

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL *SNAKES AND LADDERS* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPS POKOK BAHASAN UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis

Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH:

**LINDA RENSY WIDYANI**

NPM: 2112030023

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS (FEB)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi Oleh :

**LINDA RENSY WIDYANI**

NPM : 2112030023

Judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL *SNAKES*  
*AND LADDERS* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPS POKOK BAHASAN UANG DAN  
LEMBAGA KEUANGAN (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX  
SMP PGRI Pajeng)**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri

Tanggal 4 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd  
NIDN. 0006016701



Dr. M. Muchson, S.E., M.M  
NIDN. 0018126701

Skripsi Oleh :

**LINDA RENSY WIDYANI**

NPM : 2112030023

Judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL *SNAKES AND LADDERS* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPS POKOK BAHASAN UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 9 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd
2. Penguji I : Dr. M. Anas, M.M., M.Si., Ak., C.A.
3. Penguji II : Dr. M. Muchson, S.E., M.M



Mengetahui  
Dekan FEB

**Dr. Amia Tohari, M.Si**

NIDN. 0715078102

## MOTTO

“Keberhasilan bukan milik orang yang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ. Habibie)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhan – Mu lah engkau berharap”

(QS. Al – Insyirah, 6 – 8 )

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan mengecewakan mereka, simpan keluh mu sebab letih mu tidak sebanding dengan mereka yang merawat dan membesarkanmu hingga saat ini”

“ Ingat akan ada senyuman hangat diujung sana. Tetaplah berproses”

*Kupersembahkan karya ini buat :*

*Seluruh keluargaku tercinta*

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Linda Rensy Widyani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl lahir : Bojonegoro/29 November 2001  
NPM : 2112030023  
Fak/Jur/Prodi : FEB/S1 Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengeahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 04 Juli 2025

Yang Menyatakan



**LINDA RENSY WIDYANI**

NPM:2112030023

## PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan – Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul :“**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Snakes And Ladders Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)**” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Amin Tohari, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Dra. Elis Irmayanti, S.E.M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan kesabaran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi. Terimakasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.
5. Bapak Dr. M. Muchson, S.E.,M.M selaku Dosen Pembimbing skripsi II aas waktu dan tenaga, dan pikiran dalam memberikan ilmu bimbingan, nasihat, arahan dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Kepada kedua orang tua saya Bapak Kuntoro dan Emak Sumiati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anaknya ini menempuh pendidikan setinggi – tingginya. Terimakasih berkat semangat, harapan dan wejangan dari beliau berdua serta doa yang tidak putus untuk anaknya. Sekali lagi terimakasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.

7. Kepada Nenek (Yung) Pani yang selalu menjadi tempat bercerita, tempat berkeluh kesah penulis. Terimakasih atas segala kelapangan dada menerima keluh kesah dari penulis. Sehat selalu Yung Pani.
8. Seluruh keluarga tercinta, terimakasih atas segala dukungan, bantuan serta doa serta hiburan hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada Della Talia, Della Puspitasari, Nova Putri Ramadhani, Evi Dwi Septianingsih, Naafiu, Nirmala Rohmah, Lucy Amelia dan teman – teman seperjuangan Angkatan 21 Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan semangat, harapan dan doa yang akan selalu penulis kenang.
10. Terimakasih kepada Civitas Akademika Universitas Nusantara Kediri yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan studi hingga tersusunnya skripsi ini
11. Terimakasih kepada *Komedi Mama Lela* yang selalu menemani dan menghibur penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Diri saya sendiri, Linda Rensy Widyani. Terima kasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata, pikiran dan tenaga dalam perjalanan sesi ini, meskipun sering kali ingin menyerah dan putus asa. Terimakasih sudah mampu berjuang melalui proses perjalanan ini. Semoga selalu bisa bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih dari hari ke hari.

Disadari bhawa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, krikitik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 4 Juli 2025



