

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. &. (2020). *Media Pembelajaran Puad*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 80.
- Affandi, M. (2017). *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 211.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 99.
- Agustina, T. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Google Slide Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIMA condro Jember. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2(1), 240-255.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1).
- Andayani, E. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 15(2), 219-220.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Journal Education and Counseling*, 1(2).
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2416.
- Anshori, F. A., & Syam, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 1.
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 126.
- Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika Di SD ( Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan dan Komunikasi Matematis)*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

- Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 186.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2).
- Damanik, B. e. (2019). Pengaruh Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46.
- Danuri & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2093-2094.
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problem Pembelajaran Matematika Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(02).
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Liatiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantuan Aplikasi Pear Deck Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Education*, 8(1), 16.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Magister*, 29(100), 58-64.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 633-634.
- Gule, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Hasamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hastutik, S. (2020). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran PKN Di SMP N 25 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 357-361.
- Hobri, Susanto, Syaifuddin, M., Maylistiyana, D. E., Hosnan, Cahyanti, A. E., & Syahrinawati, K. A. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.

- Kesumawati, N., Retta, & Sari. (2019). *Pengantar Statistika*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniatisyah. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues. 12.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lafudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utami.
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 1(12).
- Mawarni, P., Mawardi, & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 15-24.
- Moslen, M. C., Komaro, M., & Yayat. (2019). Faktor-faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di SMK. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 6(2).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Nafarin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456-462.
- Novita, L., & Fitri, S. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 717.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal Of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan, Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawabarar: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurjanah, A., Sumardi, & Nugraha, A. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 5(2), 326-334.
- Prasetyanti, D. K., & Yanuaringsih, G. P. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 5(1).
- Priatna, & Yuliardi. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purnamasari, S. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*(1), 40.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155-166.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Rizqi, A. A., Yusmansyah, & Maysari, S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar. *Jurnal Bimbinagn Konseling*, 6(2), 11-12.
- Rosyid, M., Sa'diyah, h., & Septiana, N. (2021). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARA*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosyid, M., Zaiful, Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosyid, M., Zaiful, Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rubiana, E. P., & Dadi. (2020). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren. *Jurnal Pendidikan Biologi*, VIII(2), 12-17.
- Sadiman, & S, A. (2020). *Media Pendidikan* . Jakarta : Rajawali Pers.
- Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika. *Journal Management System*, 9(2), 99.
- Sari, F. P. (2020). Efektifitas Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dan Media Permainan Cepak Terhadap Pengetahuan cara Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah 2 Pongtianak.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Seruni, Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 78.
- Setiaji. (2021). *Dasar-dasar Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shihan, N. (2020). *Guru Belajar Teknologi Untuk Memahami Konsep*. Tangerang Selatan: Kampus Guru Cikal.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 36.

- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2019). *Teori dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Syafdaningsih, Rukiyah, & Utami, F. (2020). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu konsep, Strategi, dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utari, D. R., Wardana, M. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534-540.
- Valentina. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. 26.
- Wandini, R. R., & Banurea, O. K. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Yamin, A. (2021). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Malang: Ahli media Press.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidayah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 3(2), 28.