

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A.P.R. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal of chemical education* 5(2): 336–344
- Amsari, D. dan Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu* 2(2): 52-60
- Anggraeni, V.D., R. Ramadhona, dan M. Fera. 2018. Pengemabangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Berbasis Elektronik Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Gantang* 3(2): 135 – 141.
- Anugerah, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Teknik Informatika. *Skripsi*. STIMIK Atma Luhur Pakalan Pinang.
- Apryani, I. 2018. Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA 2 SMAN 1 Labuapi. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Mataram.
- Ariawan, B. 2015. Menyelesaikan Permasalahan Pogram Linear Menggunakan Geogebra. *Seminar Nasional Tenologi Pendidikan UM* : 68 – 85d.
- Arifin, E.S.Z. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Menggunakan Adobe Flash Pada Kompetensi Maemamhamis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Otomotif* 22 (1): 40 – 48.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djelita, R.D.P. 2011. Pemilihan Dan Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Tuntutan Profesionalisme. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya* 5(2): 23-32.
- Fadhilaturahmi. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring – Jaring Balok dan Kubus Ddengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Jawa Barat. *Jurnal Basicedu* 1(1): 1-9.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1(4): 104 -117.
- Ferryka, P.Z. 2017. Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra* 29 (100): 58 – 64.

- Ghufro, M.A. 2018. Revolusi Industri 4.0 : Tantangan, Peluang, dan Solusi Berbagai Dunia Pendidikan. *Makalah*, disajikan dalam Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. 2 Agustus 2018. Jakarta.
- Gunawan, V.A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII MTs MisriuAl Hasan Kediri. *Simki-Techsain* 1(9): 2 – 10.
- Gutres, I.K.N.P., Sudarti, Maryani, dan P.D.A.Putra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 7(1): 54 – 61.
- Hamzah dan Kurniadi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektrika dan Informatika* 7(3): 146 - 157.
- Harsiati, T. 2012. *Penilaian dalam Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Haviz, M. 2013. Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib* 16(1): 28 – 43.
- Hendryadi. 2014. Content Validity (Validitas Isi). *Jurnal Teorionline Personal Paper* 1(6) : 1-5.
- Husono, L., R. Eso, dan L. Sahara. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika* 4(4): 29 – 36.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 266 – 273.
- Jusniar, S. Side dan M. Anwar. 2014. Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik II. *Jurnal Pendidikan Kimia* 1(1): 35-42.
- Jonshon, B.E. 2014. *Contetual Teaching and Learning*. Bandung : PT Mizan.
- Karimah, R.F., Supurwoko dan D. Wahyuningsih. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika* 2(1): 6 – 10.
- Khairiyah, M., H. Suwignyo dan I. A. Basuki. 2012. Validitas Isi dan Ketepatan Konstruksi Butir Tes Soal Ujian Nasinal Bahasa Indonesia SMA/MA Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal online-UM*
- Kurniawan, K.U. 2016. Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 6

- Singaraja tahun Pelajaran 2015/2016. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 5(2): 1 – 11.
- Lailiya, R.I. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah Taman. *Jurnal Pendidikan Akutansi* 3(1): 10.
- Lestari, P. 2017. Pengembangan Alat Peraga Ular Tangga Logaritma Untuk Siswa SMK. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Lestari, T.D. 2018. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Perkalian Untuk Siswa Kelas Ii Sd Negeri Ngringin. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 7(3): 215 – 226.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam* 37(1): 27 – 35.
- Mulyatiningsih, E. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian.com>. 15 januari 2020.
- Murtiani dan Ratnawulan. 2012. Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbasis Lesson Study dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika di SMP N Kota Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1(1) : 1 – 12.
- Musfiqoh. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Mustaming, A., M. Cholik, dan L. Nurlaela. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Memperbaiki Unit Kopling Dan Komponen-Komponen Sistem Pengoperasiannya Dengan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Otomotif Smk Negeri 2 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1): 81-95.
- Mustarin, A., R. Arifyansah, dan Muh. Rais. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATPH Pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian Di SMK N 4 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 5(1): 1 – 8.
- Nachiappan, S., N. Rahman, H. Andi, dan Zulkafaly. 2014. Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of Arts and Humanities* 3(2): 220.
- Nahar, N.I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Prses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1(16): 64-74.
- Nasution, S.H., L. Anwar, Sudirman, dan Susiswo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal KIP* 4(2): 903 - 913.