**LINDA RENSY WIDYANI**

NPM : 2112030023

## RINGKASAN

**Linda Rensy Widyani** Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Snakes And Ladders* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan Menggunakan Ptk Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng), Skripsi, Pendidikan Ekonomi, FEB, UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Snakes And Ladders*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada pokok bahasan uang dan lembaga keuangan di SMP PGRI Pajeng yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pokok bahasan uang dan lembaga keuangan melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) menggunakan *Platform Genially*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi motivasi belajar, aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa di setiap siklus. Pada pra-siklus, hanya 9 dari 22 siswa (41%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 13 (59%) siswa lainnya belum tuntas. Setelah dilaksanakan penerapan media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital), terjadi peningkatan pada Siklus I, sebanyak 16 (73%) siswa yang tuntas dan terdapat 6 (27%) siswa yang belum tuntas. Siklus II terdapat 19 (86%) siswa yang tuntas dan terdapat 3 (14%) siswa yang tidak tuntas. Sedangkan motivasi belajar pada siklus I terdapat 7 (15%) siswa yang berkembang sesuai harapan dan terdapat 15 (85%) sedang berkembang. Siklus II terdapat 8 (15%) sangat berkembang dan 14 (83%) siswa berkembang sesuai harapan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan yang signifikan terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar di setiap siklus, serta meningkatnya kategori motivasi belajar dari "sedang berkembang" menjadi "berkembang sesuai harapan" dan "sangat berkembang". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman materi yang disampaikan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
G. Hipotesis Tindakan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Media Pembelajaran <i>Snakes and Ladders</i> ( <i>Ular Tangga Digital</i> ) .....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Snakes and Ladders</i> .....	10
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Snakes and Ladders</i> .....	12
c. Langkah – langkah Pembuatan Media pembelajaran <i>Snakes and Ladders</i> .....	15
2. Motivasi Belajar .....	17
a. Pengertian Motivasi Belajar .....	17
b. Indikator Motivasi Belajar .....	18

c. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar .....	19
3. Hasil Belajar .....	19
a. Pengertian Hasil Belajar .....	19
b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	20
c. Indikator Hasil Belajar .....	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Subjek dan Setting Penelitian .....	26
1. Subjek Penelitian.....	26
2. Setting Penelitian .....	26
B. Pendekatan Penelitian .....	26
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Instrument Pengumpulan Data .....	41
1. Jenis Instrumen yang Diperlukan.....	42
2. Deskripsi Instrument Pengumpulan Data .....	42
E. Teknik Analisis Data .....	48
1. Penilaian Ketuntasan Belajar .....	48
2. Data Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	49
3. Aktivitas Guru.....	49
4. Aktivitas Siswa .....	49
F. Rencana Jadwal Penelitian.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Selintas <i>Setting</i> Penelitian .....	51
B. Deskripsi Temuan Penelitian.....	54
1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan .....	54
2. Pelaksanaan Tindakan Pra Siklus .....	55
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	57
4. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	68
5. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan .....	79
a. Pra Siklus .....	79
b. Hasil Presentase pencapaian Penilaian KKTP	

Siklus I dan Siklus II.....	80
c. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	
Siklus I dan Siklus II.....	81
d. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	
Siklus I dan Siklus II.....	
.....	83
6. Kendala dan Keterbatasan .....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran – saran untuk Tindakan Selanjutnya .....	87
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir .....	25
Tabel 3.1 Lembar Kegiatan Pra Siklus/Pra Tindakan .....	42
Tabel 3.2 Format Presentase Pencapaian KKTP Pra Siklus.....	43
Tabel 3.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	43
Tabel 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	44
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	45
Tabel 3.6 Lembar Hasil Tes Penilaian Siklus .....	46
Tabel 3.7 Format Lembar Penilaian Siklus .....	47
Tabel 3.8 Kriteria Pengujian Motivasi Belajar .....	49
Tabel 3.9 Kriteria Pengujian Aktivitas Guru dan Siswa .....	49
Tabel 3.10 Rencana Jadwal Penelitian .....	50
Tabel 4.1 Hasil Perolehan Nilai Pra Siklus (Pra Tindakan) .....	56
Tabel 4.2 Hasil Presentase Pencapaian KKM/KKTP Pra Siklus .....	57
Tabel 4.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I .....	61
Tabel 4.4 Hasil Presentase Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	62
Tabel 4.5 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	63
Tabel 4.6 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.7 Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I .....	66
Tabel 4.8 Hasil Presentase Pencapaian KKM/KKTP Siklus I .....	67
Tabel 4.9 Lembar Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus II.....	72
Tabel 4.10 Hasil Presentase Motivasi Belajar Siklus II .....	73
Tabel 4.11 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	74
Tabel 4.12 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	75
Tabel 4.13 Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus II .....	77
Tabel 4.14 Hasil Presentase Pencapaian KKM/KKTP Siklus II .....	78

