

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTs An- Nur Bugeng. *Al-Ikhtibar : Jurnal Ilmu Pendidikan* , 597-608.
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Badriah, L., & Scolicha, R. A. (2016). Hubungan Kreativitas Guru Dan Lingkungan Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III MIN Jejeran Bantul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Literasi*, 7(1), 34-47.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234-241.
- Dewi , T. L. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah DI indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Gea, Y. H., & Rohmah, R. A. (2020). Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Rambah. *Jurnal Pendidikan IPS*, 01(01), 34-43.
- Hanifah, E. N. (2018). Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka. *JIPSINDO*, 5(1), 61-80.
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat. *Kerangka : Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Pengembangan*, 03(01), 15-20.
- Kamzal, M., Husain, & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120-4126.

- Kholipah, S., Maryatun, & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 61-71.
- Kristin, F., & Maharani, O. D. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Wacana Akademia : Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1-12.
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119-125.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Maharani, O. D., & Kristian, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Wacana Akademika : Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1-12.
- Mar'atusholihah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pegawai. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal ELSA*, 18(1).
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan penelitian*, 7(3), 145-150.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1).
- Oktapiani, A. I., Sumardi, & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 4(1), 56-68.

- Payon, F. F., Andrian, D., & Mahardikarini, S. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSATUAL*, 2(02), 53-60.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Rizal, M. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SDM 020 Kuok. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 105-117.
- Rusno. (2011). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 107-116.
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal HARMONY*, 2(1), 7-12.
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-67.
- Sari, D. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *JPE : Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPS)*, 10(2), 277-293.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.