

Analysis of Learning Motivation Through The Application of Snakes and Ladders Media in Civics Subjects for Fifth Grade Students

Rahayu Fitriyani, Rahma Putri Aulia, Ani Purwanti, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
rahayufitriyani69@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

Education in elementary schools generally has not fully implemented the media to support the learning process so that students are less motivated in learning. This study aims to describe the snake and ladder learning media to increase learning motivation. The type of research used is descriptive qualitative research with data collection using interviews, observation, and documentation so that the results of the assessment of the responses of educators and students are obtained. Data analysis techniques using Miles and Huberman. Learning through the media of snakes and ladders game is considered effective in increasing the learning motivation of fifth grade students of SD Negeri 1 Kalibagor in the 2022/2023 academic year with a student sample of 19 students. The indicators analyzed are the desire to succeed, encouragement and learning needs, appreciation in learning, and interesting activities in learning. Based on the results of the questionnaire, it was found that the respondents agreed that the snake and ladder media was able to motivate learning. Thus, the existence of the snake and ladder educational game media makes the Civics learning process run effectively to motivate student learning so that students can actively participate when learning activities take place.

Keywords: *media, motivation, snakes and ladders, learning*

Abstrak

Pendidikan di sekolah dasar belum sepenuhnya menerapkan media guna menunjang proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif dengan pengambilan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga didapatkan hasil penilaian respon tenaga pendidik dan siswa. Teknik analisis data menggunakan Miles and Huberman. Pembelajaran melalui media permainan ular tangga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel siswa sebanyak 19 siswa. Adapun indikator yang dianalisis yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, dan kegiatan yang menarik dalam belajar. Berdasarkan hasil angket didapatkan sebanyak 93,86% responden rata-rata setuju media ular tangga mampu memotivasi belajar. Dengan demikian, adanya media permainan edukatif ular tangga menjadikan proses pembelajaran PPKn efektif untuk memotivasi belajar siswa sehingga dapat berpartisipasi aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *media, motivasi, ular tangga, pembelajaran*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk investasi penting jangka panjang. Pendidikan abad 21 menuntut guru dan siswa untuk membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 4C yaitu *critical thinking*, *creative*, *communication*, dan *collaboration*. Tuntutan pembelajaran abad ke-21 ini diharapkan mampu diwujudkan ke dalam semua mata pelajaran, salah satunya yaitu PPKn yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang baik (*good citizenship atau good citizen*) sesuai dengan pedoman dasar negara yaitu Pancasila dan UUD 1945 (Alfansyur & Mariyani, 2019).

Adapun beberapa faktor penting yang berpengaruh dalam keberlangsungan proses pembelajaran di antaranya motivasi, hubungan guru dan siswa, pengelolaan kelas, kematangan siswa, keterampilan guru dalam mengajar, dan interaksi dengan peserta didik. Peserta didik mempunyai motivasi untuk belajar dari rasa ingin tahu secara alami, didorong untuk berinteraksi, mengenal, dan memahami lingkungan sekitar sehingga terdapat pengalaman yang dialaminya secara langsung. Seiring berjalannya waktu, motivasi belajar siswa mulai berkurang. Hal ini terjadi karena siswa merasa materi yang diberikan semakin kompleks dan mendalam. Motivasi belajar yang berkurang kadangkala juga berhubungan dengan rasa bosan. Menurunnya motivasi dan munculnya kebosanan di kelas dapat mengarah pada masalah kedisiplinan (Majid, 2015). Guru telah mencoba berbagai cara untuk memotivasi siswa, namun langkah yang diambil guru terkadang merupakan langkah yang negatif berupa paksaan bahkan hukuman.

Motivasi belajar merupakan suatu perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas (Sumantri, 2015). Dapat dikatakan motivasi belajar merupakan suatu dorongan intrinsik dan ekstrinsik individu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam melakukan kegiatan belajar agar lebih giat dalam memperoleh prestasi yang lebih baik lagi (Afifah, 2019). Menurut Uno, untuk mengetahui siswa termotivasi dalam kegiatan belajar dapat dilihat dari beberapa indikator di dalamnya sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. (Nasrah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan dalam proses pembelajaran agar indikator motivasi belajar siswa dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2022 menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor cenderung kurang bersemangat dan kurang aktif karena cara belajar yang masih monoton berupa ceramah. Tidak ada siswa yang berani mengajukan pendapatnya bahkan ada siswa yang mengantuk ketika guru menerangkan.

Motivasi belajar diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memaksimalkan *output* yang diinginkan. Guru kelas V SD Negeri 1 Kalibagor pada saat wawancara mengungkapkan bahwa sebanyak 19 siswa masih belum dapat mengoptimalkan motivasinya karena pada saat pembelajaran PPKn peserta didik beranggapan bahwa materi tersebut mudah sehingga disepelekan, kemudian materi yang difokuskan oleh guru hanya membaca dan ceramah karena adanya keterbatasan media pembelajaran. Padahal, media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Pernyataan guru kelas sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2015) bahwa media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir, yang dimulai dari berpikir konkret menuju ke abstrak sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang rumit tersebut dibuat lebih sederhana. Kendala yang dihadapi

oleh guru kelas ialah waktu yang digunakan untuk membuat dan menyiapkan media pembelajaran mata pelajaran PPKn pada materi Keragaman Budaya Bangsa di Indonesia tergolong lama.

