

DAFTAR RUJUKAN

- Akhiruddin et al. 2019. "*Belajar dan Pembelajaran*". (Kab. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anjariah, Sri et. al. 2006. "*Hasil belajar Belajar Siswa Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua*", (Jurnal Psikologi, Vol. 2, 2006).
- Ansari dan Yamin. 2012. "*Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*". Jakarta: GP Press Group.
- Arifin, Zainal. 2012. "*Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsini. 2010. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan raktek, Ed. Rev*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Arni. 2020. "*Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Materi Protista Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Takalar*". Makasar: Universitas Muhammadiyah Makassar. (Skripsi)
- Baharuddni, Baso. 2019. "*Pengaruh Penerapan Model Think Talk Write Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Raudlatul Muhajirin Tangkit Baru*". Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin. (Skripsi)
- Berian, Eri. 2016. "*Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*". Padang: Sukabina Press, 2016.
- Br. Sembiring, Ribka Kariani dkk. 2021. "*Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematik Dan Sikap Positif Siswa*". Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Cahyo, Agus N. 2011. "*Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*". Yogyakarta: Flashbooks.
- Cohen, J. 1988. "*Statistical Power Analysis for the Behavioural Science (2nded)*". Hillsdale N. J.: Erlbaum Associates.
- Dongoran, Siti Aisyah. 2019. "*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/202*". Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. (Skripsi)
- Fadhila, Nisa. 2018. "*Pengaruh Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Hasil belajar Belajar Akidah Akhlak*". Depok: UII, Skripsi tidak diterbitkan,.

- Fadhilah, Hanny Nur. "Sejarah Permainan Ular Tangga, Jadi Alat Pengajaran Agama Hindu", (10 November 2022, <https://nationalgeographic.grid.id/read/133102627/sejarah-permainan-ular-tangga-jadi-alat-pengajaran-agama-hindu?page=all>)
- Fadhilah, Miranda Haniyyah. 2021. "*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung*". Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021. (Skripsi)
- Fadillah, M. 2017. "*Buku Ajar Bermain & Permainan*". Jakarta: Kencana.
- Gunarto. 2013. "*Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*". Semarang: UNISSULA PRESS.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. "*Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*". Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hardani dkk. 2020. "*Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*". Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hayati, Sri. 2017. "*Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*". Magelang: Graha Cendekia.
- Huda, Miftahul. 2017. "*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*". Yogyakarta: Pustakpelajar.
- Ismail, Fajri. 2018. "*Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*". Jakarta: Prenatamedia Group, 2018.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/media> (diakses pada 18 November 2022, 21.32)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. "*Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 2 Edisi Revisi*". Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pebukuan.
- Margono, S. 2014. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*". Jakarta: PT. ineka Cipta.
- Maullyda, Mohammad Archi. "*Paradigma Pembelajaran Matematika Berbassis NCTM*". Malang: CV IRDH.
- Muhsyanur. "*Pemodelan Dalam Pembelajaran*". Bandung: FORSILADI.
- Ngalimun. 2014. "*Strategi dan Model Pembelajaran*". Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rahmani, Anggi dan Hadi Sutiawan. 2020. "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*".

- Siswa SMP". GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, VOL. 03 No 01 (2020): 4.
- Ridwan. 2013. "*Dasar-Dasar Statistik*". Bandung: Alfabeta.
- Rusmin AR, Erika dan Deskoni. 2019. "*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ekonomi*". Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol. 6 No. 2 (2019): 2.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014 "*Media Pendidikan*". Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Sanjaya, Wina. 2012. "*Media Komunikasi Pembelajaran*". Jakarta: Kencana.
- Santoso, Agus. 2010. "*Study Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Universitas Sanata Dharma*". Yogyakarta: Jurnal Penelitian (2010): 3.
- Setiawan, M. Andi. 2017. "*Belajar dan Pembelajaran*". Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Silaban, Saronom. 2017. "*Dasar-Dasar Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*". Medan: Harapan Cerdas Publisher.
- Sugiono. 2014. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*". Bandung: Alfabeta.
- Winarsunu, Tulus, 2006. "*Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*". Malang: Surapranata.
- Yamin, M. 2007. "*Kiat Membelajarkan Siswa*". Jakarta: Gedung Persada Press.
- Yaumi, Muhammad. 2018. "*Media & Teknologi Pembelajaran*". Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulianty, Nirmalasari. 2019. "*Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik*", Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, Vol. 04, No. 01 (2019): 2.
- Yusuf, Muhammad dan Lukman Daris. 2018. "*Analisis Data Penelitian*". Bogor: PT. Penerbit IPB Press.