

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Asip, M., Lestari, T. A., Maisura, Juliati, Apreasta, L., Setyaningsih, D., K., E. R., Devianty, R., Juliana, Mutia, I., & Sitanggang, R. putri. (2022). *PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SD*.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirih Pulau Padang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 45–53.
<https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i1.2941>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hana, S., Nissa, F., Rahmah, M., Aini, A. Q., & Febriyani, N. (2024). *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan- Ciamis*. 2(2), 191–209.
- Hanifah, A. S., & Wulandari, D. (2004). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Hasyiyati, Z. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hermawan, M. A. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 138–142.
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8067>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- 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>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media

- Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Nafi'ah, S. A. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI*.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Pramesti, A. R. (2023). *Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. 15(1), 61–76.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1545–1550.
- Rizki Syahfitri, Sahkholid Nasution, & Riris Nurkholidah Rambe. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 138–153. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.482>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77–89. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/144>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF dan PENGEMBANGANNYA*.
- Susanti, W. (2019). Eksistensi Bahasa Indonesia dalam Bidang Ilmu Pengetahuan di Era Globalisasi. In *INA-Rxiv* (pp. 1–11).
- 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.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulantari, & Sukardi. (2020). Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.