

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2023, August). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1892-1899).
- Akhidah, D. N., Zuliana, E., & Ermawati, D. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Model Realistic Mathematics Education Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 244-259.
- Amruddin., Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., & Wicaksono, D. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Ananda, R & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andhika, M. R. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 54.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reabilitas Penelitian Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Bungin, B. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Djamaluddin, A., & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaafah Learning Center.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik pada pembelajaran berbasis daring. *Mathema journal*, 3(2), 117-126.
- Hartono, Y., & Huda, K. (2019). *Pembelajaran Sejarah Transformatif Untuk Materi Sejarah Kontroversial*. Madiun: UNIPMA Press.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913-1924.

- Hatmono, P. D. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 2(1), 60-74.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Idris, M., & Suryani, I. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139-144.
- Ilmiyah, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 di MTS N 3 Sidoarjo*. (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Kamila, M. R., & Mubarak, H. (2024). The Effectiveness of Snakes and Ladders Game Combined with Genially Application Student's Passive Voice Mastery. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 9(02), 441-448.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kusumastuti, A., Khoiron, M, A., Achmad, Ali, T. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*: Yogyakarta: Deepublish.
- Lasaiaba, I., Abdollah A., Sohilauw, S,S,I. (2023). *Metode Penelitian Eksperimen*. Malang: PT. Lterasi Nusantara Abadi Group.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).
- Lestari, Karunia. E., & Yudhanegara, R. M. (2015). *Peneltian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666-672.

- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326-338.
- Ningsih, G. W. (2020). Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Nugroho, S, A., & Haritanto, w. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika*. Jakarta: ANDI.
- Pagarra. H, Syawaluddin. A, Krismanto W, Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Permatasari, G., & Maysuroh, S. (2023). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 93-98.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agasty: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136-145.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A.A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Madiun: Deepublish.
- Rohman, M. K. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Syiar Islam Maibit Tuban* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Ryanto, S., Arifathyani, S., & Shidik, M. S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran di Lembaga PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 14-21.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menengah atas kota depok. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 3(1), 30-36.

- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shofari, M. R., & Sahronih, S. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Melalui Media Berbasis Aplikasi Dan Power Point Pada Siswa Kelas Vi Sd. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 26-31.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924-1935.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69-75.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal. *PEMA (Jurnal pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(2), 125-131.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111-3117.
- Syukur, T. A., & Rafiqoh, S. (2022). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Patju Kreasi.
- Utomo, C. B. (2011). *Model-Model Pembelajaran Sejarah yang Mengaktifkan*. Semarang: unnes press.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- 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.
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan Public Speaking Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Istoria*, 17(1), 1-14.