

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Angreni, S. dan Sari, R. T. (2017). Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Komponen Instrumen Terpadu (KIT) IPA Di SD Negeri Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara)*, 2(2), 234-241.
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, G. P. F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harisman, Y. (2014). Validitas dan Praktikalitas Modul Untuk Materi Fungsi Pembangkit Pada Perkuliahan Matematika Diskrit Di Stkip PGRI Sumatera Barat. *AdMathEdu*, 4 (2), 207-214.
- Hendryadi. (2014). Content Validity. *Jurnal Teorionline Personal Paper*, 1(1),1-5.
- Hermawan, A. H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indayani, L. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media KIT IPA di SMP Negeri 10 Probolinggo. *Jurnal Kebijakan dan pengembangan Pendidikan*, 3 (1), 54-60.
- Jupriyanto dan Ganis, E. I. (2013). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 10 (1), 26-30.
- Karmila, K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6 (2). 102-112.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D. dan Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal, (USEJ)* 3(3), 662-668.

- Kusprimanto, (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan pada Manusia untuk Siswa Kelas V Di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. *Skripsi Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Maisyarah, Elke. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta Padang (Skripsi Tidak Dipublikasikan).
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2), 35-40.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru (COPE)*, 1(2), 51-57.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1-10.
- Nandi, S. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi*, 6 (1), 1-9.
- Ngure, G. N. (2015). Utilization of Instructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teaching Training Colleges In Nairobi County, Kenya. *Researchjournali's Journal of Education*, 2 (7), 1-22.
- Nita, C. I. R. dan Rahayu, S. (2014). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Sekolah Dasar melalui Semiotik Gerak Tari Beskalan. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1 (1), 23-32.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1 (1). 24-44.
- Nugroho, A. P., Raharja, T. dan Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motifasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11-18.
- Nu'man, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika. *Jurnal MERCUMATIKA (Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika)*, 3 (2), 114-128.

- Purwasari, Y. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit Melalui Peta Pikiran Pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1 (1), 536-548.
- Rakimahwati dan Hidayat, H. (2016). Designing Android-Based Interactive Media For Early Childhood as an Early Introduction to Reading Concepts and Teachnology. *International Journal of Research in Engineering, IT and Social Sciences*, 06 (10), 1-5.
- Sakti, I., Yuniar, M. P. dan Eko, R. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10 (1), 1-10.
- Sani, R. A., Suswanto, H. dan Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tirta Smart.
- Saputri, D. A. dan Kurniawan E. S. (2015). Pengembangan Komputer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes Pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purwakerto. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7(2), 7-13.
- Sari, R. T. dan Jusar, I. R. (2017). Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Quantum Learning Di Sekolah Dasar. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(1), 26-32.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 011 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Basicedu*, 1 (1), 10-20.
- Suryani, N., Setiawan, A. dan Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syahmaidi, E. dan Hidayat, H. (2016). Praktikalitas Perancangan Media E-Learning Berbasis Video. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(2), 87-97.

- Wulandari, Olvindri. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Mind Map Tony Buzan Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Nan Sabaris Padang pariaman Dengan Materi Pokok Jenis-Jenis tanah. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta Padang (Skripsi Tidak Dipublikasikan).
- Yulastri, A. dan Hidayat, H. (2017). Developing an Entrepreneurship Module by Using Product-Based Learning Approach in Vocational Education. *Internasional Journal of Environmentaland Science Education*, 12(5) 1097-1109.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.