

DAFTAR RUJUKAN

- A'yun, Q., & Fawaida, U. 2020. "Efektifitas Buku Saku (Pocket Book) sebagai Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa." *NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science*
- Afandi, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Saku. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 74–80.
- Afandi, Rizki. 2015. *Model dan Media Pembelajaran Inovatif*. Semarang: UNISSULA Press.
- Agustin, D. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) sebagai Media Ajar yang Dirancang Sesuai Karakteristik Siswa Kelas V*. Jurnal Parameter, Universitas Negeri Jakarta.
- Amri, Sofan, dkk. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Anggraeni, N. O. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal PIPSI, STKIP Singkawang.
- Anjelita, Ria, Syamswisna, & Eka Ariyati. 2018. "Pembuatan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, pp. 1–8.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 8(1), 9–18.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>

- Asra. 2007. *Pendekatan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran IPA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). *Penggunaan Media Board Game Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24662>
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, hlm. 44.
- Aulia, Sifa. (2023). *Pengembangan Media Biolarga (Biologi Ular Tangga) Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Regulasi Kelas XI SMA/MA*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Azizah, F. K., & Findrayani. (2024). *The Influence of the Use of Educational Game Learning Media "Snake and Ladder" on Mathematics Learning Outcomes Elementary School Students*. Attaqaddum: Jurnal Pendidikan Madrasah, 16(2).
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2020). *Statistik Pendidikan Indonesia Tahun 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617–626. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>
- Branch, Robert M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chusna, P. A., Inayati, I. N., & Santoso, M. J. H. (2024). *The Development of Math Learning Media: 3-Dimensional Snake and Ladder*. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 14(1), 65-78.
- Dale, E. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Damayanti, M., Hakim, Z. R., Pribadi, R. A., & Setiawan, S. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Keragaman Pakaian Adat Daerah*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(3), 797-807. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.733>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. Retrieved from <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>

Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia*. Jurnal Pena Ilmiah, 2(1), 2091-2100.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2009. *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Boston: Pearson.

Dwi Murdianti, dkk. (2017). *Pengembangan Buku Saku Materi Gerak Benda Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 1 Kemloko Grobogan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Emery, A. E. H. 2002. “The Muscular Dystrophies.” *The Lancet*, 359(9307), 687–695.

Febby Monica. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Materi Pteridophyta Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Sriwijaya.

Fleming, N. D., & Mills, C. 1992. “Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection.” *To Improve the Academy*, 11, 137–155.

Firestein, G. S., R. C. Budd, S. E. Gabriel, I. B. McInnes, & J. R. O'Dell. 2013. *Kelley's Textbook of Rheumatology* (9th ed.). Philadelphia: Elsevier Saunders.

Fitriyah, Dwi, & Taufina. 2020. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Basicedu*, 4(4), 934–943. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.473>

Halimatul Nadiyah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hall, J. E., & A. C. Guyton. 2011. *Guyton and Hall Textbook of Medical Physiology* (12th ed.). Philadelphia: Saunders Elsevier, hlm. 892–895.

Hamalik, O. (2012). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Hapsari, M. P. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*. Jurnal MIPA, Universitas Negeri Malang.

Heryadi, Y., Rahmani, A., & Setia Arti, N. 2023. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang.” *JMES: Jurnal Matematika Edukasi dan Sains*.

Hibur, P., Syafruddin, & Ramdhayani, E. (2019). Pengembangan Buku Saku (Pocket Book) Biologi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAK ST. Gregorius Sumbawa Besar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 62–70.

Hilman, A. F., dkk. 2021. “Pengembangan Media Ular Tangga Aktivitas Fisik untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Kesehatan Sporta*, Polkesban.

Holick, M. F. 2006. “High Prevalence of Vitamin D Inadequacy and Implications for Health.” *Mayo Clinic Proceedings*, 81(3), 353–373.

Ibnusina, R., Raini, Y., Raini, M., & Muhyidin, M. 2024. “Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran flashcard pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas IV MI Hidayatul Khoeriyah.” *EDUKHA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 25–29.

Ibrahim, E. (2021). *Development of Snake Ladder Instructional Media using STAD Cooperative Model for Class VIII MTs Students*. Journal of Science Education and Research (JSER), 5(1).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *KBBI Daring Edisi V*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *[Jurnal]*, 2(1), 6–10.

Kemendikbud. (2022). *Modul Ajar Biologi SMA Kelas XI Fase F: Sistem Gerak dan Koordinasi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran SMA/MA Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (1994). *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Laraswaty, Vandiana Gustia. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Marieb, E. N., & K. Hoehn. 2010. *Human Anatomy & Physiology* (8th ed.). San Francisco: Pearson Education, hlm. 274–279.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Molenda, M. 2003. “In Search of the Elusive ADDIE Model.” *Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Moore, K. L., A. F. Dalley, & A. M. R. Agur. 2013. *Clinically Oriented Anatomy* (7th ed.). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, hlm. 78–82.
- Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keterbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreativitas dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nadiyah, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember*. (Skripsi).
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasron, Apriani, dkk. 2023. “Model-Model Desain Instruksional: Dick & Carey, ASSURE, dan ADDIE.” *Jurnal Al-Fitrah*, UIN FAS Bengkulu.