Tabel 4.15 Hasil Presentase Pencapaian KKTP Pra Siklus .....	79
Tabel 4.16 Hasil Presentase Pencapaian Penilaian KKTP Siklus I dan Siklus II.....	80
Tabel 4.17 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Membuat Media Ular Tangga .....	15
Gambar 2.2 <i>Media Snakes and Ladders</i> .....	15
Gambar 2.3 Fitur Ular Tangga .....	15
Gambar 2.4 Pengisian Materi.....	16
Gambar 2.5 Pengisian Soal .....	16
Gambar 2.6 Tampilan Setelah Pengisian Pertanyaan.....	16
Gambar 2.7 Link <i>Snakes and Ladders</i> .....	17
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian PTK.....	30
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitain Tindakan Kelas (PTK).....	41
Gambar 4.1 Perbandingan Penilaian Hasil Pra Siklus (Pra Tindakan) .....	57
Gambar 4.2 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	62
Gambar 4.3 Hasil Perbandingan penilaian Siklus I .....	67
Gambar 4.4 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus II .....	73
Gambar 4.5 Hasil Perbandingan Penilaian Siklus II.....	78
Gambar 4.6 Hasil Perbandingan Penilaian Pra Siklus (Pra Tindakan) .....	79
Gambar 4.7 Hasil Perbandingan Penilaian Siklus I dan Siklus II.....	80
Gambar 4.8 Hasil Perbandingan Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	81
Gambar 4.9 Hasil Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	82
Gambar 4.10 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi .....	94
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	95
Lampiran 3 SK Melakukan Penelitian dari Sekolah .....	96
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi .....	97
Lampiran 5 Surat Keterangan Plagiasi.....	99
Lampiran 6 Rencana Pembelajaran Mendalam ( <i>Deep Learning</i> ) .....	100
Lampiran 7 Soal Pra Siklus .....	121
Lampiran 8 Lembar Aktivitas Guru siklus 1 dan 2 .....	122
Lampiran 9 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 1 dan 2 .....	123
Lampiran 10 Dokumentasi .....	124

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi kebutuhan dasar untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik sebagai bekal untuk masa depan. Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia yang menjadi kunci utama dalam proses pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan hidup. (Ningrum et al., 2024).

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus merancang proses pembelajaran yang efektif, termasuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Proses belajar yang berkualitas membutuhkan perencanaan yang matang serta pemilihan metode yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Proses pembelajaran ini juga berlangsung dalam lingkungan sekolah yang terstruktur, yang pengaturannya diawasi agar kegiatan belajar berjalan sejalan dengan tujuan pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (Mawarni et al., 2020).

Guru dan peserta didik merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, di mana interaksi antara keduanya mencerminkan upaya sadar dari guru untuk membimbing peserta didik belajar sesuai kebutuhannya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran

yang lebih menarik. Pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung proses belajar, apalagi di tengah kemajuan teknologi yang semakin cepat. Teknologi saat ini dianggap memiliki peran krusial dalam kehidupan manusia, baik sebagai alat bantu dalam pekerjaan maupun dalam dunia pendidikan. (Salsabila Unik Hanifah, 2024). Dalam dunia pendidikan, teknologi berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, dimana guru dapat memanfaatkan berbagai fitur digital dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menarik juga membutuhkan ide kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan tujuan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Yunianti et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Melalui penggunaan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Media yang digunakan sebaiknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu media yang dimanfaatkan adalah permainan *Snakes and Ladders* atau ular tangga digital.

