

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X FASE E SMAN 15 TANJUNG JABUNG BARAT

Noriza¹, Arpizal², Nurmala Sari³

^{1,2,3}Universitas Jambi

Email: niza6888@gmail.com¹, arpizal.fkip@unja.ac.id², nurmalasari@unja.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat, di mana 43 dari 78 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan ini diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular tangga dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *game* ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest dengan instrumen soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis, dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *game* ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, *Game* Ular Tangga, Hasil Belajar, Ekonomi.

Abstract: This research was motivated by the low learning outcomes of students in Economics in Grade X Phase E of SMAN 15 Tanjung Jabung Barat, where 43 out of 78 students had not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This problem is suspected to be caused by the use of monotonous learning media and a lack of student engagement. This study aims to determine the implementation of a snakes and ladders game-based learning strategy and its effect on improving student learning outcomes. The method used in this study was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: an experimental class using the snakes and ladders game and a control class using conventional methods. Data collection was conducted through pretests and posttests using multiple-choice questions that had been tested for validity and reliability. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and *n-gain* tests. The results of the study showed a significant difference between student learning outcomes in the experimental and control classes. The average increase in student scores (*N-Gain*) in the experimental class was higher than in the control class, indicating that the use of the Snakes

and Ladders game was effective in improving learning outcomes. It can be concluded that the implementation of the Snakes and Ladders game-based learning strategy had a positive effect on students' economics learning outcomes. This media not only made learning more engaging but also encouraged active student engagement in the learning process.

Keywords: Learning Strategy, Snakes and Ladders Game, Learning Outcomes, Economics

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam mempersiapkan individu menghadapi berbagai tantangan dan perubahan. Proses pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah pembelajaran yang efektif, yang memerlukan interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam memilih strategi dan media yang tepat agar pembelajaran berjalan optimal. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dan papan tulis yang cenderung monoton, sehingga membuat siswa kurang aktif dan hasil belajar pun rendah.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat, khususnya di kelas X Fase E pada mata pelajaran Ekonomi, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 78 siswa, hanya 35 yang mencapai ketuntasan, sementara 43 lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi. Kurangnya variasi media pembelajaran serta rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya adalah media game ular tangga. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keaktifan siswa. Game ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran berbasis game ular tangga terhadap hasil belajar siswa Ekonomi kelas X Fase E di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat.

KAJIAN TEORI

Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan serangkaian aktivitas mental yang dilakukan individu yang mengakibatkan perubahan perilaku setelah proses pembelajaran berlangsung. Menurut Djamaluddin (2019), belajar adalah bentuk perubahan dalam perilaku sebagai akibat dari pengalaman baru dan latihan yang dilakukan. Aunurrahman (2020) juga menyatakan bahwa belajar merupakan proses kompleks yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan, membentuk sikap, serta mengembangkan keterampilan melalui pengalaman yang diperoleh secara sadar.

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah keseluruhan perencanaan guru dalam menyampaikan informasi untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Strategi ini mencakup metode dan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis (Istiqomah et al., 2023). Guru dituntut mampu menyesuaikan strategi dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan, agar tercipta proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Menurut Gunawan et al. (2021), penggunaan strategi yang tepat dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi memperjelas pesan, menarik perhatian, serta meningkatkan interaksi dalam proses belajar (Nugrahani, 2021). Menurut Rizki Wahyuningtyas (2020), penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan menghindarkan siswa dari kejenuhan. Pemilihan media yang sesuai dapat merangsang minat belajar siswa dan mendorong mereka lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media juga memiliki fungsi sebagai sumber belajar yang dapat menjembatani keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera siswa (Sitepu, 2021).

Game Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Game ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat mendidik, interaktif, menghibur, dan sederhana. Permainan ini dimodifikasi dengan muatan materi

ekonomi agar siswa dapat belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan (Sriwahyuningsih et al., 2020). Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Syifa (2021), media ini mampu melatih kerjasama, sikap sportif, serta pemahaman terhadap materi melalui interaksi kelompok dan pengalaman nyata dalam permainan.

Game ular tangga dalam pembelajaran dilakukan melalui lima tahap: pembentukan kelompok dan pengarahan, permainan, diskusi soal, penyampaian materi inti, dan penghargaan kelompok. Media ini membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Selain itu, pendekatan ini meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Afandi (2015), hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku sebagai hasil interaksi belajar terhadap suatu objek. Sutrisno (2021) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup semua kemampuan yang dicapai selama pendidikan, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang ditetapkan serta sebagai bahan evaluasi proses pembelajaran itu sendiri.

Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran berbasis game ular tangga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*), karena dalam pelaksanaannya melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak tetapi diberi perlakuan berbeda. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis game ular tangga, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat, yang melibatkan dua kelas dari populasi kelas X Fase E sebagai sampel penelitian. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu, terutama kesesuaian kelas dengan karakteristik yang diinginkan dalam penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pemberian tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah melalui proses uji coba terlebih dahulu. Uji coba dilakukan di kelas X E3 yang bukan merupakan sampel penelitian, untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh soal dinyatakan valid karena nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,361). Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki koefisien alpha sebesar 0,884, yang berarti tergolong sangat reliabel dan dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Selain itu, dilakukan pula analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori mudah dan sedang, sedangkan daya pembeda soal menunjukkan bahwa sebagian besar soal mampu membedakan kemampuan siswa dengan baik karena berada dalam kategori sedang hingga tinggi.

Setelah perlakuan diberikan pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, data hasil tes dianalisis melalui dua tahap, yaitu analisis awal data dan pengujian hipotesis. Tahap analisis awal bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis statistik parametrik. Analisis ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes terdistribusi secara normal. Uji ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data terdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data antara kedua kelompok adalah sama. Uji ini dilakukan dengan menggunakan Levene Test, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi juga lebih dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik.

Setelah seluruh asumsi terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t independen (*independent sample t-test*) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, dilakukan juga perhitungan N-Gain untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest pada masing-masing kelas. Nilai N-Gain dianalisis untuk melihat efektivitas pembelajaran yang diterapkan, dengan mengkategorikan hasil peningkatan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran berbasis game ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal terlebih dahulu diuji coba di kelas X E3. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen dari segi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Berdasarkan hasil uji validitas yang dianalisis menggunakan rumus Pearson Product Moment, seluruh soal dinyatakan valid karena nilai r -hitung yang diperoleh lebih besar dari r -tabel yaitu 0,361. Artinya, setiap butir soal mampu mengukur kompetensi yang diinginkan dan sesuai dengan indikator soal yang telah dirancang. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan bahwa soal memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884. Hal ini membuktikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara objektif.

Selain validitas dan reliabilitas, analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 20 soal, sebanyak 13 soal tergolong mudah dan 7 soal tergolong sedang. Artinya, soal-soal yang digunakan telah disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sehingga tidak terlalu sulit untuk dikerjakan namun tetap mampu menguji pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, hasil analisis daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menandakan bahwa soal-soal tersebut cukup baik dalam membedakan antara siswa yang memahami materi dengan baik dan siswa yang belum menguasai materi.

Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, peneliti melanjutkan ke tahap pengumpulan data melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Kegiatan ini dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran

menggunakan strategi berbasis game ular tangga, sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional yang umum digunakan di sekolah. Tujuan dari pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dilakukan. Hasil analisis nilai menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa di kelas eksperimen adalah 49,12, yang meningkat secara signifikan menjadi 78,27 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata skor pretest adalah 45,19 dan meningkat menjadi 62,50 setelah diberikan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran game ular tangga memberikan dampak yang lebih positif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Selain itu, adanya aktivitas bermain dalam game ular tangga yang melibatkan interaksi antar siswa dan suasana kompetitif yang menyenangkan diduga menjadi faktor pendorong meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan peningkatan hasil belajar ini menjadi dasar untuk dilakukannya analisis statistik lanjutan guna memastikan apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik atau hanya kebetulan semata.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis game ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media game ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang dibuktikan melalui nilai rata-rata posttest masing-masing kelompok serta hasil uji N-Gain.

Secara rinci, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah sebesar 49,12 dan meningkat menjadi 78,27 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 45,19 pada pretest menjadi 62,50 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media game ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari materi ekonomi. Peningkatan nilai sebesar 29,15 poin pada kelas eksperimen menjadi bukti bahwa proses

pembelajaran melalui media interaktif mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil analisis N-Gain semakin memperkuat temuan tersebut, di mana kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,5435 dan termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,3035 yang juga berada dalam kategori sedang, tetapi dengan nilai yang lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi secara kualitas dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mempertegas bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi yang diajarkan.

Lebih lanjut, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,827 yang lebih besar dari t-tabel 1,675, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan strategi pembelajaran berbasis game ular tangga terbukti secara statistik memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga karena strategi yang diterapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Penggunaan media ular tangga memungkinkan siswa terlibat secara aktif, saling berdiskusi, dan berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekonomi. Suasana ini jauh berbeda dari kelas kontrol yang cenderung lebih pasif karena menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai media utama.

Secara keseluruhan, hasil pembelajaran di kelas eksperimen juga menunjukkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang lebih tinggi, dengan sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga berdampak pada kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X Fase E di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat secara signifikan.

Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai antara kelas eksperimen yang menggunakan media *game* ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai pretest ke posttest dari rata-rata 49,12 menjadi 78,27. Sementara kelas kontrol mengalami peningkatan dari 45,19 menjadi 62,50. Selain itu, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,5435 (kategori sedang), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,3035 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Selain itu, hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *game* ular tangga lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. *Game* ular tangga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afandi, R. (2020). 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. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Afriansyah, F. E. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Active Learning Tipe Modelling The way Terhadap ketuntasan hasil belajar Dribble Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 32–38.
- Amalia, M. (2024). *Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu*.
- Andaresta, P. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas Xi IPA 2 Sman Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigi Tahun Ajaran 2018/19*. UNIVERSITAS ISLAM RIAU PEKAN BARU.
- Ashari, H. (2020). *MUNAQASYAH Efektifitas Pola Integrasi Faktor Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik Terhadap Prilaku Positif Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB)*

- Banyuwangi Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB) Banyuwangi*. 2(1), 1–15.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183–187. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>
- ATURROHMAH, U. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI MA'ARIF BAUH GUNUNG SARI*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN0 Metro.
- Aunurrahman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Dewi, K. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1–16. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Djamaluddin, A., W. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In *CV. Kaaffah Learning Center* (Vol. 162, Issue 2188). CV. Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, R. U. (2019). Penerapan Model pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xi Ips 2 SMA 8 Kediri disemester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal.Uaindonesia*, 1(14), 1–23.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Gunawan, I., Ulfatin, N., Sultoni, Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., & Triwiyanto, T. (2021). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Abdimas Pedagogi*, 1(1), 37–47. <http://journal2.um.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1950/1139>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasibuan, I. (2020). Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Peluang*, 4(1), 156. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.1029>
- Hidayat, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa–Siswi Kelas XI Smk Bina Nusa Kabupaten Bekasi. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(07), 2895–2912. <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i07.1065>

- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Jubaedah, E. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make a Match. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8, 104–113. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/9188>
- Khairinal. (2016). *Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Salim Media Indonesia.
- Kurniasih, R. (2020). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Ma'rifah, S. (2021). Belajar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., & ... (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Nafisah, D., Nurlaily, V. A., Permatasari, D., Dayu, K., & Amalia, E. (2024). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*.
- Novandi, A., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Menggunakan Courselab 2 . 4 Pada Kompetensi Dasar-Dasar Elektronika Digital Di Smk 3 Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(1), 211–216.

- Nugrahani, R. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nurwanti, T., & Bahtiar, R. S. (2024). Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema “Benda Disekitar Ku” Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Di Sdn Dukuh Kupang 5 Surabaya. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 96–104. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pramesti, S. P., & Prayito, M. (2023). *Penerapan Model PBL Berbantuan Media Minibulantas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD 2 Mijen*. 1975–1985.
- Pranoto, M. A. S. (2020). Hubungan Penerapan Strategi Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Peserta Didik di LBB Primagama Kabupaten Lamongan. *E-Jurnal UNESA*, 6(1), 1–9.
- Purwaningrum Puji Lestari, A. S. (2023). *Strategi Pembelajaran Ekonomi*. PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran.
- Puspitasari, A. S. &. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rizki Wahyuningtyas, B. S. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Sain, H. M. (2017). Implikasi penerapan strategi pembelajaran dan perilaku belajar terhadap hasil belajar peserta didik di madrasah aliyah madani paopao kabupaten gowa. *Jurnal Al-Kalam*, IX(2), 125–140.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2),

- 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Siti Aulia Sulhani, Heri Hadi Saputra, F. P. A. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V SDN 29 Ampenan*. 09.
- Sriwahyuningsih, Sri Lilis Herlianty, Riana, A. (2020). Model Media Belajar Cinta Lingkungan Seri Pra Keaksaraan Berwawasan Education For Sustainable Development. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://doi.org/10.18848/1447-9494/cgp/v16i10/46677>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhudin, A. (2022). *Lembaga Jasa Keuangan*. PT Bumi Aksara.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahaya.
- Susianto, H. (2018). *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. In *Ahlimedia Press (Wonogiri)*. Ahlimedia Press.
- Syifa, F. N. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. 2, 91–102.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2004). In *jdih.kemdikbud.go.id*.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan

- Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Widowati, F., & Mulyani. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 2(1), 3.
- Zahra, S. A., & Widiyanto. (2021). Analisis Deskriptif Dalam Penerapan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi Sma Negeri 1 Sliyeg Kabupaten Indramayu. *Economic Education Analysis Journal*, 4(2), 586–602.