Nurfadillah Salam. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf di Kelas XI MA Madani Alauddin Paopao*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Nurkhayati Handi Wulansari. 2017. *Pengembangan Booklet Virus dengan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas X SMA/MA*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Paraswati, Riza Elprilda. 2016. *Pengembangan Buku Saku Keragaman Spermatophyta di Taman Merdeka Metro sebagai Bahan Ajar Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Metro*. Skripsi, hlm. 1–23.

Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, hlm. 91.

Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). *Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK Administrasi Perkantoran*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP), Universitas Sebelas Maret.

Pramesti, A. R. (2024). *Analisis Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Literasi Sains di Sekolah Dasar*. Latahzan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Universitas Ibn Tegal.

Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.

Pritchard, D. B. (1980). *The Family Book of Games*. Leicester: Brockhampton Press.

Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putii, M. A. (2025). *Snakes and Ladders Game Media Can Help Prevent Risky Sexual Behaviour in Adolescents*. Jurnal Nursing Knowledge Indonesia, Universitas Alma Ata.

Putri Ghea Inka. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Barat*. Skripsi. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Putri, N. W. S., & Sudatha, I. G. W. 2020. “Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA di sekolah

dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 10(2), 133–142.

Putri, Y. M. (2025). *Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve the Learning Outcomes of Fractional Mathematics in Grade 5*. JPP: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Lampung.

Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II PGSD.

Rahmi, R. 2020. “The Implementation of Visual Printed Media in English Language Teaching at SD Islam Laboratorium Neuheun, Aceh Besar.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 51–60.

Rahmia, S. H., Amelia, S., Sari, R., Triyono, S., & Syarifuddin. (2024). *The Use of Learning Media Snakes and Ladders for Improving Students’ Activeness in SMP Negeri 12 Banjarmasin*. Proceedings of ICSSE.

Rahayu, V. P. (2025). *Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Science Education*. Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI).

Reza, M. F. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis* (p. 17).

Ria Anjelita, Syamswisna, & Eka Ariyati. 2018. “Pembuatan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, pp. 1–8.
<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i7.26171>

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rizal, Setria Utama, dkk. 2016. *Media Pembelajaran*.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Saladin, K. S. 2012. *Anatomy & Physiology: The Unity of Form and Function* (6th ed.). New York: McGraw-Hill, hlm. 305–312.

Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya*, 1, 18.

Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sankarto, & Endang. 2008. *Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Departemen Pendidikan Nasional.

Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.

Sari, A. P., & Yuliati. 2020. “Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu*, 4(3), 678–687. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>

Sherwood, L. 2013. *Human Physiology: From Cells to Systems*. Belmont: Cengage Learning, hlm. 410–412.

Setiyaningrum. (2020). Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 305–317.

Sifa Aulia. 2023. *Pengembangan Media Biolarga (Biologi Ular Tangga) Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Regulasi Kelas XI SMA/MA*. Skripsi. IAIN Kudus.

Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning* (10th ed.). Pearson.

Sofyan, R. (2018). *Using a “Snake and Ladder” Game in Teaching Speaking to Young Learners*. *ABDIMAS Talenta*, 3(2), 226-231. Universitas Sumatera Utara.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4632>

Suparman, M. Atwi. (2014). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susilana, Rudi, & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, hlm. 6–7.

Sutajaya, I. M. (2018). *Sistem Gerak Manusia* (Edisi 2). Bandung: Innosain, hlm. 45.

Syawaluddin, A. (2020). *Developing Snake and Ladder Game Learning Media to Enhance Elementary Students' Learning Motivation in Social Studies*. Universitas Negeri Makassar.

Titin, et al. (2023). Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

Tortora, G. J., & B. Derrickson. 2014. *Principles of Anatomy and Physiology* (14th ed.). Hoboken, NJ: Wiley, hlm. 221–225.

Tresnaasih, I. (2020). *Modul Biologi Sistem Gerak pada Manusia Kelas XI*. Modul, 1–49.

Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Tumaloto, Ella H., & Adriana Bulu Baan. 2023. "Edukasi Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa." *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 11–25. doi:10.33369/jurnalinovasi.v4i1.28609.

UNESCO. (2020). *World Reading Index Report*. Paris: UNESCO Publishing.

Uno, Hamzah B. (2018). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usmadi, U., Anasthasya, N., Bayu, E. P., & Ergusni, E. 2022. "Media Pembelajaran Digital Pocket Book Berbasis Problem Based Learning untuk Pembelajaran Matematika SMA." *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(1).

Vitoria, L., et al. (2020). Teaching Mathematics Using Snakes and Ladders Game to Help Students Understand Angle Measurement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 012005.

Wahyuni, R. (2025). *Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Elementary School Students*. Jurnal Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.

Wiarto, G. (2013). *Anatomi & Fisiologi Sistem Gerak Manusia*. Yogyakarta: Gosyen Publishing, hlm. 23.

Yanti, I. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang*. JIPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Mataram.

Zuliana, L., Yunarti, Y., & Sulistyowati, D. L. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual Siswa Kelas VIII." *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2(2).