

Daftar pustaka

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Alfath Annisa, Fara Nur Azizah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.73>
- Alnursa, D. S., Lukman, S., & Abdullah, I. (2022). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5831140>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Dewi, A. K., Ayuwanti, I., & Setyawati, A. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Posing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 84–89. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5097>
- Dewi, R., & Agung, H. (2022). Potret kurikulum merdeka,wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Fauzy, A. (2020). Metode Sampling. In *Universitas Terbuka* (Vol. 9, Issue 1). <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com>
- Febriana, S. G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 222–228. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414>
- Fitri Amalia. (2017). *Ilmu pengetahuan Alam Sosial*.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar

- Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Indiyani Dina, Ucu Rohimah, H. I. C. (2024). *ANALISIS TEORI CONE OF EXPERIENCE EDGAR DALE PADA PEMBELAJARAN PPKN DENGAN METODE JIGSAW “WARUNG HIERARKI.”* 35, 1–9.
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN* (Sudirman (ed.)). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1123>
- Lukman, Shasliani, M. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2, 130–141.
- Mario Mario. (2023). Faktor Pendorong Prestasi Belajar Peserta Didik SD Makassar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 150–170. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i1.636>
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4526>
- Muskar, Y. A., & Rosyad, Y. S. (2024). Validitas Dan Reliabilitas Depression Anxiety Stress Scale For Youth (DASS-Y) Versi Bahasa Indonesia. *Informasi Dan Promosi Kesehatan*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.58439/ipk.v3i1.215>
- Mustofa, A. (n.d.). *Uji Hipotesis Statistik*. Gapura Publishing.com. <https://books.google.co.id/books?id=SAeIDwAAQBAJ>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam*

Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>

Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>

Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.

Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>

Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (Sutopo (ed.); p. 433). ALFABETA,cv.

Susilawati, D., & Safari, I. (2018). *Tes dan Pengukuran*. UPI Sumedang Press. <https://books.google.co.id/books?id=nkZMDwAAQBAJ>

Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->

Tusadiah, H., & Alti, D. D. (2024). Penyesuaian Konselor Terhadap Keberagaman Budaya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1301–1305.

Wulandari, N., Fadillah, N., Marpaung, N. S., Pakpahan, G. P., & Prasasti, T. I. (2024). Implikasi Keragaman Budaya Dalam Praktik Bimbingan Dan Konseling Studi Kasus Mahasiswa Semester 4 Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Medan. *INNOVATIVE:Journal of Social Science Research*, 4(3), 4550–4563.

Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>