

DAFTAR LITERATUR

- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, h. 77-89.
- Afifah, N., dan Hartatik, S. 2019. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), h. 209-216.
- Ardi, S, D, K., dan Dessty, A. 2023. Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pendidikan*, 5(1), h. 1-9.
- Asmiyunda, et al. 2018. Pengembangan E-modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(2), h. 155-161.
- Aulia, E. R., dkk. 2022. Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), h. 73-92.
- Aziz, L, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 6(2), h. 96-103.
- Barokati, N., & Annas, F. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(5), h. 352-359.
- Branch, R. M. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*, Springer. New York.
- Cahyo, K. N., Matrini., dan Riana, R. 2019. Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), h. 45-53.
- Danuri, dan Maisaroh, S. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan 1. Samudra Biru. Yogyakarta.
- Devega, A. T., dan Suri, G. P. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, 1(1), h. 11-18.
- Dynawantika, R., dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME Kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), H. 252-261.
- Erdi, P, N. dan Padwa, T, R. 2021. Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), h. 23-27.

- Firdareza, R. M. F., & Hapsari, S. N. 2019. Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pedan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 1(2), h. 18-24.
- Fitriyah, A. dan Aufin, M. 2021. Analisis Kesalahan Dengan *Newmann Error Analysis* (NEA) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Mahasiswa. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional*, Vol. 1, h. 568-577.
- Guryadi dan Suryantoro. 2021. *Buku Siswa Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Edisi Digital. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), h. 129-150.
- Haris, I., dan Nurjannah. 2022. Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), h. 34-36.
- Haviz, M. 2016. *Research and Development*; Penelitian Di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1), h. 28-43.
- Hidayat, F., dan Nizar, M. 2021. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), h. 28-37
- Irawati, S. 2015. Analisis Kesalahan Mahasiswa Calon Guru Matematika Dalam Memecahkan Masalah Program Linear. *Sigma*, 1(1), h. 29-34.
- Karimah, R. F., Supurwoko., dan Wahyuningsih, D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), h. 6-10.
- Kurnia, T, D., dkk. 2019. Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), hal. 561-525.
- Latip, A. 2022. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), h.102-108.
- Maydiantoro, A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik*, 1(2), h. 29-35.
- Mudrikah, dkk. 2021. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori dan Implementasi*. Cetakan Pertama: Oktober. Pradina Pustaka.
- Musthofa, N. A., dkk. 2016. Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (UML). *Jurnal Antivirus*. 10(1), h. 42-50.

- Mutia. 2017. Analisis Kesulitan Siswa SMP Dalam Memahami Konsep Kubus Balok dan Alternatif Pemecahannya. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), h. 83-102.
- Nugrahani, R. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), h. 36.
- Nugroho, A. P., dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), h. 171-187.
- Permatasari, A. N. 2014. The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Student's Speaking Ability For Seven Graders in MTsN Mojosari. *RETAIN: Jurnal Penelitian Pengajaran Bahasa Inggris*. 1(1), h. 0-6.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2022. *Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku*. 10 Mei 2022. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Jakarta.
- Petrus, S., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), h. 268.
- Puspasari, R. dan Suryaningsih, T. 2019. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal Of Medives: Jurnal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), h. 137-152.
- Puspitasari, R., Hamdani, D., dan Risdianti, E. 2020. Pengembangan E-Modul Berbasis HOTS Berbantu *Flipbook Marker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), h. 247-254.
- Purnamasari, N, L. 2019. Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), h. 23-30.
- Rahmadhani, S., Efronia, Y., dan Tasrif, E. 2021. Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informastika*, 1(1), h. 6-11.
- Ratniati, dan Harahap, R. H. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 7(1), h. 18-27.
- Riduwan, dan Akdon. 2020. *Rumus Data Dalam Aplikasi Statistika*. Cetakan 7. Alfabeta. Bandung.

- Ruqoyyah, S. 2020. *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Penerbit: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. Purwakarta.
- Sabila, S., dkk. 2021. Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, h. 500-516.
- Safira, D. V. T., dkk. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Inspiring dan Website 2 APK Builder Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), h. 15-38.
- Salam, N., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), h. 53-69.
- Saleh, M. S., dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Cetakan 1. Eureka Media Aksara. Jawa Tengah.
- Samura, A, O. 2015. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), h. 69-79.
- Setyawan, M. D., & Hakim, L. E. 2023. Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick and Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), h.709-721.
- Suciati, Indah. 2021. Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), h. 10-21.
- Suhaini, S, A., dkk. 2024. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 29 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (02), h. 6474-6484.
- Sukmawati dan Jamaluddin. 2020. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), h. 195-201.
- Supranoto, H. 2018. Pengembangan Soal HOTS Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 6(1), h. 103-110.
- Susanto, D., dkk. 2022. *Matematika untuk SMP/MTS Kelas VII*. Cetakan 1. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek. Jakarta Selatan.
- Susanti, E. D., dan Sholihah, U. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Pada Materi Luas dan Volume Bola. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), h. 37-46.
- Sutarti, T., dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Cetakan 1. Deepublish. Yogyakarta.

- Tanjung, R. E., dan Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2), h. 79-85.
- Wafa, A. K. A. dan Fahmi, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, h. 11-17.
- Wati, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), h. 68-73.
- Widayati, Y. T. 2017. Aplikasi Teknologi QR (*Quick Response*) Code Implementasi yang Universal. *KOMPUTAKI*, 3(1), h. 66-82.
- Widiastuti, N. L. G. K. 2021. E-modul dengann Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), h. 435-445.
- Yani, R., Anwar, R. B., & Vahlia, I. 2022. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Disertai QR Code Pada Materi Logaritma. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika (EMTEKA)*, 11(1), h. 224-234.
- Zuhriyah, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.
- Zunidar. 2022. An Evaluation Of Teaching Variattion Skills in Increasing Student's Learning Motivation. *Jurnal Basicedu*, 6(4), h. 6781-6788.