Motivasi belajar yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti cara mengajar guru yang monoton. Guru yang mengajar dengan gaya monoton biasanya lebih banyak ceramah dan terpaku pada buku lembar kerja siswa. Ketika guru mempunyai gaya mengajar tersebut akan menyebabkan kebanyakan siswa jenuh dan akan mencari kesibukan sendiri. Kejenuhan tersebut akan membuat siswa berpikir bahwa sekolah itu bukan tempat yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan sarana yang tepat untuk menumbuhkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar (Arsyad, 2014).

Belajar sambil bermain dianggap mampu untuk menangani masalah yang terjadi. Media pembelajaran dapat menambah kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran dianggap penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang membawa informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru antara guru dan siswa yang meliputi benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, dan lain-lain (Daryanto, 2016). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi belajar, dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad, 2013).

Media permainan ular tangga merupakan media yang dapat memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media permainan ular tangga merupakan suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal di mana setiap pemain harus melewati kemudian diberikan sebuah soal yang nantinya dijawab melalui papan jawaban pada samping papan ular tangga. Apabila mereka tidak dapat menjawabnya dengan tepat maka diberlakukan sebuah sanksi atau hukuman. Melalui media permainan ular tangga ini diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi PPKn karena sistem belajar yang dikemas menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun kelebihan penelitian ini adalah mampu memberikan manfaat praktis yaitu bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dasar kelas V khususnya materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia. Adapun bagi guru dapat digunakan sebagai bahan acuan guru dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan terkait dengan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan bagi peneliti agar dalam menyampaikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga anak didik merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan bagi pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai media yang tepat digunakan dalam mengajarkan pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar siswa melalui media ular tangga. Penelitian ini menghasilkan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat teoritis yang bisa diambil adalah menemukan pengetahuan baru tentang media yang tepat digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas V dan sebagai dasar untuk menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sukmadinata (2014) penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang meneliti pada kondisi objek alamiah dengan peneliti sebagai instrument kunci.

Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah sebanyak 19 anak dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan teknik sampling jenuh di mana semua populasi dijadikan sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai motivasi belajar siswa.

Teknik Analisis Data dan Instrumen Penelitian

Analisis data didapatkan melalui teknik Miles and Huberman dengan pengumpulan data dilanjutkan reduksi data kajian pustaka (*library research*) yang relevan, display data atau penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi dari hasil analisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, wawancara, dan observasi mengenai motivasi belajar siswa. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Hasrat ingin belajar	6, 7, 10	3
2	Dorongan dan kebutuhan untuk belajar	1, 2, 3	3
3	Kegiatan yang menarik dalam belajar	4, 5, 8, 9	4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji coba mengenai permainan ular tangga dalam pembelajaran PPKn pada materi "Keberagaman Budaya di Wilayah Indonesia" ditujukan kepada siswa kelas V SD N 1 Kalibagor sejumlah 19 anak dengan rentang usia 10 hingga 12 tahun. Pada pembelajaran ini, kami menggunakan media ular tangga dengan tujuan untuk menganalisis motivasi belajar siswa. Berdasarkan data hasil penelitian motivasi belajar menggunakan permainan ular tangga pada jenjang kelas V mata pelajaran PPKn materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia di antaranya sebagai berikut: (1) adanya hasrat untuk berhasil dalam belajar mata pelajaran PPKn, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar PPKn, dan (3) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar PPKn.

Berdasarkan tiga indikator tersebut, dapat digambarkan tabel indikator motivasi belajar yang dianalisis pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Indikator Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Persentase	Keterangan
Hasrat ingin berhasil	94,74%	Siswa memiliki hasrat ingin berhasil
Dorongan dan kebutuhan untuk belajar	94,74%	Siswa terdorong dan butuh untuk belajar
Kegiatan yang menarik dalam belajar	91,58%	Siswa merasa senang saat pembelajaran berlangsung
Rata-rata	93,86%	Permainan ular tangga mampu memotivasi belajar siswa

Pembahasan

Indikator Hasrat Ingin Berhasil

Berdasarkan data hasil angket, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan responden berkomentar bahwa sebanyak 94,74% mengatakan setuju dengan pernyataan angket dan wawancara yang diajukan. Siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi untuk belajar, memperhatikan materi, serta merasa lebih tertantang dalam mempelajari materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar sehingga dapat menjadi pemenang dalam permainan ular tangga. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki hasrat ingin berhasil. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh (Afifah, 2019). Siswa yang memiliki motivasi belajar ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan kuat dalam diri untuk belajar agar memperoleh prestasi selama permainan berlangsung. Hasrat dan keinginan berhasil dari dalam diri siswa nantinya akan memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.

