

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, Mohammad Nanang, Naila Qonita, Yuni Yulianti, Zahra Putri Hanifah, Jenuri, and Dina Mayadiana Suwarma. "Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 1 (2025): 258. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523>.
- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 76. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Akbar, Ahmad Faidhullah, Wahyu Henky Irawan, and Abdussakir. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 8 (2024): 8957. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5169>.
- Aliyah, Himatun, Indrya Mulyaningsih, and Tati Sari Uswati. "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Efikasi Diri Siswa Pada Pembelajaran Cerita Pendek." *Widyantara* 2, no. 1 (2024): 77. <https://doi.org/10.63629/widyantara.v2i1.92>.
- Ambarwati, Dewi, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyiadanti, and Sri Susanti. "Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 175. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>.
- Aminah, Siti, and Salman. "Pengaruh Siswa Terhadap Penggunaan Game Pada Edukasi Digital." *Progressive of Cognitive and Ability* 3, no. 2 (2024): 121. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.867>.
- Ananda, Prasetyo, Harinaredi, Ahmad Ruslan, Anggi Dona Valentine, Nisrina Febria Elfiyani, Muhamad Hasbi, Rio Navy Saputra, Anisa Nurul, and Robby Syauqi. *Revolusi Pendidikan Indonesia Mencetak Generasi Cerdas Di Era Digital*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Andini, Mina, Susanty Ramdhani, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. "Peran Guru Dalam Menciptakan Proses Belajar Yang Menyenangkan." *Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2299. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>.
- Andriani, Daniar, Tomas Iriyanto, and Ahmad Samawi. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Majemuk Untuk Menstimulasi Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i1>.
- Ardiansyah, Ristina, and M Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 5. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

- Ayu, Larasati, and Anugerah Dwiki. "Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di Era Digital." *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains* 2, no. 1 (2025): 429. <https://doi.org/10.60145/jdss.v2i1.117>.
- Bahari, Fareza Vismala, and Yuliani. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Carolyn, Liberta Loviana, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 16. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>.
- Dewi, Kadek Ayusetia, Komang Kristina Rahayuni, Ni Luh Apriani, and I Ketut Ngurah Ardiawan. "Strategi Pembelajaran Guru Dalam Mengajarkan Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 9, no. 1 (2025): 76. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110> ISSN.
- Dewi, Oktavia Ayu Kusuma, and Novi Setyasto. "Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal Pada Muatan Pelajaran PPKn." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.65537>.
- Halidah, Fitri, I In Nurul Aini, Novi Ernawati, Juhaeni, Lailatul Faizah, and Safaruddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 2 (2024): 73. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>.
- Hamidah, Hana Rifa, Laili Nur Istiqomah, and Mita Rahma Aisyah. *Pemanfaatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran: Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengajarkan Operasi Perkalian Di Sekolah Dasar*. 7, no. 3 (2024): 1128. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91832>.
- Hapsari, Mamila Putri, and Ida Sumari, Fitriyah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsung Kehidupan." *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023): 6. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.
- Haptanti, Frida Septy, Miftahul Hikmah, and Imam Agus Basuki. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia." *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 9 (2024): 975. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.

- Harianja, M Rokhati, Muhamad Yusup, and Sardianto Markos Siahian. "Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 305. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>.
- Haris, Ismawati, and Nurjannah. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021.
- Hasibuan, Alya Sabrina Ramdhani, Nurhayati, Salsabila Humaira, and Eka Damayanti Hasibuan. "Ruang Lingkup Dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2023): 3.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Nur Sinta Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Indriani, Egita Dwisari, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Karakteristik Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 11232. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2802>.
- Indriani, Lisa, Dina Bunga Lathifa, and Merita Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai – Nilai Pancasila." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 6 (2025): 716. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.406>.
- Irfiani, Febri Liani, and Kharisma Indri Febrianti. "Pengembangan Media Game Ular Tangga Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 9, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v9i1.2862>.
- Japar, Muhammad, Dini Nur Fadhillah, and Ganang Lakshita H. P. *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2019.
- Jendriadi, Rima Rahayu Melati, Warlan Sukandar, Ismira, Vivi Puspita, Zaturrahmi, Evi Desmariyani, and Rahmi Anwar. "Penggunaan Media Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>.

- Karomah, Fahrin Nailatil, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, and Mas'odi. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS* 15, no. 2 (2024): 212. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>.
- Keputusan Kepala BSKAP Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah No.046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pub. L. 046, 84 (2025).
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Kurniawan, Andri, Ramlan Mahmud, Zahra Rahmatika, Muhammad Mustofa, Muh. Nur Rochim Maksum, Sri Jumini, Irwanto, et al. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Lestari, Silvia Oktaviana, and Heri Kurnia. "Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter." *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2022): 26. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.
- Listiana, Yeni, Aklimawati, Wulandari, Aodri Suandana, and Indira Arindi. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Numerik Berbantuan Geogebra Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Numerasi." *Jurnal Serunai Matematika* 14, no. 2 (2022): 73. <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.663>.
- Mahirah, Khairunisa Hana, and Didin Widyartono. "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Menulis Puisi Di SMP." *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 2 (2024): 131. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p130-136>.
- Manik, Siti Afika Rahmah, Ananda Putri Humairoh, Siti Annisa, Elvi Mailani, and Maya Alemina Ketaren. "Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa Sekolah Dasar." *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation* 1, no. 2 (2024): 760. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4425>.
- Mastoah, Imas, Zulela Ms, and Mohamad Syarif Sumantri. "Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Game Edukasi Kreatif." *Jurnal Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 74. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>.
- Munir, Nur Syamsinar, Selvia Deviv, Nurhasana, and Fitri Sarianti. "Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 3 (2024): 2169. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2130>.
- Nabilah, Anisa, Firda Amalia, Heni Siti Anggraeni, Mahfuzhatur Rahmi, Iskandar Zulkarnain, and Noor Fajriah. "Pendekatan Dalam Pembelajaran Matematika Yang Dapat Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Kreatif Pada Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)* 2 (2024): 365. <https://doi.org/10.20527/nsy8fs38>.

