

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *Revised Bloom's Taxonomy in Learning Assessment. Journal of Educational Research*.
- Anas Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anugrah, R., & Pratiwi, D. (2021). Pentingnya penggabungan data primer dan sekunder dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 4(1), 25–34.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astiti, N. Y., & Rosyada, R. (2024). Penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Universitas Pasundan.
- Auliyawati, N., & Nugroho, R. (2023). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA SD. *Jurnal Pedagogia*, Universitas Pakuan.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Daldjoeni, N. (2019). *Pengantar Ilmu Ekonomi untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewayani, S., dkk. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Faiz, A., & Rahmadani, S. (2020). Peran wawancara guru dalam mengungkap permasalahan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 55–64.
- Fauziah, N., & Sari, D. (2021). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal pilihan ganda. *Jurnal Asesmen Pendidikan*, 8(1), 33–41.
- Gagné, R. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Hidayah, N., & Ain, S. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Hidayah, N., & Ain, S. (2020). Pengaruh media permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Hidayat, M. T., & Wulandari, F. (2023). Efektivitas media ular tangga digital dalam meningkatkan pemahaman konsep tematik siswa kelas rendah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 78–90.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran Berdiferensiasi dan Bermakna*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Teks IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku Guru IPAS Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Kurniasih, R. (2021). Analisis kelebihan dan kelemahan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Kurniasih, R. (2022). Dampak lingkungan masyarakat terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*.
- Lestari, F., & Kurniasih, R. (2021). Observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(1), 45–53.
- Lestari, N., & Wulandari, R. (2021). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pedagogi Dasar*, 9(1), 33–42.
- Nasution, S. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Novita, L., dkk. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Novita, L., dkk. (2023). Media permainan papan sebagai sarana pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Nugraha, A. J., & Suytino, T. (2023). Literasi sains di sekolah dasar: Konsep dan strategi pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 45–55.
- OECD. (2022). *Education Policy Outlook: Indonesia*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prasetyo, A. (2020). Pengujian reliabilitas instrumen pendidikan menggunakan Alpha Cronbach. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 76–84.
- Pratama, D. (2021). Teknik wawancara dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Pembelajaran*, 4(2), 110–118.
- Pratiwi, S., & Fitriyani, N. (2022). Peran expert judgment dalam menilai kualitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Pendidikan*, 8(2), 140–148.
- Putra, A., & Lestari, D. (2022). Game-based learning sebagai strategi pembelajaran aktif di SD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Putra, L. D., & Iskandar, S. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 45–56.
- Putri, A., dkk. (2025). Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak*.
- Rahayu, et al. (2022). Pendidikan abad 21: Tantangan dan implementasinya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 15–30.
- Ratnaningsih, E. (2020). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia sekolah dasar. *Jurnal PAUD dan Pendidikan Dasar*.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Rahmawati, A. (2020). Efektivitas pretest dan posttest dalam mengukur hasil belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 145–153.

- Sari, R. P., & Ananda, R. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPA di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3554–3563.
- Sari, R., & Ananda, R. (2021). Pengaruh media permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, R., & Ananda, R. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, R., & Ananda, R. (2022). Penilaian hasil belajar siswa pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.
- Sari, R., & Ananda, R. (2023). Game-based learning dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Santoso, S. (2015). *Statistika Parametrik untuk Penelitian Pendidikan dan Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siregar, T. (2023). Interaksi faktor internal dan eksternal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, S. (2020). *Pengantar Teori Mikroekonomi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tilaar, H. A. R. (2019). *Kebudayaan dan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023*. Paris: UNESCO Publishing.
- Widyastuti, F., & Nirmala, R. (2020). Analisis validitas konstruk dalam instrumen penilaian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 112–120.
- Wulandari, S., & Pertiwi, D. (2023). Pemanfaatan dokumentasi sebagai data pendukung dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 121–129.