*Snakes and Ladders* merupakan singkatan dari Bahasa Inggris artinya *Snakes* = ular dan *Ladders* = tangga, jadi *Snakes and Ladders* merupakan media ular tangga (Mahmudah Siti, 2022). Permainan tradisional ini telah ada sejak lama dan menjadi favorit dikalangan anak – anak. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan ular tangga bertransformasi menjadi bentuk digital yang memungkinkan pemain (peserta didik) untuk bisa menikmati pengalaman bermain melalui aplikasi *Snakes and Ladders* yang menggunakan *Platform Genially*. Dengan demikian, *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui inovasi teknologi tanpa menghilangkan ciri khas dalam permainan ular tangga secara tradisional.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan dua anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya terdapat gambar, dalam permainan ada gambar dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai dengan jalur tersebut (Willyon Ferrari et al., 2023). Pada dasarnya permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam aktivitas belajar. Dengan perkembangan teknologi, permainan ular tangga ini bisa bersifat digital dengan menggunakan *Snakes and Ladders* yang memungkinkan lebih menarik bagi peserta didik dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media ini tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga memberikan pemahaman teori dan pengetahuan lain melalui pengalaman belajar yang terkandung didalam permainan tersebut. Penggunaan media pembelajaran ular tangga digital sangat bermanfaat untuk merangsang peserta didik menjadi lebih inovatif, kreatif dan kritis, sehingga peserta didik bisa menangkap pesan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran ular tangga digital juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan tim dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga digital dapat meningkatkan motivasi belajar lebih baik.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman, 2021). Hal ini berarti bahwa seseorang memiliki keinginan atau semangat untuk belajar dan berusaha keras untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hasil belajar ini bisa berupa pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, peningkatan kemampuan dalam mata pelajaran, peroleh nilai yang lebih tinggi. Keinginan dan usaha ini mendorong individu untuk terus berusaha dan berkomitmen pada proses pembelajaran demi mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam proses kegiatan belajar, dan hasil belajar tersebut dapat berbentuk nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik yang penilaiannya melalui tes (Novita & Sundari, 2020). Hasil kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh, hasil efektif mencakup sikap, nilai dan perasaan, sementara hasil psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik. Penilaian terhadap hasil belajar ini biasanya dilakukan melalui tes atau evaluasi yang dirancang untuk mengukur pencapaian dari ketiga komponen tersebut. Tes tersebut membantu menentukan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan hasil belajar peserta didik mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan memberikan gambar efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial ) merupakan bidang studi atau mata pelajaran mengenai ilmu – ilmu sosial yang disederhakan dan disajikan secara terpadu yang berkaitan dengan kehidupan manusia, masalah sosial dan lingkungan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Heryani et al., 2022). Tetapi pada kenyataannya pelajaran IPS ini adalah pelajaran yang mungkin banyak cerita, sehingga peserta didik akan bosan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Hal ini, terutama berlaku pada materi uang dan lembaga keuangan yang merupakan topik penting bagi peserta didik karena terdapat beberapa alasan. Pertama, pemahaman tentang uang dapat membantu peserta didik mengenali fungsi dan nilai uang dalam kehidupan sehari – hari, sehingga peserta didik dapat membuat keputusan yang lebih bijak dalam mengatur keuangan baik pengeluaran ataupun konsumsi setiap hari. Kedua, pengetahuan tentang lembaga keuangan, seperti bank, dan koperasi memberikan wawasan bagi peserta didik tentang layanan yang tersedia untuk mengelola keuangan, termasuk tabungan yang nantinya bisa membantu merencanakan masa depan yang lebih efektif. Selain itu, pemahaman materi uang dan lembaga keuangan ini juga dapat menjadi

bekal peserta didik dalam mengelola keuangan dan membentuk sikap tanggung jawab dalam mengelola keuangan sehari – hari.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMP PGRI PAJENG pada Kelas IX yang berjumlah 22 siswa, proses belajar pada mata pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal yang diberikan serta papan tulis sebagai media penunjang. Namun, penggunaan metode pembelajaran diskusi kelompok dan metode ceramah kurang maksimal karena guru tidak cukup membangkitkan minat belajar peserta didik sebelum pelajaran dimulai. Selain itu, kurangnya pemberian penghargaan terhadap hasil kerja siswa membuat suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada kondisi siswa akan cepat merasa bosan dengan metode ceramah dapat mengakibatkan rendahnya motivasi belajar.

Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga materi uang dan lembaga keuangan ini menjadi materi penting bagi peserta didik, tidak hanya metode ceramah saja yang digunakan yang akan membuat peserta didik menjadi bosan dan kurangnya rasa ingin tahu atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana yang kurang memadai turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPS yakni 72, dari 22 siswa yang memperoleh nilai >72 adalah 9 peserta didik dan <72 adalah 13 peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, untuk mengatasi rendahnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) maka peneliti memberikan solusi untuk menerapkan media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pada peserta didik dalam proses belajar berlangsung. Peneliti juga memberikan inovasi pada media

pembelajaran ular tangga, dengan melihat perkembangan IPTEK atau teknologi yang ada maka ular tangga pada penelitian ini mengubah ular tangga tradisional menjadi ular tangga digital *Snakes and Ladders* menggunakan *Platform Genially* agar lebih fleksibel serta menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) menjadi lebih fleksibel dan menarik dengan berbantuan *Platform Genially* memudahkan peneliti menambah elemen interaktif, seperti pertanyaan, video dan animasi lainnya, yang dapat merangsang hasrat peserta didik dalam proses pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul “ Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Snakes And Ladders* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi peneliti yang dilaksanakan Kelas IX SMP PGRI Pajeng pada materi Uang dan Lembaga Keuangan, guru menjelaskan dengan hanya metode ceramah dan menulis di papan tulis, peserta didik banyak yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Sebelum diadakan Sumatif Tengah Semester (STS) dan Sumatif Akhir Semester (SAS) peserta didik sudah diberikan kisi kisi materi yang akan dikeluarkan pada saat ulangan tersebut, tetapi kisi kisi bagi sebagian peserta didik tidak dipelajari dengan baik, sebab dalam ulangan nilainya dibawah rata rata. Maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa rendah disebabkan metode pembelajaran masih monoton menggunakan metode ceramah.
2. Hasil belajar yang kurang memuaskan, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah.