- Noviasari, Amalia, Darsinah, and Murfiah Dewi Wulandari. "Permainan Ular Tangga Kata Sebagai Media Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1039>.
- Nurussofa, Reza, and Heni Puji Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika SIGMA (JPMS)* 9, no. 1 (2023): 28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pebrianti, Riska, Drajat Friansyah, and Andriana Sofiarini. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau." *LJSE: Linggau Jurnal of Elementary School Education* 2, no. 3 (2022): 8. <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i2.308>.
- Pratiwi, Avelina Sherin, and Agustina Tyas Asri Hardini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Puspita, Selly Anggun Dilla. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Putri, Tanaya Eka, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, and Aan Hasanah. "Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2024): 50. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>.
- Rahayu, Dwi Retno, Tatik Retno Marniasih, Timbul Yuwono, and Lailatul Anggraini. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Math Play Cerbil Pada Materi Bilangan Kelas VII." *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* 8, no. 2 (2024): 82. <https://doi.org/10.17977/um076v8i22024p77-84>.
- Rahmania, Juli. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2022.
- Rahmawati, Thania. "Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Resmana, Mega Triasya, and Dinie Anggraeni Dewi. "Pentingnya Pendidikan Pancasila Untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 9, no. 2 (2021): 477. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.134>.
- Rhidinia, Shella, Selly Triamanda, and Bagus Setiawan. "Strategi Pemecahan Masalah Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Yang Kurang Variatif." *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 2, no. 2 (2024): 57. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v2i2.367>.
- Rizqi, Fauzi Muhamad, and T Heru Nurgiansah. "Analisis Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila Yang Menarik Dan Interaktif Di Sekolah." *JPKP: Jurnal Pendidikan Kurikulum Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2024): 45. <https://doi.org/10.57235/jpkp.v1i2.7039>.
- Rochaendi, Endi, Akhsanul Fuadi, and Dyahsih Alin Sholihah. *Pengembangan Media Pembelajaran*. In *ITERA Press*. Lampung Selatan: ITERA Press, 2024.
- Rumetna, Matheus Supriyanto, Tirsia Ninia Lina, and Agustinus Budi Santoso. "Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development." *Jurnal Simetris* 11, no. 1 (2020): 120. <https://doi.org/10.24176/SIMET.V11I1.3731>.
- Rusdiana, A. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2014.
- Rustan, Muhammad. *Pendidikan Pancasila*. Makassar: CV. Pena Indis, 2016.
- Safitri, Jihan. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2024.
- Safitri, Retno, Muhammad Nuruddin, Arisni Kholifatu Amalia Shofiani, and Desty Dwi Rochmania. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.59829/ecsjsds84>.
- Saputra, Jefri Andrian Rio, Ivayuni Listiani, and Gelis Imam Walpaijin. "Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 5, no. 4 (2024): 481. <https://doi.org/10.32832/jpg.v5i4.15102>.
- Setiawan, Dwi Astuti, Hatim Gazali, and Ida Rohayani. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- Sihite, Muda Sakti Raja, and Sihol Marito Situmorang. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.
- Suciati, Indah. "Media Pembelajaran 'Ular Tangga' Pada Pembelajaran

- Matematika.” *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>.
- Sudirman, I Nyoman, and Ni Kadek Sita Cahyani. “Peran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Untuk Membangun Karakter Generasi Unggul.” *Journal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2024): 106. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i1.737>.
- Sugiarti, Dini, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Hesti Wulandari, and Naghm Zakarneh. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2025): 834. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Sukmana, Riyan, Asep Angga Permadi, and Azhar Ramadhana Sonjaya. “Pendekatan Permainan Edukatif Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran PJOK.” *Journal of S.P.O.R.T* 9, no. 2 (2025): 430. <https://doi.org/10.37058/sport.v9i2.16030>.
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 261. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Syahirah, Fatin, Futhri Raudhatul Kabry, Geniza Aidilla Syuaira, Naffa Qaila, Dalimunthe, Said Hasian Simanjuntak, and Inom Nasution. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 4 (2023): 223. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1574>.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wardatuzzahra, and Nurmalasari. “Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kelas 4 SDN Buncalang.” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2024): 121. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v5i2.147>.
- “Wawancara Dengan Guru Kelas V MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo.” 2026.