



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dhinda Dewy Herliana

STKIP PGRI SUEMNEP

Nikmatilah Riskiyana

STKIP PGRI SUEMNEP

Zakkiyah

STKIP PGRI SUEMNEP

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedungan, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep

Korespondensi penulis: dhindadewyherliana@gmail.com

Abstract. *Learning media is an important tool in educational success, which teachers use to achieve learning goals. Interesting learning media can overcome student boredom, such as through the application of game-based media, for example the snakes and ladders game. In developing snakes and ladders learning media, preparation of materials, game rules, group division, and time allocation are required. The implementation of this media has been proven to be able to increase student learning motivation, encourage activeness, and higher learning enthusiasm.*

Keywords: *Learning Media; Snakes and Ladders Game; Learning Motivation.*

Abstrak. Media pembelajaran adalah alat penting dalam keberhasilan pendidikan, yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi kebosanan siswa, seperti melalui penerapan media permainan berbasis game, misalnya permainan ular tangga. Dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga, diperlukan persiapan materi, aturan permainan, pembagian kelompok, dan alokasi waktu. Implementasi media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keaktifan, serta semangat belajar yang lebih tinggi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Game Ular Tangga; Motivasi Belajar.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampain ilmu, tetapi juga sebagai landasan utama dalam membangun masa depan generasi muda. melalui pendidikan, manusia dapat beradaptasi dengan kemajuan zaman yang terus berkembang pesat (Efendi et al., 2022) . Selain itu, pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman berbagai pengetahuan. Pendidikan bukan hanya sekedar transfer ilmu, tapi juga merupakan pondasi penting untuk membentuk masa depan generasi muda. Dengan berpendidikan manusia bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat(Efendi et al., 2022). Pendidikan bukan hanya tentang berbagai pengetahuan, tapi juga sebagai awalan yang penting untuk merangkai masa depan untuk generasi muda. Dengan adanya pembelajaran, sebagai manusia harus dapat mengembangkan zaman yang pesat ini agar pedidikan terus berjalan, belajar merupakan upaya untuk mencari

pengetahuan dari berbagai aspek baik aspek kognitif (proses yang berkaitan), afektif (berkaitan dengan nilai-nilai dasar sikap atau watak serta perilaku), prokomotorik pendekatan holistik dalam dunia pembelajaran sangat penting agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman sehingga penentuan keberhasilan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga kesulitan belajar dapat ditemukan solusi yang dialami siswa. Semangat belajar adalah faktor penentu keberhasilan akademik, sehingga perlu ditemukan solusi-solusi dari kesulitan belajar yang dialami siswa (Sariani & Suarjana, 2022).

Suatu tantangan yang dihadapi siswa adalah ketidaksenangan tentang suatu mata pelajaran yang dianggap cukup sulit, sehingga motivasi belajar siswa menurun. pembelajaran yang sulit untuk dimengerti, kurang menarik, dan terasa membosankan seringkali membuat siswa merasa bahwa proses belajar menjadi tidak menyenangkan, sehingga motivasi belajar mereka berkurang sehingga kurang menarik (Hidayah et al., 2022). Hal tersebut dapat menjadi salah satu penghalang utama dalam meningkatkan nilai akademik serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Tantangan ini bisa mengakibatkan berkurangnya semangat belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil akademik siswa keseluruhan (Putri et al., 2024).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif selama proses belajar, mendorong mereka untuk menulis, berbicara, dan mengembangkan imajinasi. Dengan demikian, media pembelajaran memungkinkan pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih efisien dan efektif, serta memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Selain itu, media juga berperan dalam mengurangi kejenuhan belajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus mendorong motivasi siswa selama proses pembelajaran. Pencapaian tujuan belajar dapat diwujudkan melalui penggunaan media, baik di dalam maupun di luar kelas. Tanpa media pembelajaran, materi akan sulit disampaikan, menjadi monoton, dan siswa cenderung merasa bosan dengan pengajaran guru (Rahmanda & Maharani, 2022).

Media pembelajaran berbasis game atau permainan ular tangga adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan alasan adanya media ini dapat diterapkan titik lebih tepatnya karakteristik anak-anak lebih suka bermain, maka dengan metode game ini merupakan salah satu cara yang digunakan guru agar pencapaian dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan, serius tapi juga santai dan tidak membosankan, serta tidak juga mengabaikan pembelajaran yang dilaksanakan, dikarenakan itu siswa bisa lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga ketertarikan dalam belajar lebih meningkat dalam melakukan metode ini perlu adanya persiapan bahan atau alat bermain yang edukatif, sehingga pembelajaran terlihat lebih menarik dengan menggunakan permainan ular tangga (Zuhriyah, 2020).

