

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Vol.1 No.1.
- Alwi, Said. 2017. *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Itqan, Vol. 8, No. 2.
- Amir, Almira. 2014. *Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif*. Forum Pedagogik Vol.VI, No.01.
- Andre B Nusantara. 2015. *Pelaksanaan Pembelajaran Calistung pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. J PGSD Vol.03 No.02.
- Anggraeni, Sri Wulan dan Yayan Alpian. 2020. *Membaca Permulaan dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Program*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asnawir, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Chabib, Moch. 2017. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD*, 911 Jurnal Pendidikan Vol.2 No.7.
- Chugani, Shoba Dewey. 2009. *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Duludu, Ummysalam A.T. 2017. *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, M. 2019. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ginting, Meta Br. 2020. *Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.

- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juhji. 2016. *Peran Urgen Guru dalam Pendidikan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol.10 No.1.
- Khoirotunnisa. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Nilai-nilai Pancasila*. Serang: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, dkk. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Penerbit Media Maxima.
- Kuntarto, Eko. 2013. *Pembelajaran Calistung Membaca, Menulis, dan Berhitung*. Jambi: Eone Production Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi.
- Kurniawan, Candra dan Hidayati. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air dan Dampaknya pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V SDN Jetis II*. Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an, Vol. 5 No. 2.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maman, dkk. 2021. *Karakteristik Peserta Didik: Sebuah Tinjauan Studi Kepustakaan*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 8 No. 01.
- Maemunawati, Siti dan Muhammad Alif. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: Penerbit 3M Media Karya.
- Meimulyani, Yeni dan Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: Luxima.
- Mu'awwanah, Uyu. 2016. *Bahasa Indonesia 2*. Serang: Madani Publishing.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mutmainah, Sarah, dkk. 2019. *Implementasi Metode STAD dengan Bantuan Sempa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Dua Angka*. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar Vol. 11 No. 02.
- MZ, Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik Vol. 3 No. 1.

- Nawafilah, Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh. 2020. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan*. Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.3 No.01.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, Vol. 03, No. 01.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol.8 No.1.
- Prasetyo, Eko. 2015. *Ternyata Penelitian Itu Mudah*. Jakarta: Penerbit EduNomi.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujianto, Eko. 2020. *Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika melalui Permainan Ular Tangga*. Eduscotech, Vol. 1, No. 2.
- Purba, Ramen, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, Sigit dkk. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rasagama, I Gede. 2011. *Memahami Implementasi "Educational Research and Development"*. Bandung: Disampaikan dalam Kegiatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Dosen Unit Pelayanan Mata Kuliah Umum dan Unit Lainnya.
- Rumidani, dkk. 2004. *Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Calistung Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol.4.
- Sadiman, Arif S. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.

- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Simarmata, Janner dkk. 2019. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D cetakan ke 22*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka
- Badi. Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan*. Jurnal Al Ta'lim, Jilid 1, No. 3.
- Ulil Meisal, dkk. 2014. *Perbandingan Kemampuan Calistung Siswa Kelas II SDN 79 Pekanbaru dengan Penerapan Pendekatan Tematik Sainifik*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol. 3 N0.2
- Usman, Muhammmad. 2015. *Perkembangan Bahasa dala Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wandini, Rora Rizky dan Maya Rani Sinaga. 2019. *Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar*. AXIOM Vol.VIII No. 1.
- Wati, Ambar. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga*. e-Jurnalmitrapendidikan Vol.1 No.1.