

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jal Inovasi Pembelajaran)*. Vol. 1 nomor. , Mei 2015. Hal. 80.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligencess*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Atmoko, Sigit Widhi, dkk. 2017. Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 4, No. 1.
- Ayu, Ingrid, Siswoyo, & Widyaningrum Indrasari. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Usaha Dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2.
- Dananjaya, Utomo, 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darma, Y., Dede, S., Yani, A. (2019). *Analisis Data Statistik: Sebuah Pendekatan Praktis Pengolahan Statistik Bermuatan Karakter*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadli, V.P. (2020). Perbedaan Kemampuan Pemahaman Matematis dan Disposisi Siswa melalui Pendekatan Realistik dengan Pendekatan Inkuiri di SMP Negeri 5 Medan. *Jurnal MathEdu (Mathematics Education Journal)*. 3(1): halaman 105-113.
- Fahrudin. (2018). Pembelajaran Problem Solving Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP 1. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 181–189.
- Firmanto, Moch. F. & Puguh Darmawan. 2022. *Pemahaman Matematis Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Berdasarkan Tingkat Pemahaman Menurut Polya*. Vol. 2 No. 1 (2022): Semnas Knmipa II : Steam (*Society Technology, Engineering, Art And Mathematis*).
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan. Literasi Nusantara.
- Hamzah, Ali. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Handriyantini, E. 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Hartono, Ruly Kumolo dkk. 2016. Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Matematika (Ekuivalen)*.
- Hendriana, Heris & Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Herdian (2010). *Kemampuan Pemahaman Matematis* (online): <https://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-pemahaman-matematis/> (9 April 2023).
- Indrayanti, R. D. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks di SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(5), hal. 5.
- Inka, Putri Ghea. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 4 Aceh Barat. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Lestari, K.E dan Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Madjid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Maesaroh, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Gelombang Di SMA Negeri 1 Manokwari*. Pancaran Pendidikan: Fkip Universits Jember.
- Mahayani, Septi, Irwandani, Yuberti, & Widayanti. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 99.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali.
- Mudrikah, Saringatun., et al. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Sukoharjo : Pradina Pustaka.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munasiah, M. (2016). Pengaruh Kecemasan Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa terhadap Kemampuan Penalaran Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 220–232.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.

- Nana Syaodih Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Novitasari (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & matematika*. 2(2): halaman 8-18.
- Nuraeni, N., Mulyati, E. S., & Maya, R. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematis dan tingkat kepercayaan diri pada siswa MTs. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(5), 975.
- Nurwahyudin, D. S. (2015). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP*. Skripsi. STKIP Siliwangi Bandung.
- Pangestu, R. A., & Sutirna, S. (2021). Analisis kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 118-125.
- Panggabean & Danis. (2015). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Pinunggul, R. I., Darmadi, D., & Apriandi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Silogisme*, 1(1).
- Priansa Juni, Donni. (2021). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Puspita, S. N. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 1 Metro*. Tesis. IAIN Metro Lampung.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali.
- Rusman. (2018). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, h.172.
- Saadah, N. (2016). *The Development Of Accounting Learning Media Using Lectora*. *Journal Of Accounting Andbusiness Education*, 1.1, h.57.
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 314–328.
- Setiani, G. A. K. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
- Shalikhah, N. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. *Warta*, 20.1 h.10.

- Sinaga, R. S. & Manik, S. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Salapian Kabupaten Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5(1): 53-58.
- Suciati, I. (2021). Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhyanto, Otong & Musyriyah, E. (2016). Pengaruh Strategi Heuristik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik. *JURNAL Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 40-57.
- Supriatna, R., & Afriansyah, E. A. (2018). [Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik melalui Cooperative Learning Tipe Pair Checks VS Problem Based Learning](#). *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(1), 1-6.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1).
- Yudhaskara, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 05(03). 89.
- Zudhah Ferryka, P. 2017. Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100) : 58-64.