Permainan ular tangga adalah permainan untuk dua orang atau lebih yang menggunakan dadu dan papan dengan kotak-kotak berisi gambar tangga dan ular. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk aktif belajar dengan cara mencoba dan menemukan sendiri apa yang mereka pelajari. Permainan ini bisa menjadi metode

pembelajaran yang menyenangkan karena membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar. (Wati, 2021).

Media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada mereka. Menurut Rifki Afandi (2015:87), penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Keberadaan motivasi belajar memiliki dampak yang besar terhadap pencapaian siswa dalam proses belajar mengajar. Selama siswa memiliki keinginan dan kemauan untuk belajar, tujuan pembelajaran akan tercapai. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dalam pembelajaran, serta motivasi ekstrinsik, yang merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (1993), media pembelajaran berperan sebagai perantara yang membantu proses komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media berbasis permainan merupakan salah satu bentuk inovasi yang dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Game Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Game ular tangga adalah permainan tradisional yang mudah dimodifikasi untuk keperluan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, papan permainan dapat disesuaikan dengan memasukkan materi pelajaran pada setiap kotak atau langkah. Menurut Prensky (2001), game-based learning mampu meningkatkan motivasi siswa karena menggabungkan elemen kompetisi, tantangan, dan hiburan. Game ular tangga sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan dan interaksi mereka selama proses belajar.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri siswa atau faktor eksternal yang mendorong siswa untuk belajar. Sardiman (2011) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat bersifat intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan minat terhadap materi, atau ekstrinsik, seperti penghargaan atau kompetisi. Penggunaan media

pembelajaran berbasis permainan, seperti game ular tangga, dapat menjadi faktor eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hubungan Game Ular Tangga dengan Motivasi Belajar

Permainan ular tangga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa. Menurut Piaget (1952), siswa pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi langsung. Game ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang aktif, sambil memperkuat aspek-aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Implementasi Game Ular Tangga dalam Pembelajaran

Implementasi game ular tangga sebagai media pembelajaran membutuhkan perencanaan yang baik. Guru harus menyusun materi yang relevan, mendesain papan permainan yang menarik, dan menetapkan aturan permainan yang mendukung tujuan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika media yang digunakan relevan dengan kebutuhan mereka dan dirancang secara kreatif (Azhar Arsyad, 2011).

METODE PENELITIAN

Penelitian pada artikel ini merupakan jenis penelitian diskriptif yang menggunakan metode analisis berbasis studi pustaka dengan menelaah berbagai artikel dan jurnal. Analisis sendiri merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif yang memanfaatkan studi pustaka dari hasil-hasil penelitian terdahulu untuk menggali informasi. Artikel yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu yang membahas pengembangan media permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, media merupakan sarana yang berperan strategis dalam penentuan dalam sebuah proses pembelajaran, karena mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dinamika siswa. Istilah “media” berasal dari kata Latin yaitu *medius*, yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam bahasa arab, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media mencakup segala bentuk yang digunakan dalam penyampaian proses informasi. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat digunakan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibahas, bersama dengan alat-alat pendukung lainnya yang dirancang untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas program pembelajaran. Menurut Suprpto dan rekan-rekannya menyakan bahwa media pembelajaran adalah sarana bantu yang efektif yang dapat dimanfaatkan oleh mendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad A, 2011).

Media merujuk pada segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh indera dan berfungsi sebagai sarana atau alat dalam proses komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena banyak media pembelajaran lain yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023).

Media Pembelajaran sebagai Inovasi Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kelengkapan struktur atau media yang digunakan. Semakin beragam media atau bahan ajar yang ditetapkan, semakin efektif dan mudah diterima oleh siswa, terutama jika media tersebut bersifat kreatif dan menarik. Karena adanya perbedaan gaya belajar siswa yang memungkinkan berbagai media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhannya. Menurut Sadiman et al. (1984:75), Permainan atau game adalah semacam kegiatan di mana para pemain berkompetisi belajar melalui bermain memungkinkan siswa mencapai keberhasilan belajar dengan lebih baik. Slavin (2009) mengungkapkan bahwa secara alami, anak-anak memiliki kecenderungan untuk bermain, pandangan ini didukung oleh Sadiman et al. (1984:78). Salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong interaksi antar siswa, serta kerja sama dalam kelompok. Selain itu, penerapan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya, yang pada akhirnya menghasilkan pencapaian hasil belajar secara optimal.

