

DAFTAR LITERATUR

- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Volume 1 No.1. 77-89
- Ansyah dan Dyansari. 2021. *Pengantar Ilmu Ekonomi Makro*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama)
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Fadila, Aprilia, S, (dkk). 2021. *Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 3 No.1. 12-22
- Firly, Nadia. 2020. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Fitriana, Nur. dan Sutirman. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo*. Lumbung Pustaka UNY. 1-10.
- Hermawan, Dimas. 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Marit, Leny, E, (dkk). 2021. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Perera, Agoes. 2020. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Purwadinata, S. dan Batilmurik, R.,W. 2020. *Pengantar Ilmu Ekonomi (Kajian Teoritis dan Praktis Mengatasi Masalah Pokok Perekonomian)*. Malang: Literasi Nusantara
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ratnaningsih, Nafiah, N. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro*. Skripsi tidak diterbitkan. Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rusli, Muhammad (dkk). 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (Prinsip Dasar & Model Pengembangan)*. Yogyakarta: Andi

Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android*. Jakarta: Kunci Komunikasi

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta