

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol 1 No 1.
- Ainiyah, Nur. 2013. *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*.
- Aprilianto, Andika dkk. 2018. *Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.1 No.1.
- Baharun, Hasan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*. Vol.14 No.2.
- Bungin, Burhan. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Cholid, Nur dkk. 2018. *MAGISTRA*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman. Vol 9 No.1.
- Departemen Agama RI. 2004. *Alquran dan Terjemahnya*. Anggota IKAPI, CV. Penerbit J-Art.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Firlana, Firman. 2017. *Analisa Mudah Dengan PSPP*. Guepedia.
- Ghozaly, Faesal. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan- Edisi Revisi* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
- Gunardi, Edy. *Kamus 35 Juta (Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris)*. Surabaya: Apollo.
- Haryanti, Nik. 2014, *Ilmu Pendidikan Islam*. Malang: Gunung Samudera.
- Hasanah, Khalifatul. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V di SDN Manggisan 01 Tanggul Jember*.
- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Diss. Universitas Bengkulu.
- Indriani Widiastuti, Nelly dkk. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Vol.1 No.2.
- Indriasih, Aini. 2015. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan. 16(2)
- Jalinus, Nizwardi dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online*. <http://kbbi.web.id>

- Karimah, Rifqi Fatihatul. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol 2 No 1.
- Kartikaningtyas, Dyah dkk. 2014. *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*. USEJ 3(3).
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. 7(2).
- Kurniawati, Rindha. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yuniior Surabaya*. 2(1)
- Larasati, Dewi dkk. 2018. *Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran SPLDV Pada Jenjang SMP*. JMP Online. 2(1).
- Latif, Muhammad. 2018. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kelas IV Semester 2*. CV. Graha Pustaka. Jakarta.
- Maisaroh, Siti. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Miftahul Ulum Puntir Martopuro Purwosari*. Skripsi.
- Marbun, Stefanus M. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. PT. Raja Grafindo. Jakarta.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mubarok, Achmat, dkk. 2018. *Penggunaan Media Jam Tajwid Dan Dadu Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Kelas 4 Di SDN Sukoreno 3 Prigen*. Al-Murabbi:Jurnal ilmu al-Quran dan tafsir. Vol. 3 N0.2.
- Mubarok, Achmat. 2016. *Internalisasi nilai-nilai Pendidikan Islam Bagi Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas II B Kota Pasuruan*. Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam. Vol.VII No.2.
- Mudlofir, Ali dkk. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muzakki, Akh. dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Surabaya: Kopertais IV Press.
- MZ, Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran SAINS Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik. 3(1).
- Ningrum, Maureen Ariesty. 2015. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Terhadap Perilaku Rendah Hati Siswa Kelas II*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. 4(2).

- Noviada, Gede dkk. 2014. *Metode Pelatihan Taktis Passing Berpasangan Statis Dan Passing Sambil Bergerak Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Passing Control Bola Futsal*. E-Journal PKO Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nugroho, Aris Prasetyo, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No.1.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8(1).
- Pane, Aprida dkk. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah Jurnal Kajian Ilmu Ilmu Keislaman. Vol 3 No 2.
- Purnandya, Ranti. 2013. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Diss. UNY.
- Sanusi, Uci dkk. 2018, *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sari, Vita Ratna. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi.Digital Repositoty Universitas Jember.
- Satriana, Malpaleni. 2013. *Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol.7 No.1.
- Siagian, Roida Eva Flora. 2015. *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 2(2).
- Soegeng, A.Y dkk. 2013. *Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal*. IKIP PGRI Semarang. 3(1).
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta. Cet.4.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. Jurnal Al-Ta'lim. Jilid 1 No.3.

- Ulya, Himmatul. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika*. Proseding Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Metro.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Usman dkk. 2012. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal INFORM. 1(1).
Vol.13 No.1
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Widowati, Febryana. *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*.
- Yusuf, Yasin dkk. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Transmedia Pustaka. Jakarta.