

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 77-79.
- Andriansya, Y. &. (2013). Penyuluhan Dan Praktik Phbs (Perilaku Hidup Bersih Sehat) Dalam Mewujudkan Masyarakat Desa Peduli Sehat. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 45-50.
- Arham Syahban, S. M. (2016, May Tuesday). *DOMAIN KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK*. Retrieved from *DOMAIN KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK*: <https://www.arhamsyahban.com/2016/05/domain-kognitif-afektif-psikomotorik.html>
- Burhaein, E. (2017). Indonesian Journal of Primary Education. *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*, 55 - 56.
- Deo Dedika Haking, Y. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RENANG PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK SISWA KELAS VSD. *JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*Vol. 2, No. 4, 322-323.
- Febrianta, Y. (2017). Pengaruh Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas Iv Dan V Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 1-9.
- Iin Haryanti, Y. F. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) BERBASIS VIDEO PADA PEMBELAJARAN 5 UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 170-178.
- Inawati, A. &. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 96-108.
- Jannah, N. F. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Seharian Tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 186-187.

- Higley, C. M. (2013). Making Engineering Education Fun. *Journal of Engineering Education*, 105-107.
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 123
- Latifa, U. (2018). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar. *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar:*, 187.
- Luckner, C. B. (2016). Fun in Learning: The Pedagogical Role of Fun in Adventure Education. *Journal of Experiential Education*, 108.
- Marlina, A. (2021, October 13). *5 Penyebab Indonesia Rawan Bencana dan Jenis Bencana Alam*. Retrieved 10 11, 2021, from 5 Penyebab Indonesia Rawan Bencana dan Jenis Bencana Alam: <https://materiipa.com/penyebab-indonesia-rawan-bencana>
- Maula, N. D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di Mi Al-Muhtadin Arso Vi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 291–302.
- Milsan, D. A. (2019). Peran Pengembang Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga, 2019, ISSN 2622-0156*, 13-14.
- MSc, d. N. (2018, Februari 2). *Manfaat Pendidikan Jasmani di Sekolah Untuk Anak*. Retrieved 10 11, 2021, from Manfaat Pendidikan Jasmani di Sekolah Untuk Anak: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3250699/manfaat-pendidikan-jasmani-di-sekolah-untuk-anak>
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1*.
- Riduwan. (2011). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salasiah, R. T. (2020). INSTRUMEN PENILAIAN HARIAN ASPEK KOGNITIF PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 26-27.
- Saraswati, B. D. (2021, Oktober 7). *Kejadian dan Korban Bencana di Indonesia Meningkat Setiap Tahun*. Retrieved Oktober 14, 2021, from Kejadian dan Korban Bencana di Indonesia Meningkat Setiap Tahun:<https://news.harianjogja.com/read/2021/10/07/500/1084952/kejadian-dan-korban-bencana-di-indonesia-meningkat-setiap-tahun>

- Simamora, B. S. (2019). *Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI / Berton*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Supriyanto, I. &. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Group Investigation. *Jurnal Basicedu*, 559.
- Sya'roni, R. (2007). *Ilmu Kesehatan Masyarakat. Rineka Cipta*.
- Tara Rhiskita Citra Beauty, N. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan. *Vol. 6. No. 2. Oktober 2020*, 500.
- Taufik Tri Cahyono, C. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Volume 3 Nomor 3 Tahun 2021 (Halaman 314-328)*, 316.
- Wardani, M. A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidik*, 230-239.
- Zulbahri, A. Y. (2020). Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 86–91.