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini merupakan alat pembelajaran yang dikembangkan dari permainan ular tangga tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menyampaikan informasi kepada siswa. Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari pengembangan media permainan ular tangga, diantaranya :

- 1.) Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui permainan,
- 2.) Siswa belajar dalam kelompok, bukan secara individu,
- 3.) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan lebih seru karena dibantu dengan adanya media permainan ular tangga

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga telah dimodifikasi oleh peneliti menjadi beberapa aturan, diantaranya :

- 1) Permainan dimainkan oleh empat hingga lima siswa,
- 2) Dimulai dari titik start,
- 3) setiap siswa harus melempar dadu sebelum mengambil langkah pertama,
- 4) langkah yang diambil sesuai dengan angka yang diperoleh dari dadu yang dilempar,
- 5) siswa yang melangkah sesuai angka dadu harus melewati kotak (kolom) yang terkait, sehingga siswa dapat memperoleh informasi tentang materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang tercapai.

Keunggulan pada media ini terletak pada desain dan tampilannya yang menarik. Petunjuk penggunaan dan tulisan ditampilkan dengan jelas, pemilihan huruf pada papan

permainan dan kartu soal yang beragam serta penggunaan warna cerah yang telah dirancang untuk menarik perhatian siswa, semuanya disajikan secara menarik dan jelas (Wati, 2021).

Penerapan permainan ular tangga untuk motivasi belajar siswa

Media pembelajaran merupakan alat bantu efektif untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat memotivasi siswa yaitu Permainan ular tangga, permainan ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Implementasi media pembelajaran ular tangga untuk memotivasi siswa dapat dilakukan dengan beberapa hal diantaranya, yaitu:

1. Mempersiapkan media dan materi
2. Membuat aturan permainan
3. Membagi pembagian kelompok
4. Menetapkan waktu permainan
5. Memotivasi (reward)
6. Mengevaluasi

Agar terlaksananya pada penerapan pembelajaran ini guru harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan hal konkret dan berorientasi bermain, media merupakan informasi pengganti dalam menyampaikan materi sebelum guru menghadapkan siswa dengan sesuatu yang nyata.

Permainan ular tangga merupakan suatu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak, tidak ada suatu sumber yang jelas kapan permainan ini ditemukan. Hanya saja konsepnya permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan cara mel melempar dadu, yang terdiri atas beberapa kotak angka, selain itu permainan ini terdapat gambar ular yang berarti turun apabila hasilnya terdapat pada mulut ular, dan naik apabila hasilnya tangga, dan apabila peserta dinyatakan menang apabila peserta menginjak finish.

Penggunaan media pembelajaran telah banyak dijadikan objek dalam penelitian. Diantaranya penelitian dengan media pembelajaran ular tangga telah menarik perhatian Wulandari & Munawar (2017) bahwa terdapat pengaruh penggunaan game ular tangga dalam kemampuan belajar siswa. Kemudian penelitian Affandi (2015) yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran yang dia terapkan di sekolah dasar. Peneliti terdahulu di atas mengambil kesimpulan dengan dilakukannya penelitian urgensi untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi sehingga lebih menekankan pada hasil belajar yang dihasilkan peserta didik. Penggunaan media ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta menemukan konsep-konsep baru terkait dengan materi pelajaran, agar dapat memotivasi serta mengembangkan minat siswa agar lebih berkembang, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif. Dengan demikian hasil belajar pun akan meningkat. Media ini dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang sesuai dengan konsep macam macam karakteristik peserta didik dengan tujuan agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Kelebihan permainan ini siswa bisa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar secara mandiri melainkan berkelompok, hal ini mempermudah siswa dalam pembelajaran dengan bantuan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, biaya terjangkau dalam media permainan ular tangga.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui elemen permainan, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran, memperkuat kerja sama, dan meningkatkan daya saing sehat di kelas. Dengan demikian, game ular tangga sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Amaliya, F., AR, M. M., & Astuti, Y. P. (2024). The influence of the application of the snowball-throwing model based on local wisdom on the critical reasoning ability of elementary school students. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2).
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Sidi, A. (2018, October). The Entrepreneurial Leadership of Headmaster in Realizing Achievement School: Case Study at Public Junior High School 1 Lamongan East Java Indonesia. In *3rd International*

- Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)* (pp. 19-22). Atlantis Press.
- Hatimah, H., Mutiastika, N. I., & Hayati, S. A. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Proceeding Studium Generale*, 1–23.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2016). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 09(September), 1–23.
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Islamika*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara*. 06(01), 5328–5339.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nurhadi, A., Idris, H., & Asmoni, A. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Membudayakan Akhlaqul Karimah Siswa di Madrasan Aliyah Negeri Sampang. *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 4(1), 60-71.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- 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>
- Widyaningrum, A., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Mariati, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran Isi Cerita dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Ceri pada Siswa Kelas IV SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5325–5336.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>