

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP*, 1(1), 77-89.
- Andani, R., & Hendratno. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Tokoh Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD*, 03(02), 1351.
- Ariani, I. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemandirian Belajar Matematik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 55.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (20 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Damopolii, V., Bitto, N., & dkk. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *AJME*, 1(2), 77.
- Eddy, r. (2021). *Populasi Sampel dan variabel dalam Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Manajement.
- Editorial, A. (2012). *Gateway to Asian Games*. Singapore: ASIAPAC BOOKS.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & pengembangan research & development*. Batu sampang: Literasi Nusantara.
- Hari, Y. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D: Teori dan Praktek*.
- Ismawati, E., & Umayya , F. (2017). *Belajar Bahasa dikelas Awal*. Yogyakarta: Ombak.
- Juanda, H. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu* (1 ed.). Cirebon: CV. Confident.
- Kementrian, P. K. (2017). *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan .
- Magdalena, I., Septy, F. N., & dkk. (2021). Analisis Validitas, Reiabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 205.

- Marita, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 7.0 dalam pembelajaran Matematika Kelas V SD N Kasihan Bantul. *Jurnal Macromedia Authorware*, 3(2), 1-6.
- Novitasari, E. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 37-45.
- Nur Leli. (2018). Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 248-249.
- Purba, R., Tamrin, A. F., & dkk. (2020). *Teknologi Pendidikan* (1 ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ramli, D. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Riana. (2019). *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finshed Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Penelitian Independent Sample T-Test*. Jakarta: Universitas Atma Jaya Katolik.
- Riduwan . (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Rusman. (2012). Pembelajaran berbasis TIK.
- Samsudin. (2014). *Media Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santoso, B. H. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 03(03), 522-523.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga sains untuk mendukung pemahaman konsep belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (1 ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar* (1 ed.). Sidoarjo: Umsida Press.
- Wiarto, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.

- Widyastuti, A. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan* (1 ed.). (T. Limbong, Penyunt.) Yayasan Kita Menulis.
- Yaumi, D. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunita, S. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK* (1 ed.). Malang: Ahlimedia Press.