

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 77-89.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Azwar, S. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017), 4 (2017), 119–28.
- Arsyad Azhari. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Budiyono Saputro. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Cohrsen, C., & Niklas, F. (2019). *Using Mathematics Games in Preschool Settings to Support the Development of Children's Numeracy Skills*. *Early Childhood Education Journal*, 47, 403–411
- Darmawan, Daddy. Kustandi. Cecep. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.
- Delimanugari, D. (2018). Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar MI/SD di Gunung Kidul Jogjakarta. *FONDATIA*, 2(2), 117-135.
- Dewi, N., Wardhani, D. K., & Hidayati, R. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 15-23.
- Dr. Budiyono Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Erna. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UMM Press.
- Familus, H. (2016). *Psikologi Pendidikan: Pendekatan Baru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. Insight Assessment*.

- Fisher, A. (2009). *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge University Press.
- Fitriani Nur, dkk. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ifrianti, Syofnida, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), 150–69.
- Indriasih, Aini, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD", *Jurnal Pendidikan*, 16 (2015), 127–37.
- Indah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika: Teori Dan Aplikasi Pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor, 2022.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, 93.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maitem, J., Cabauatan, R. J., Rabago, L., & Tanguilig III, B. (2012). *Math World: A Game-Based 3D Virtual Learning Environment (3D VLE) for Second Graders*. *International Journal of Virtual Reality*, 11(1), 55–62.
- Mukminan. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Permadi, H. (2018). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Ramani, G. B., Siegler, R. S., & Hitti, A. (2012). *Taking it to the classroom: Number board games as a small group learning activity*. *Journal of Educational Psychology*, 104(3), 661–672.
- Risa Nur, Wahyu. (2021) *metode Penelitian R&D (research and development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. VC Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Revisi V 3*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Risnanosanti, S. Y., Salam, M. F. (2022). *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Literasi Nusantara.

- Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., & Puteri, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Slavin, R. E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Boston: Allyn and Bacon
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105.
- Tanjung, A. & Nababan, E. M. (2016). Pengaruh Media Permainan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 35-42.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, M. U. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zulfa, M. (2016). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.