

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2024). Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 165–171. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1207>
- Ameliasari, E., & Fahyuni, E. F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(2), 526–538. <https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–36. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Awila, A. A., Abdjul, T., Odja, A. H., Pikoli, M., Supartin, S., & Payu, C. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Kabila Bone. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(2), 737–750.
- Batubara, H. H. (2021a). *Media Pembelajaran Digital* (N. A. N (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Batubara, H. H. (2021b). *Media Pembelajaran MI/SD* (Pertama).
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Dwi, D. R. K., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v madrasah ibtidaiyah thoriqoh hidayah. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 56–66.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Ida, H., Rana, G. N., & Dety, A. K. (2024). Pengembangan Flipbook Jelajah Negeriku Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme Sebagai Media Pembelajaran Ipas Sd. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1158–1171.

<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3632>

- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 19–20. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C untuk SD/MI*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 Sd. *Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6138>
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Z. Alfuad (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nadwah, A. C., & Prayito, M. (2024). Keefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Supriyadi Semarang. *Journal on Education*, 6(3), 16943–16949. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5462>
- Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Styaningsih, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Dalam Materi Majas Metafora. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8, 228–236. <https://pdfs.semanticscholar.org/6810/17aa1d615f01f2043b9d7f4bd4585dffaaba.pdf>
- Noviyanti, E., Christian, A., & Wijaya, K. (2021). Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus: SMK Negeri 1 Gelumbang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i2.561>
- Oktapiani, A. I. R., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24185>
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., & Purba, B. (2021). *Metodologi penelitian ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.

- Prastyaningsih, Y., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Mibogi (Mistery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(2), 291–303. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34105>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M. A., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakeisha.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531–1543. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Rarastika, N., & Karawistha, N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Tema 6 Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 1, 1–12.
- Rasuanti, E., Missriani, M., & Fitriani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Materi Cerpen Di Smk Negeri 1 Pemulutan. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 140–154. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7342>
- Saleh, S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Cv. Eureka Media Aksara.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 86–95. <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.94>
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Di Kelas V. *Jurnal Sekolah Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 587–594. <https://doi.org/10.24114/js.v7i4.47434>
- Setyawati, R. C. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (Nuryanto Apri (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suriantara, I. G., Tegeh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 533–545. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.53493>
- Susanto, P. A., Hiltrimartrin, C., & Manulang, L. S. J. (2024). Penerapan Pendekatan

Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 114–124. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.470>

Syaikh, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran Matematika electronic snake and ladder pada game-based learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial* (pertama). Scopindo Media Pustaka.

Zou, D., Zhang, R., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 152–170. <https://doi.org/10.14742/ajet.6682>