- Nurjanah, A. 2013. Teori Hiararki Belajar Dari Robert M. Gagne.
- Nurmalitasari, D. 2017. Game Edukasi Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smk Negeri 1 Bantul. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Yogyakarta.
- Nurul, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. *Skripsi*. Dipublikasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktanin, W.S dan Sukirno. 2015. Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 13(1): 35 – 44.
- Permatasari, A.N. 2014. The Effectiveness of Using Snakes and Ladders Games ti Improve Student’s Speaking Ability for Seven Graders in MTs Mojosari. *Jurnal* 1(1): 2.
- Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3 Pada Flash CS6*. Yogyakarta : ANDI
- Prathamie, R.R. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi L’Identité Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Aplication Bersistem Operasi Android Untuk Kelas X. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Puspitasari, M.P.T. 2017. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Mata Pelajaran IPA untuk Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Kelas IV B SDN Catur Tunggal 4 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Rahayu, M. dan S.D. Pamelasari. 2015. Pengaruh Teknik Story Telling Menggunakan Media Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan. *Unnes Science Educational Jurnal* 4(3): 959-964.
- Rahmat dan D. Irfan. 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7(1): 48 – 53.
- Rahmawati E., Irdamurni dan R. Amini. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual dengan Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 3(2): 469 – 477.
- Rasyid, I., dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom* 3(1): 91 – 96.

- Ratnaningsih, N.N. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS KELAS III A SDN Nogopuro, Sleman. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. UNY.
- Rezeki, S. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan* 2(4): 856 – 865.
- Rufi'i dan I.P. Leksono. 2018. *Teori Belajar Dan Model Pembelajaran*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Raarafindo Persada.
- _____. 2013. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Raagrafindo Persada
- Sadiman, A.S. 2011. *Media Pendidikan* . Jakarta : Rajawali Press.
- Salam, N. S. Safei dan Jamilah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Pendidikan Biologi* 1(1): 52-69.
- Sumarsono, A., Anisah dan Iswahyuni. 2019. Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15 (1): 1-11.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Santoso. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas* 3(1): 16 – 29.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raa Grafindoo Persada.
- Sari, T.K.A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Sariningsih, R. 2014. Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika* 3(2): 150 – 163.
- Sedyaningsih, W. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Saden. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Semadiartha, I.K.S. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Microsoft Excel Yang Berorientasi Teori Vab Hiele Pada Bahasan Trigonometri Kelas X SMA Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Pascasarjana Undiksha* 1(2): 1-15.

- Setiyawan, W. dan A.B. Santosa. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan (Edugame) Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK N 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Elektro* 7(33): 363 – 369.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaa Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, D.S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis ICT (Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas). *Makalah*: Universitas Negeri Padang.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sulastri, M. 2015. Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis Puisi dan Prosa Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*: 251 – 262.
- Suppa, R., Jasruddin dan A. Aziz. 2015. Pengembangan Media Animasi Fisika Berbasis Adobe Flash Pada Materi Gerak SMP Kelas VII. *Jurnal KIP* 3(3): 633 – 644.
- Suprihatiningrum, J. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: A-Ruzz Media
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Wandini, R.R. dan M.R.Sinaga. 2019. Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *Axiom* 8(1): 41 – 49.
- Wicaksono, D.P., T.A. Kusmayadi, dan B. Usodo. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Pada Materi Balok Dan Kubus Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 2(5): 534-549.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yuliyanto, Nanang. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akutansi SMK N 1 Klaten. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Akutansti Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, Y., U. Aulia. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta:Visimedia.