

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Amin, S. M., Nafi'ah, N., & Hartatik, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar Sederhana Kelas III SD. *Indonesian Research Journal On Education: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(3).
- Aliyah, H. H. N. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Cirebon*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
- Amaliyah, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(2), 101. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>
- Andani, N. N. S., Sabang, S. M., & Mahayani, A. A. R. (2025). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Problem Base Learning Berbantuan Media Ular Tangga Di Kelas V SD INPRES 1 TONDO. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(3), 2299.
- Ardi, J. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Arab Kelas VIII SMP Islam Walisongo*.
- Damayanti, M., Hakim, Z. R., Pribadi, R. A., & Setiawan, S. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Keragaman Pakaian Adat Daerah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 797–807.
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fauzan, M. A., & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Prenada Media.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Hakim, A. L., Fil, S., Puspitasari, M. P. D. R., Sianturi, M. P. M. K., Tuasikal, M. P. D. H., & others. (2023). *Keterampilan Pembelajaran Abad 21: Menuju SDM Unggul dan Tangguh*. Penerbit Adab.
- Ibrohim, A., & Pd, S. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS: Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*. Penerbit LeutikaPrio.
- Inka, P. G., & others. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Barat*. UIN Ar-raniry.
- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kulsum, U., Alfian, M., Agustyasari, R., Ningsih, F., & Fikri, M. S. (2025). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas VII Pada Pelajaran Informatika Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dengan Model Kooperatif Tgt. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 470–494.
- Laily27, S., & Fitriyah, L. A. (2022). Media Ular Tangga Pada Materi Komponen Biotik Dan Abiotik. *Wacana Didaktika*, 10(01), 21–31.
- Latifah, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Ular Tangga Pada Materi Bilangan Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Batanghari*. IAIN Metro.
- Maghfiroh, W., & Muttaqin, A. I. (2025). The Relevance of Collaborative Learning in the Perspective of Lev Vygotsky's Social Constructivism: A Literature Review. *Journal of Islamic Education Research*, 6(4), 377–392.
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., & Azis, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya*. 03(02).
- Malikah, F. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 14(3),

153. [https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).153-163](https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163)

- Mukhaloroh, M., Sudin, A., & Hanifah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Ular Tangga Pada Materi Kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2141–2150.
- Musyarofah, A. A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press.
- Nadhiroh, P. S., & Trilisiana, N. (2020). Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Berbasis Proyek. *Epistema*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/10.21831/ep.v1i1.32322>
- Nasrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)*. CV. El Publisher.
- Nur, S., & Taim, M. A. S. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82–89.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 22–28.
- Noviana, A., A. abdurrahman, U. Rosisin, dan K. Herlina. (2019). Development and Validation of Collaboration and Communication Skills Assessment Instruments Based on Project-Based Learning. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6(2), 133–146.
- Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 266–276.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1325>
- Rahmah, S. (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Penerbit P4I.
- Ramdani, R., Nasution, A. P., Ramanda, P., Sagita, D. D., & Yanizon, A. (2020). Strategi Kolaborasi dalam Manajemen Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 3(1), 1–7.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Safitri, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi

- Pasar di Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(2).
- Safitri, J. (2024). *Pengembangan media permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., Azis, I., & others. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sari, A. P. K., & Mawardi, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4681–4704.
- Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa*. 4(1), 15–21.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarjan, H. W. (2020). *Kolaborasi Antar Stakeholder dalam Program Campus Social Responsibility Di Dinas Sosial Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Triana, D., Anggraito, Y. U., & Ridlo, S. (2020). Effectiveness of Environmental Change Learning Tools Based on STEM-Pjbl Towards 4C Skills of Students. *Journal of Innovative Science Education*, 9(2), 181–187.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.
- Wardani, S. ayu. (2022). *Pengembangan Media E-LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik SMP Pada Pembelajaran IPA Materi Kalor Dan Perpindahannya*. Universitas Jember.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197.
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>



**UINSSC**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON**