

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Ahmad. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amelia, C. (2009). *Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Siswa Kelas VII Dan VIII SMP Ma'aruf NU Tegal*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Arfiyanto, F. (2017). Pengaruh Alat Peraga Tiga Dimensi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses sains Siswa SMA. *Anterior Journal*, 16(2), 120-128.
- Arianto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawalinPress.
- Aryulina, D., Muslim, C., Manaf, S., & Winarni, E.W. (2004). *Biologi 1*. Jakarta: Erlangga.
- Campbell. (2008). *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Darma, S., & Iswendi. (2018). *Pengembangan Ludo Word Game (LWG) Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zat Aditif & Zat Adiktif Kelas VIII SMP*. 12(2).
- Departemen Agama RI. (1992). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Proyek Pengagandaan Kitab Suci Al-Qur'an.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharma, Kusuma, K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta: TIM.
- Efendi, Z. (2003). *Peranan Leukosit Sebagai Anti Inflamasi Alergik Dalam Tubuh*. Fakultas Kedokteran: Universitas Sumatera Utara.
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hidayatullah, dkk. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang.
- Indah Dwi A. V & Trityanto, N. (2013). Perbandingan Hasil Pemeriksaan Hematokrit Mikro Darah Yang Mengandung Antikoagulansia EDTA Dengan Darah Segar Tanpa Antikoagulansia. *Jurnal Akademi Analis Kesehatan Malang*. Malang, 3(1).
- Indriyani, R.F. (2014). Efektifitas Pembelajaran Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Melalui Kombinasi *Model Numbered Head Together* (NHT) dan Mind Mapping di SMP Muhammadiyah. *Jurnal Sains*, 1(1).

- Karo-karo, I.R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Axiom, 93
- Kementrian Pendidikan & Kebudayaan RI. (2017). *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga Cerdas Sosial*.
- Khasanah, L.N., Parmiti, D., Sudhata, A.G.W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(2): 60-69.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1): 60-69.
- Kintoko, Rifa'I, B. (2017). Problem-Based Interactive Medio On Circle's Tangent By Using Adobe Flash CS. *Jurnal Daya Matematis*. 5(3):399-407.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Magdalena Ina., Tini Sundari., Silvi Nurkamilah., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar Nusantara. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326.
- Mazwin. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia. *Jurnal Pancaran*, 3(1).
- Marieb, E., & Hoehn, K. (2007). *Human Anatomy & Physiology (7 ed)*. Pearson BenjaminCumings, P. 600.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nasution, S., H., Lathiful., A., Sudirman., & Susiswo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal KIP*, 1 (2).
- Ningsih, I.R., Harun, I.Y., Rahmadian, V., Miardyah, M., & Hendi, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(3).
- Ningtyas, D.R. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *Aw Lady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180.
- Nurjadmika, Yusep. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Oktaviatna, D., Rahmadhani, F., & Lufri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Journal Biosains*, 1(2).

- Oktaviani, P., Hartanto., Marwoto, P. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS Sebagai Alat Bantu Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPA di SMP Untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Pancasakti Science Education Journal*. 2(2): 125-137.
- Pane, A., & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Papilia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2008). *Human Development*. New York: McGraw-Hill.
- Pearce, E. (2007). *Anatomi & Fisiologi untuk Paramedis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prawiradilaga, D.S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prawira, P.A. (2012). *Psikologi Pendidikan: Dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purnomo, P., & Palupi, M.S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan Untuk Siswa kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2).
- Purnamasari, Ike. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Terintegrasi Praktikum Pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif di SMP Undegraduated's Thesis*, Indonesia: UIN Raden Fatah Palembang.
- Puspitasari, Y. (2019). Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Menggunakan Media Interaktif. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 84-93.
- Puspita, D.M., & Surya, E. (2017). Development of Snake-Ladder Games as a Medium of Mathematic Learning for the Fourth-Grade Students for Primary School. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 33(3).
- Ramli, Abdulla. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*, 12(2): 216-231.
- Riduan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: alfabeta.
- Sari, Dwi Oktaviana. (2018). Pengembangan Media Monstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Wacana*, 13(2): 46-51
- Sa'adah, S. (2018). *Sistem Peredaran Darah Manusia*. UIN Sunan Gunung Djati: Bandung.

- Sahara, F. (2017). Analisis Kesesuaian Soal dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia Kelas X Dengan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Tahun Pembelajaran 2017/2018.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 470-477.
- Salmawati., Mustami, M.K., Taufiq, A.U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Saraf di Kelas XI SMAN 1 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Al-Ahya*. 1(3):57-73.
- Shafira, P.F., & Siti, A. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suitriana, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dan Media Monopoly Games Smart (MGS) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Man Meulaboh-1 Aceh Barat. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Susilana, R., & Riyan, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Shihab, M.Q. (2007). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105.
- Tambayong, J. *Anatomi Fisiologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Erlangga.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving The Quality of Education and Training*. London: Logan.
- Uno, H. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, H.P., & Kusmiyati, Y. (2017). *Anatomi Fisiologi*. Kementerian Kesehatan RI.
- Windiana, I.W., Parera, G., & Sukmana, A.W.I.Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4).
- Wiryokusumo, I. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuni, Y. A.M Zulhanan., & Sodikin. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics*, 2(2).
- Yusmaniar. (2021). Guru IPA SMP Negeri 2 Sembawa.