

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 8 (1), 22-35.
- Argusni, R., & Sylvia, I. (2019). Pelaksanaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas XI IIS SMAN 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. 1 (1), 52-59.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Bioedu: Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 10 (3), 617-626.
- Busa, E. N. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal INOVASI: Sosial Humaniora dan Pendidikan*. 2 (2), 114-122.
- Choerunnisa, N. A., & Yani, I. (2024). Pentingnya Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Pembelajaran Biologi. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*. 8 (1), 55-60.
- Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2021). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital Untuk Optimalisasi Latihan Soal-Soal Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 6 (2), 109-115.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1 (1), 282-294.
- Dewi, P., MZ, A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5 (5), 1953-1964.
- Ellis, P. D. (2010). *The Essential Guide to Effect Sizes: Statistical Power, Meta-Analysis, and the Interpretation of Research Results*. New York: Cambridge University Press.
- Fahrudy, A. (2019). *Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang*. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).
- Ferdinand, F., & Ariebowo, M. (2007). *Praktis belajar biologi 1: Untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Visindo Media Persada.

- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Magistra*. 100, 58-65.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS 3rd edition*. London: SAGE Publications Ltd.
- Fitri, A., Nisa, K., & Jaelani, A. K. (2024). Pengembangan Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (1), 4564-4575.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. California: Corwin Press.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 15 (2), 137-148.
- Huizenga, J., Admiraal, W., Ten Dam, G., & Voogt, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99 (1), 137-143.
- Husna, A., & Suryana, B. (2017). *Bahan Ajar Keperawatan Gigi: Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, B., & Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Isdayanti, I., Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Worksheet Materi Asam Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal*. 1(2), 74–81.
- Julian, R. P., & Erita, S. (2023). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*. 3 (3), 169-179.
- Kamalia, D., & Sudarti. (2022). Analisis Pencemaran Air Sungai Akibat Dampak Limbah Industri Batu Alam di Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon. *Jurnal Envscience*. 6 (1), 1-13.
- Khudriyah. (2021). *Metodologi Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Malang: Madani.
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., Khumaed. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Lathif, M. I. A., Manjilah, E. L., Aguilera, F. V., Khayriyah, N. W., A, F. (2023). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 Sd 2 Dersalam. *C.E.S Confrence Of Elementary Studie*, 472-481.

- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. USA: Pfeiffer.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PloS one*, 19 (1), 1-21.
- Luthfi, I. A., Muharomah, D. R., Ristanto, R. H., Miarsyah, M. (2019). Pengembangan Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Isu Pencemaran Lingkungan. *Jurnal BIOEDUIN*. 9 (2), 11-21.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3 (2), 198-214.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi., Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yasinta Y. D., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (5), 3928 – 3939.
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 7 (2), 91-100.
- Nisa, F., Ro'ifah., Indarti, S., & Annahaar, L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbasis 3d Pada Materi Sel Kelas Xi Sma Muhammadiyah 4 Surabaya. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2 (2). 25-30.
- Novitasari, N., Ramli, M., Maridi. (2015). Mengukur problem Solving Skills siswa SMA pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 14*. 7 (1), 1-6.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3 (1). 171-187.

- Nurlita, D., Sari, J. P., & Harahap, R. A. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 4 (1), 445-453.
- Peacock, A. (2005). *Science Skills: A Problem-solving Activities Book*. London: Taylor & Francis e-Library.
- Pramono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital Tentang Moderasi Beragama Di MAN 2 Banjarnegara. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*. 2 (1), 97-104.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1 (1), 21-21.
- Putra, N. (2011). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rahayu, O., Siburian, M. F., & Suryana, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas VII pada Konsep Pencemaran Lingkungan di MTs. Asnawiyah Kab. Bogor. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*. 1 (1), 15-23.
- Rahayu, S. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmat, T., & Fitri, H. (2022). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Padang Gelugur. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4 (6), 13261-13264.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadulloh, U. (2018). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sastradewi, N.M P., & Agung, A. A. G. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving pada Muatan IPA. *JMT: Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. 2 (1), 10-19.
- Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 27 (2), 262-269.
- Setiyawan, A. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Reliabilitas Tes. *Jurnal An Nûr*. 6 (2), 341-354.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7 (2), 1924-1935.

- Solekhah, I., Khasanah, N., & Hariz, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem. *Bioeduca: Journal of Biology Education*. 2 (1), 40-51.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. *DIRĀSĀT: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*. 2 (2), 192-213.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyorini, A. (2009). *Biologi 1: Untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas X*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Suriyana., & Nizarrahmadi. (2022). Geme Edukasi Digital Ular Tangga Bermuatan Etnomatematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (2), 266-272.
- Suwarno. (2009). *Panduan Belajar Biologi: Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: CV. Karya Mandiri Nusantara.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Usman, U. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4 (1).136-150.
- Wahid, S. N., & Kurniawan, A. M. (2017). Rancang Bangun Permainan Ular Tangga Untuk Media Belajar Fisika. *Jurnal Qua Teknik*. 7 (2), 43-53.
- Wahyono, E. H. (2009). *Modul Pendidikan Pelestarian Alam Dan Lingkungan Hidup: Untuk Guru Sekolah Menengah Atas Dan Sederajat Di Provinsi Aceh*. Banda Aceh: Fauna & Flora International-IP.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research & Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yockey, R. D. (2016). *SPSS demystified: a step-by-step guide to successful data analysis 2nd ed*. New York: Routledge.
- Zahra, H., Suhendar., Windyariani, S. (2022). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA Di Kabupaten Sukabumi Pada Materi Sistem Ekskresi. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 8 (3), 165-172.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 2 (1), 19-30.