

Daftar Pustaka

- Andriani, Y., & Novianti, M. (2024). Penerapan game edukasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan persentase matematika siswa pada materi koordinat kartesius. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2), 61-70.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9-18.
- Dharmawibawa, I. D. (2019). Kearifan lokal masyarakat Desa Seloto dalam pengelolaan sumberdaya alam di Danau Lebo. *Abdi Masyarakat*, 1(1).
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Fitri, agus zaenal, & Haryanti, N. (2021). Pengembangan kartu kuerta pada pembelajaran ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40-48.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Islami, D. (2022). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter.
- Hendra, T., Adzani, S. A. N., & Muslim, K. L. (2023). Dakwah Islam dan Kearifan Budaya Lokal: Konsep dan Strategi Menyebarkan Ajaran Islam. *Journal of Da'wah*, 2(1), 65-82.
- Kustandi, C., & Darmawan, D (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran : konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*, kencana.
- Lestari, N. D. (2024). *Pengembangan Kartu Budaya Indonesia (KABUSA) Pada Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Lase, Y., & Ndraha, A. B. (2023). Analisis Urgensi Pelatihan Dalam Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) Di Pengadilan Negeri Gunungsitoli. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 10(3), 1804-1814.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).

- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61.
- Mendrofa, B. F., Rahman, S. A., Utami, H. S., Fariz, T. R., & Heriyanti, A. P. (2023, July). Bentuk Kearifan Lokal dalam Pengelolaan Sumber Air di Taman Lele, Kota Semarang. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sintia Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pensil*, 9(1), 54-60.

<https://doi.org/10.21009/jpensil.13453>

- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.
- Mustari, M., & Yuberti, Y. (2024). Pengembangan majalah digital berbasis pendekatan kontekstual menggunakan aplikasi canva pada materi getaran, gelombang dan bunyi. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(1), 1-11.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi literasi pada gen-z untuk menyiapkan generasi progresif era revolusi industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 28-36.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Nurfadillah, S. (2021), *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46.
- Ritonga, S. (2023). Rekapitulasi rata-rata data hasil wawancara calon mahasiswa sekolah tinggi ilmu tarbiyah al bukhari labuhan batu tahun 2023. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 7(2).
- Rumahorbo, L., Warsodirejo, P. P., & Tanty, H. (2024). Penerapan teknologi dalam permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA NEGERI 2 MEDAN. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14788-14794.
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 320-326.

- Sari, Y. W., & Risma, R. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2), 80-89.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77.
- Sugiyono, (2013b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Alfabeta,.
- Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND* (1sted.). Alfabeta,.
- Syarifuddin, & Utari, eka dewi, (2022), *media pembelajaran : (dari masa konvesional hingga masa digital)*, bening media publishing.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wijarini, F. (2021). Keperaktisan Buku Ajar Mikrobiologi Umum : Kajian Ujicoba Pengembangan. *Biopendagogia*, 3(1), 37-42.
<https://doi.org/10.35334/biopendagogia.v3i1.1850>.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.
- Yustina, A., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2021). Peningkatan Kedisiplinan dan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 58-65.