

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah dan Umah, “Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).”
- Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.”
- Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.”
- Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.”
- Ahmad Zaki, “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu.”
- Anggraeni dan Mulyasari, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Sekolah Dasar.”
- Anggraini, Relmasira, dan Tyas Asri Hardini, “Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 SD.”
- Anyan, Ege, dan Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point.”
- Bahari dan Yuliani, “Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA.”
- Chabib, Djatmika, dan Kuswandi, “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD.”

Chabib, Djatmika, dan Kuswandi, “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD.”

Chabib, Djatmika, dan Kuswandi, “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD.”

Darwati dan Purana, “Problem Based Learning (PBL).”

Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.”

Falahudin, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.”

Fauzia, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan Php Dan MYSQL di PT Kereta Api Doap 2 Bandung.”

Hidayat dan Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”, hal.29

Hilmiyati, Nafsi, dan Sabri, “The Development of Canva-Based Animated Videos to Improve Critical Thinking Skills of Elementary/Islamic Elementary School Students in Science Classes on Human Digestive System Materials.”

Ian Bagus Koko Darminto, “Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar.”

Ida Rosidatunni'mah 2025 Kelas IV SDI Al-Istighfar

Kusumaningrum dan Astuti, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa.”

Lieung, “Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.”

Lubis, *Metodologi penelitian*.

Maimunah, “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.”

Mar'atusholihah, Priyanto, dan Damayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.”

Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan."

Nurmadiyah, "Media Pendidikan."

Prasetyo dan Rosy, "Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa."

Rachman, "Karakteristik Peserta Didik: Sebuah Tinjauan Studi Kepustakaan."

Rahmaini dan Ogylva Chandra, "Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika."

Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak."

Shoffan Shoffa dkk, "Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi", (Jawa Timur: CV.Argapana Media, 2021), 5.

¹Siregar dan Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu."

Siregar dan Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu."

Siregar dan Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu."

Solekhah, Khasanah, dan Hariz, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem."

Solekhah, Khasanah, dan Hariz, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem."

Sugih, Maula, dan Nurmeta, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar."

Sugiyonno, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono.*

Sukmawati, Mursidik, dan Hardhinata, "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV."

Waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D).”

Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

Wijayanti dan Ekantini, “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.”

Wulandari dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar.”

Yanti, Affandi, dan Rosyidah, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang.”

Yanti, Prasasti, dan Listiani, “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr- Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.”