Indikator Dorongan dan Kebutuhan untuk Belajar

Motivasi belajar siswa saat pembelajaran berlangsung ditandai oleh adanya dorongan dalam diri siswa. Data menunjukkan bahwa sebanyak 94,74% responden menyatakan setuju bahwa mereka merasa terdorong dan membutuhkan belajar karena memiliki minat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar sehingga mereka menganggap melalui permainan ular tangga, materi tidak menjadi suatu beban melainkan kebutuhan akan belajar. Melalui permainan ular tangga para siswa mampu terdorong untuk ikut terlibat dalam kegiatan belajar. Keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun emosi dalam tahapan-tahapan pembelajaran. Keterlibatan para siswa dalam belajar menggunakan ular tangga juga disebabkan karena siswa beranggapan merasa membutuhkan. Mereka terlibat secara perilaku, emosional, dan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Solimun bahwa semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, semakin tinggi pula motivasi belajarnya (Nurrindar, 2021)

Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga 91,58% berkomentar setuju dapat menarik perhatian siswa. Terlebih untuk siswa kelas V SD yang karakteristiknya masih suka bermain. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan pada saat proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Sundayana (2015) bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.



Gambar 1. Media Ular Tangga dan Implementasinya

Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa semua siswa sebagai responden terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pada gambar, mereka terlihat antusias mengikuti permainan ular tangga untuk menguji pemahaman dalam menangkap materi yang diberikan. Hasil observasi dan wawancara guru menunjukkan bahwa melalui pengembangan media ular tangga siswa mampu memahami materi yang diberikan dengan lebih baik dibanding sebelum diberikan percobaan belajar menggunakan media interaktif “*Fun Fact Game*”. Selain itu, wawancara guru menunjukkan hasil setuju dengan adanya penerapan media ular tangga. Berdasarkan pengamatan dari guru, siswa terlihat aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tidak lagi membuat bosan siswa karena pembelajaran tidak dilakukan secara monoton yaitu berupa ceramah, selain itu kegiatan pembelajaran dikemas dengan cara belajar sambil bermain. Menurut pandangan guru kelas, para siswa terlihat sangat antusias untuk mengikuti permainan ini. Bahkan, siswa juga meminta kembali bermain dengan menggunakan media ular tangga.

Selain itu, responden menganggap metode pembelajaran melalui permainan ular tangga mampu untuk meningkatkan motivasi belajar dikarenakan permainan ular tangga dikembangkan berdasarkan pada permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh siswa. Permainan “*Fun Fact Game*” disesuaikan pada karakteristik siswa yaitu tahapan konkret. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik (Bujuri, 2018).

Nugroho dkk. (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga termasuk dalam kriteria yang sangat baik apabila ditinjau dari peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini serupa dengan pendapat Prisca Fandhita (2017) bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki dampak positif yang signifikan sehingga mampu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Nugroho dkk. (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga termasuk dalam kriteria yang sangat baik apabila ditinjau dari peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini serupa dengan pendapat Prisca Fandhita (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki dampak positif yang signifikan sehingga mampu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan begitu, keberhasilan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor. Kedua faktor ini disebut faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar dan lingkungan siswa). Untuk itu dalam motivasi belajar siswa juga tentunya memperhatikan faktor-faktor yang terjadi pada siswa agar dapat menciptakan pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tiga indikator yang menjadi tolok ukur dalam analisis motivasi belajar siswa, melalui penelitan ini dapat ditemukan pengetahuan baru mengenai media yang tepat dalam pembelajaran PPKn kelas V yaitu permainan edukatif ular tangga mampu memotivasi belajar siswa dengan hasil sebagian besar responden menyatakan setuju apabila pembelajaran menggunakan media ular tangga mampu membuat siswa memiliki hasrat ingin belajar, terdorong dan butuh untuk belajar, serta pembelajaran dikemas secara menarik. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara yang ditujukan pada guru kelas yang menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan bantuan media ular tangga

Dalam pembelajaran ini, siswa lebih tertarik dalam menyimak materi agar dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan demikian, adanya media permainan edukatif ular tangga "*Fun Fact Game*" menjadikan proses pembelajaran PPKn dapat berjalan efektif untuk memotivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peneliti merekomendasikan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasis media yang lebih kreatif dan inovatif sehingga anak didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fandhita, P. (2017). "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi". Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniadi, Galih. 2021. Penggunaan Media Permainan Edukatif "Ular Tangga Matematika" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* Vol. 2, No. 1, Hal. 31-36.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mawarni, P., & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Nugroho, P.A., et., al. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 1, No. 1.
- Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh self-efficacy terhadap keterlibatan siswa melalui motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 140-148.
- Sohimin, Aris. (2014) *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukmadinata, N. S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumadi, S., Putra, T. Y., Astutik, H. S., & Rahmawaty, L. (2021). Pembelajaran Student Center Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pada Matakuliah Statistika Dasar. *THEOREMA: The Journal Education of Mathematics*, 2(2).
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.