

DAFTAR PUSTAKA

- Alvian, Akbar, Peningkatan Hasil belajar menggunakan pembelajaran matematika realistic berbantuan media mistar bilangan, *e-jurnalmitrapendidikan*, 1 No.2(2017):23 diakses pada tanggal 11 Maret 2020 <https://e-jurnalmitrapendidikan.com.pdf> .
- Amin, Almira, Pembelajaran Matematika SD dengan menggunakan media manipulasi, *Forum Paedagogik*, 6 No.01(2014):78-79 di akses pada tanggal 20 Februari 2020 <https://jurnal-iain-padangsidimpuan.ac.id.pdf>.
- Amin, Muhammad Asri, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Nuansa Cendikia. 2013.
- Arifin, *UPAYA DIRI MENJADI GURU PROFESIONAL*. BANDUNG: ALFABETA. 2017.
- Arsyad, Azhar, *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2015.
- Asril, Zainal, *Micro Teaching Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2017.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, 910.
- Dimiyati & Mudjiono, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA. 1999.
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Arruz Media. 2015.
- Gandasari, Fathimah Ayu, wawancara oleh penulis 16 November 2020, wawancara 3.
- Hardini, Isriani, Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Famili. 2012.
- Hartini, Sri “Upaya meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa dengan metode simulasi pada mata pelajaran IPA materi kesehatan lingkungan kelas III MI Sudirman Kupang ambarawa kabupaten semarang” (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2015), 26 diakses pada tanggal 23 Desember 2019 <https://core.ac.uk.pdf>.
- Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET. 2009.

- Ilma, Saskia Zahrani, wawancara oleh penulis 17 November 2020, wawancara 5.
- Irawan, Andi, Melda Ayu Wardani, MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA TINGKAT MENENGAH PERTAMA, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1 No.4(2016):hlm. 338-348 di akses pada tanggal 5 Maret 2020 <https://journal2.um.ac.id.pdf>.
- Khanifatul, *PEMBELAJARAN INOVATIF*. Jogjakarta: Ar-Ruzz. 2013.
- Khayatun, Amiroh Nur, “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta,2013), 25 diakses pada tanggal 12 Juni 2020 <https://eprints.uny.ac.id.pdf>.
- Kurniasih, Ria, Media Ular Tangga Jejak Petualang, *Cakrawala Dini* 5 No. 2 (2014) di akses pada tanggal 12 Juni 2020 <https://10505-21643-1-SM.pdf>.
- Lamote, Hasrin, Kesulitan-kesulitan guru matematika dalam melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013, *Junal Al-Ta'dib*, 10 No.1(2017):59 di akses pada tanggal 4 Mei 2020 <https://media.neliti.com.pdf>.
- Majid, Abdul, *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya. 2017.
- Mufarichin, Shochibul, wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip
- Mulyani, Sri, *45 PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA*. Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING. 2013.
- Naim, Ngainun, *MENJADI GURU INSPIRATIF*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR. 2011.
- Nandiroh, Uswatun, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.
- Prasetyo, Rico Harry, Rabiman, Penerapan Metode Diskusi dengan bantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *Jurnal Taman Vokasi* 3 No.2 (2015):hlm.683-

- 684 di akses pada tanggal 13 Juni 2020
<https://jurnal.ustjogja.ac.id.pdf>.
- Priansa, Donni Juni, *MANAJEMEN KELAS*. Bandung: ALFABETA. 2015.
- Rokhmah, Ummi Nur, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu” (Skripsi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013), 31 diakses pada tanggal 18 Januari 2020
<https://etheses.uin.malang.ac.id.pdf>.
- Rosada, dkk, Admila, *MENJADI GURU KREATIF*. Yogyakarta: PT KANISUS. 2018.
- Sanaky, Hujair AH, *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF- INOVATIF*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA. 2013.
- Suarni, MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR ORGANISASI PEMBELAJARAN PKN MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN PAKEM UNTUK KELAS IV SD NEGERI 064988 MEDAN JOHOR, *Jurnal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 1 No.2(2017):130-131 di akses pada tanggal 29 Mei 2020 <https://jurnal.uisu.ac.id.pdf>.
- Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Ulyana, Uli, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 1, transkrip.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3
- Wibowo, Nugroho, UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1, No. 2(2016):129 di akses pada tanggal 10 Juni 2020 <https://10621-31234-1-PB.pdf>.
- Yusuf, Yasin, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan MATEMATIKA & BAHASA INGGRIS dengan metode ULAR TANGGA*. Jakarta: Visimedia. 2011.