupaten Barru. *Publikasi Pendidikan*, XX(XX), 1–8.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:

Rineka Cipta.

Maisyaroh .2014. Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(1), 42.

Parnawi, A. 2020. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). (D.Novidiantoko, A. Rasyadany, & A. Y. Wati (eds) 1st ed..). Deepublish Publisher.

Pasinggi, Y. S. 2015. Peningkatan Hasil Belajar KPK dan FPB Melalui Pendekatan Kooperatif Model Jigsaw Di V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*. 18(1), 71-76.

Prihantini. 2021. *Strategi Pembelajaran SD*. ed. Bunga sari Fatmawai. Jakarta: Bumi Aksara.

Rifa, Iva. 2014. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Flashbooks. Simatupang, Halim. (2019). *Strategi Belajar Abad Ke- 21*. Surabaya: Pustaka media Guru.

Supriyadi, S.2019. *Karakteristik Geografis Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Suprihatiningsih. 2016. Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan. Deepublish. Wandini, R.

R. & Sinaga, M. R. 2019. Permainan Ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1), 41-49.

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.

Eko . 2018.Modul Pembelajaran Bioteknologi Kelas X.PT.Gramedia Widiasarana Indonesia.

Budiman, C. 2007. Akdemi Manajemen Informatika dan Komputer. Amik Al Ma'some.Bandung.

Dhanta, R. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Indah. Surabaya.

HR, Widada. 2011. *Kitab Suci Komputer Multimedia*. MediaKom. Yogyakarta.

- Intima. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Grasindo. Jakarta.
- Liza, RD. 2007. *Corel Draw dan Media Advertising*. Jakarta.
- Lubis Ghozali, A. 2013. *Bahan Ajar & Modul Praktikum Desain Grafis*. Program Studi Teknik informatika Politeknik Indramayu.
- Rosyada, D. 2008. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2008. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan*.
- Kemneterian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Biologi*.
- T. Ramakrishnan, —The Control of Tuberculosis: A Continous Game Of Snake and Ladders.‡, *Journal Biosci*, 24. 2019, hal 143-152.
- L Vitoria *et al*, —Teaching Mathematics Using Snakes And Ladders Game To Help Students Understand Angle Measurement‡, *Journal of Physics: Conference Series 1460*, 2020.
- Ulil Albab, —The Effectiveness of Snake and Ladders Game to Improve Students‘ Mastery of Simple Past Tense in Constructing Recount Texts —(A Quasi-Experimental Research of the English Grade Students os SMP N 2 Demak in Academic Year of 2013/2014). *Journal walisongo Vol.3, No. 6706*, 2014.
- V. Wahyu Kartika Sari, “Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Batik Jogja,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2019.
- I.Chaidir, Y. Erwanto, and F. W. Handono, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 4, no. 3, pp. 41–47, 2020, doi: 10.37438/jimp.v4i3.231.
- R. S. Ernawati, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, “Implementasi Teknologi

- Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 512–523, 2017, doi: 10.28932/jutisi.v3i3.671.
- Herfandi, I. M. Widiarta, and M. W. Firmansyah, “Teknik Informatika , Universitas Teknologi Sumbawa,” (*Jurnal Inform. Teknol. dan Sains*), vol. 2, no. 3, pp. 173–181, 2020.
- T. Akhir and R. Ariffahmi, “PEMBANGUNAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN UNITY ENGINE ( Studi Kasus :” Petualangan Pangeran Jawa Barat ”),” 2019.
- L. Haryadi *et al.*, “Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan,” pp. 387–392, 2017.
- W. D. Aulianti, S. A. Karim, and M. Riska, “Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android,” *J. Media Pendidik. Tek. Inform. dan Komput. Vol.4 No.2 (Mei 2021)* 27, vol. 4, no. 2, pp. 27–32, 2021.
- S. Ramadaniati, D. A. Sani, and M. F. Arif, “Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Inf. Technol.*, pp. 1–8, 2021.
- R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Elisandra, F. dan A. Arief. 2017. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan mediaposter untuk meningkatkan hasilbelajar siswa pada materi pemanasan global. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*. 6(3):148-152.
- Hibra, B. A. dan A. Soetojo. 2016. Analisis pengembangan media permainan *truth and dare* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 4(3): 1-5.
- Hidayah, A. L., Isnawati, dan R. Ambarwati. 2015. Profil validitas, kepraktisan, dan keefektifan lks dengan memanfaatkan cangkang bivalvia untuk melatih keterampilan proses pada siswa kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi BioEdu*. 4(3): 943-948.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- 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.
- Maharani, L., T. Haryono, dan G. Suparno. 2015. Pengembangan buku ajar

berorientasi problem based learning pada materi invertebrata kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi BioEdu*. 4(1):733-739.

Maiyena, S. 2013. Pengembangan media poster berbasis pendidikan karakter untuk materi global warming. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPPF)*. 3(1): 18-26.

Melati, H A. 2011. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SMAN 1 Sungai Ambarawang melalui pembelajaran model advance organizer berlatar *numbered heads together (NHT)* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. 6(3): 619-630.

Novaliendry, D. 2013. Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 6(2): 106-118.

Nugroho, A. P., T. Raharjo, dan D. Wahyuningsih. 2013. Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 11-18.

Oktiana, G. D. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Pramita, A., dan R. Agustini. 2016. Pengembangan media permainan ular tangga pada materi senyawa hidrokarbon kelas XI SMA untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Unesa Journal of Chemical Education*. 5(2): 336-344.

Purbasari, R. J., M. S. Kahfi, dan M. Yunus. 2012. Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2).

Putra, P. D. A., dan Sudarti. 2015. Real life video evaluation dengan sistem elearning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*. 45(1): 76-89.

Rustia, E. A., A. Lutfi, dan H. Subekti. 2015. Pengembangan permainan gaprek kempung sebagai media pembelajaran materi pemanasan global siswa SMP kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. (2): 1-7.