

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2).
- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Bulukerto Wonogiri. *Jurnal ...*, 9(1).
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7742%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/7742/5813>
- Amirin, T. M. (2013). implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 1(1).
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v1i1.1047>
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1).
<https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf
- Basri, S., & Akhmad, N. A. (2018). Penggunaan Metode Bermain Snakes And Ladders pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3).
<https://doi.org/10.26618/jpf.v6i3.1507>
- Benu, A. Y. (2021). Peran Uem Le'u dalam kehidupan masyarakat suku Amaf pada Sonaf Maubesi Kecamatan Insana. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 8(2). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i2.20193>
- Fathoni, K., Nur Hasim, J. A., & Fathony, M. Z. (2015). Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Kinect. *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2).
<http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/602>
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media

- Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasanah, H. (2016). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1).
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2).
<https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2).
<https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe assure dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6).
 file:///D:/BACKUP DATA C/Downloads/214-Article Text-587-1-10-20201024.pdf
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & ... (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1). <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote*, 4.
- Mentara, H., Marhadi, M., & Kungku, C. (2017). Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas iv sekolah dasar (Sd) model terpadu madani. *Tadulako journal sport ...*, VII.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/9049%0Ahttp://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/download/9049/7189>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian*

Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional, 3(2).

- Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.435>
- Prastowo, A. (2018). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI*. Title.
- Qomariyah, R. S., Wijayanti, R. P., & Faizah, N. (2020). *Penerapan Cognitive Style ...* 6948.
- Ronny, P., & Mahendra, A. (2023). *Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural*. 05(02).
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan*.
- Salam, N. S. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya*, 1(1).
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Sandi, N. V. (2018). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 8(2).
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1).
- Sari, Y. W. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2448>
- Setiawati, E., Solihatulmilah, E., & Lebak, K. C. (2019). *Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak*. 5.
- Sriwijayanti, R. P., Rulyansah, A., Anjarwati, A., & Mariati, P. (2022). Powtoon sebagai Media Alternatif Bimbingan Belajar Online SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo. *Indonesia Berdaya*, 3(2). <https://doi.org/10.47679/ib.2022216>
- Sudarsono, B. (2017). Memahami Dokumentasi. *Acarya Pustaka*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto dan Rosad (2015, 5(3)*.
- Uswatun Hasanah dkk. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Cara Multi Metode Pada Materi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tiris III Kabupaten Probolinggo. *Senassdra, 1*.
- Valen & Satria, T. G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal basicedu, 5(4)*.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika, 8(1)*. <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1)*. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widyatusti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah WIDYA, 1(1)*.
- Wulanyani, S. dkk. (2019). A preliminary study to assess the use off a “Snakes and Ledders” board game in improving the knowledge of elementary school children about taeniasis. *Acta Tropica*.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02)*. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- 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)*. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>