

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Umar. 1992. *Psikologi Umum* (Surabaya: PT Bina Ilmu)
- Ambiyar. 1989. *Kumpulan Bagan Mahasiswa*, Media Pendidikan I, IKIP Padang.
- Andriyadi. A. 2011. *Augmented Reality with ARToolkit, Augmented Reality*. (Bandar Lampung: Team)
- Anitah, S. 2011. *Media Pembelajaran*. (Surakarta: UNS Press)
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press)
- Bagus, Krishna Huda, Achmad Buchori, and Aurora Nur Aini. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*, Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, 6.1
- Cikarge, Ghia Pisti., Pipit Utami, 2018. *Analisis dan Desain Media Pembelajaran Praktik Teknik*, ELINVO: Electronics, Informatics, and Vocational Education.
- Erpida, Juni, Abu Anwar, and Munzir Hitami. 2022. *Konsep Pendidikan Dalam Al Quran*, Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 19.1
- Falahudin, Iwan. 2014. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaaiswara, 1.4
- Faisal, dkk., 2017. *Hidup Bersih dan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 tema 4*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- Handayani, Sri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*. Thesis MA, (Batusangkar: IAIN Batusangkar)
- Harefa, Darmawan, 2018. *Efektifitas Metode Fisika Gasing Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Atensi Siswa*, Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5.1.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group)

- Heinich, Robert, Molenda, Michael. Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. 2002. *Instructional Technology and Media for Learning*. (Upper Saddle River, New Jersey: Pearson)
- Hidayat, Fitria., Muhamad Nizar, 2021. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1.1.
- Husnia, Mamluatul., Iwan Setiawan W. 2021. *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Menggunakan Metode Single Marker Pada Anak MI Wasilatul Huda Bojonegoro*, JAMASTIKA, Vol. 1, No.1.
- Inka, Putri Ghea. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Barat*. Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Joefrie, Yuri Yudhaswana, and Yusuf Anshori. 2011. *Augmented Reality*, Majalah Ilmiah Mektek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2035*, Kemdikbud.
- Kemp dan Dayton. (1985) dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Kistiyani, Alfina Dwi. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta)
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah. 2022. *Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi*, Academy of Education Journal, 13.1
- Latifah, Nur, and Asep Supena. 2021. *Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19*, Basicedu, 5.3
- Mahmudi, 2010. *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia)
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam, 37.01

- Maisyaroh, I. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah)
- Martono, Kurniawan Teguh. 2020. *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia Dan Komputer*, Jurnal Sistem Komputer 1.2.
- Meilani, Safitri., M. Ridwan Aziz. 2022. *ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia*, Jurnal Pendidikan Dasar UMPWR, 3.2.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati Nailul. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Yogyakarta : Diva Press)
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. (Yogyakarta: Alfabeta)
- Mustaqim, I. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13(2).
- Nasution, Annisa Fitri. 2021. *Analisis Asessmen Kebutuhan Siswa Dalam Penyusunan Program BK Di Sekolah*, EMPATI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 8.
- Nisak, Raisatun. 2013. *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. (Yogyakarta: Diva Press)
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM* (Makassar: Badan Penerbit UNM)
- Permatasari, Indah. 2022. *'Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis'* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta: Dian Rakyat)
- Purnamasari, Nurna L. 2019. *Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK*, Jurnal Pena SD, 05.1
- Rahayu, Sri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. Repo. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Ramadhan, Fitrah. 2021. *Pengembangan Media Ular Tangga Lara Cinta Berbasis Realitas Berimbang dalam Muatan Pembelajaran IPS Sekolah Dasar* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta)
- Robert L. Solso. 2007. *Psikologi Kognitif Terjemahan "Cognitive Psychology"* (Jakarta: Erlangga)
- Sadiman, Arief S. dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Said. A dan Andi. B. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta: Prenada media Group)
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara)
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. 2015. *Fundamentals of Human Neuropsychology (Seven)*. (New York, USA: Worth)
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Budi Utama)
- Selvia Lorena Br Ginting dkk. 2017. *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android*. Open Journal System UNIKOM.
- Setiawati, Eka, Mrs. Desri, and Elih Solihatulmilah. 2019. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*, Jurnal Petik, 5.1
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. (Jakarta: Depdiknas)
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo)
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional)
- Suharjana, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Ruang Dan Sifat-Sifatnya Di SD* (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika)
- Sumanto. 2008. *Gemar Matematika 5*. (Jakarta: Pusat Perbukuan. Sumber Tentang Metode-metode Baru).
- Sumianto, Iis Aprinawati. 2021. *Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19*, Indonesian Research Journal On Education, 1.2

- Surya, Mohammad. 2014. *Psikologi Guru Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta)
- Susilana, Rusdi dan Cipi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* (Bandung: Wacana Prima)
- Wandini, Rora Rizki. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD,* (Medan: Widya Puspita)
- Wati, Anjelina. 2021. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,* MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2.1
- Wati, Rosma. 2016. *Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B TK Nurul Ibadah Kota Jambi,* Jurnal Ilmiah Dikdaya, 9.1
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Ragam Media Pembelajaran: dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia,* (Makassar: Repositori UIN Alauddin)
- Yusuf., Auliya. U. 2011. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga.* (Jakarta: Visimedia)