4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
5. Variasi metode pembelajaran yang kurang maksimal sehingga siswa akan merasa bosan dalam proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

1. Motivasi belajar siswa Kelas IX SMP PGRI PAJENG pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan.
2. Hasil belajar siswa Kelas IX SMP PGRI PAJENG pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan.
3. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Snakes And Ladders* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders* untuk meningkatkan motivasi siswa pada mapel IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan (dengan menggunakan PTK pada siswa kelas IX SMP PGRI Pajeng)?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan (dengan menggunakan PTK pada siswa kelas IX SMP PGRI Pajeng)?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mapel IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan (dengan menggunakan PTK pada siswa kelas IX SMP PGRI Pajeng)?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng pada Mata Pelajaran IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan menggunakan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng pada Mata Pelajaran IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan menggunakan media pembelajaran berbasis digitas *Snakes and Ladders*.
3. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng pada Mata Pelajaran IPS pokok bahasan uang dan lembaga keuangan menggunakan media pembelajaran berbasis digitas *Snakes and Ladders*.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan inovasi dalam media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis digital dengan menggunakan *Snakes and Ladders* (ular tangga digital).
- b. Meningkatkan teori pembelajaran aktif dengan menunjukkan bagaimana media digital dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Menerapkan teori kognitif yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam belajar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan uang dan Lembaga keuangan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi siswa**

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

- b) Meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga akan membantu siswa dalam memperbaiki hasil belajar untuk mencapai nilai KKM.
- c) Meningkatkan kemandirian belajar dalam memahami aturan permainan dan mengambil keputusan, serta mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

**b. Manfaat bagi guru**

- a) Guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif.
- b) Guru dapat menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Oleh sebab itu, dalam kurikulum Merdeka guru dituntut untuk harus bisa membuat model pembelajaran yang inovatif dan aktif, dengan tujuan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang baik serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

**c. Manfaat bagi sekolah**

- a) Memfasilitasi pengembangan profesional guru.
- b) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang inovatif dan peduli terhadap kualitas Pendidikan melalui keberhasilan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c) Menambah variasi model pembelajaran bagi guru, yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif.

**G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teori, hipotesis Tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut : “ Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Snakes And Ladders* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan Menggunakan Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng”.

## 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 IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Aziz, M., Tikollah, Mu., Sahade, Aziz, F., & Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(4), 1–23.
- Biatun, N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 253–258. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>
- Dwi, V., Hafizh, M., & Malang, U. N. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sdn Pojoksari 1. 09(Desember), 53–58.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

- Israwaty, I., Sultan, M. A., & Alwi, A. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1,. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(20), 202–213.
- Julianti, D. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Permainan Ular Tangga. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 41–61. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v1i1.17>
- Kusumawati, E. T., & Lestari, Y. S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berbasis ADLX Terpadu Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Algoritma Pemrograman Scratch Siswa*. 5(1), 14–27.
- Laia, B., Zai, E., P. (2020). Motivasi Dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat SLTA (Studi Kasus: Desa Lagundri-Desa Sorake-Desa Bawomataluo). *Jurnal Education And Development*, 8(4), 602.
- Mahmudah Siti, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Ladders And Snakes (Ular Tangga) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas IV MI M (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) 19 Sidokumpul Lamongan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 186–215. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.141>
- Mawarni, P., Mawardi, & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Volume*, 5(1), 15–24.
- Ningrum, D. P., Nuvitalia, D., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02*. 8, 19225–19233.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>

- Rahayu, A. A., Erawati, T., & Primastiwi, A. (2021). Pengaruh Motivasi Pengetahuan Perpajakan, Motivasi Karir, Motivasi Kualitas, Motivasi Sosial, Dan Motivasi Ekonomi Terhadap Minat Mahasiswa Mengikuti Program Brevet Pajak. *Amnesty: Jurnal Riset Perpajakan*, 4(2), 240–264. <https://doi.org/10.26618/jrp.v4i2.6324>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Safitri, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Kelas X Di Sma Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro*. 5, 185–192.
- Salsabila Unik Hanifah, A. N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Meda Permainan Ular Tangga pada Siswa Tunagrahita Kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Exponential*, 2(2), 237–248.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media

Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105.  
<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Suwardi, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.  
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.  
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Willyon Ferrari, Muhammad Sopyan, & Azmi, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas Viii Smpn 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.30872/amt.v2i1.2818>

Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>

Yunianti, E., Syamsiah, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga. ©JP-3 *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 457.