

Daftar Pustaka

- Muasyaroh, H., Kusuma, R. S., & Andriani, M. W. (2022). Pengembangan Media Hologram Untuk Mengenalkan Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2003-2011.
- Abdiah, B. (2022). Pengembangan E-handout Berbasis Mind Mapping Dan Gambar Pada Materi Ekosistem Di SMP Negeri 1 Woyla. 1-`113.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77 - 89.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *HARMONY*, 2(2), 119-129.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1-14. doi: <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- DKK, S. A. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirih Pulau Padang. *Kalpataru*, 5(1), 45 - 53.
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, II(2), 117 - 127.
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550 - 2562.
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288-300.
- Istaqam, N. (2021). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH*, 5(2), 1-16.
- Jamalia. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 100 - 105.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka*, 9(1), 27-34.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Lebih Memahami Konsep Dan Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas*. Kata Pena.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. JAKARTA: Kencana.
- Kusumawati, H. (2016). *Indahnya Keragaman di Negeriku*. jakarta: pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79 - 87.
- Mardhiyatin, H., & Indrajit, R. E. (2021). *Metamorfosis Dunia Pendidikan Masa Kiki*. Yogyakarta: ANDI Anggota IKPAI.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN*, 181-188.
- Munawarah, Amsal, A., & Nurbayani. (2017). Keefektifan Media Truth And Dare Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Senyawa Karbon Di SMA Negeri 1 Woyla. *Prosiding Seminar Nasional MIPA III*, 33-39.
- Ninkeula, I., Filindity, Y. T., & Dulanlebit, Y. H. (2019). Komparasi Media Pembelajaran Kokami Dan Media Ular Tangga Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Struktur Atom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Ambon. *MJoCE*, 9(2), 70-77.

- Nopiyarti, R. A., Hakim, L., & Rizhardi, R. (2023). Pengaruh Strategi Everyone is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar IPA SD. *Journal Of Education Research*, 763-769.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171 - 187.
- Oktapiani, A. I., Sumardi, & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56 - 68.
- Permana, P., Aryaningrum, K., & Dedy, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika*, 18(3), 357 - 365.
- Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle Dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru*, 5(2), 141-151.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1), 14-22.
- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 277-281.

- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Keywords*, 04(03), 1-6.
- Ruskandi, K., & Hendra. (2016). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Metodi Didaktik*, 10(2), 66-73.
- Safitri, D. A. (2021, maret rabu). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. pp. i-45.
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 62-67.
- Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiharti, R. E., & Haq, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Two Stay Two Stray Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bekasi. *PEDAGOGIK*, VII(2), 36 - 47.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. JAKARTA: PRANADEMEDIA GRUP.

- Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 1-10.
- Ulfa, K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terintegrasi Peratikum Pada Materi Sistem Gerak Di MTS Palembang*. Palembang: CV Insan Cendekia Palembang.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Keywords*, 2(1), 68 - 73.
- Widiana, I. W., Parera, N. G., & Sukmana, A. W. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315-322.