

PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI STRATEGI OPTIMALISASI MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI KEBRENGAN WONOSOBO

Lucky Rizki Fadhillah ^{*1}

Firdaus Firdaus ²

Nugroho Adi Prasetya ³

^{1,2,3} Universitas Sains Al-Qurán

*e-mail : firdaus@unsiq.ac.id

Abstrak

Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar masih menjadi salah satu permasalahan yang dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan ular tangga sebagai strategi dalam mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri Kebrengan Wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keaktifan, semangat belajar, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Keberhasilan penerapan strategi ini didukung oleh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, dan adanya kerja sama yang baik antarsiswa. Di sisi lain, beberapa kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan media pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, serta terbatasnya alokasi waktu pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Selain mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, media ini juga berpotensi menjadi alternatif model pembelajaran kontekstual yang dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Permainan Ular Tangga, Sekolah Dasar, Strategi Pembelajaran.

Abstract

Lack of student motivation in Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level remains a problem, influenced by the application of learning methods that tend to be monotonous and lack active student engagement. This study aims to examine the implementation of the Snakes and Ladders game as a strategy to optimize student motivation in Islamic Religious Education (PAI) at Kebrengan Elementary School in Wonosobo. This study used a qualitative method with a descriptive approach. Data collection was conducted through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis refers to the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the use of the Snakes and Ladders game has a positive impact on student motivation. This improvement is evident in increased student activity, enthusiasm for learning, courage in asking questions, and improved student understanding of the material being studied. The successful implementation of this strategy is supported by teacher creativity in managing learning, the creation of a pleasant learning atmosphere, and good cooperation among students. On the other hand, several obstacles encountered include limited learning media, differences in student abilities, and limited learning time allocation. Based on the research findings, it can be concluded that the Snakes and Ladders game is an effective learning strategy for increasing student motivation in Islamic Religious Education (PAI). In addition to creating an active, collaborative, and meaningful learning process, this media also has the potential to be an alternative contextual learning model that can be applied at the elementary school level.

Keywords: Learning Motivation, Islamic Religious Education, Snakes and Ladders Game, Elementary School, Learning Strategy.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih menjadi persoalan penting, terutama akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada hakikatnya tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, akhlak, serta sikap religius sejak usia dini. Dalam ajaran Islam, pentingnya menuntut ilmu ditegaskan melalui hadis Nabi Muhammad SAW yang menyatakan bahwa *"Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim"* (HR. Ibnu Majah, No. 224). Namun demikian, kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran PAI. Kondisi tersebut diperkuat oleh teori motivasi Abraham Maslow yang menyatakan bahwa kebutuhan akan rasa aman, penghargaan, dan aktualisasi diri memengaruhi motivasi belajar siswa

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Kebrengan Wonosobo menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori yang cukup baik jika dibandingkan dengan beberapa sekolah dasar lain di lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta adanya pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu strategi yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran edukatif. Melalui media permainan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menumbuhkan semangat kompetisi yang positif, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Ratnasari menjelaskan bahwa permainan ular tangga edukatif efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui aktivitas yang aktif dan komunikatif (Ratnasari, 2023). Selain itu, penggunaan media permainan juga mampu membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan, yaitu bagaimana penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Kebrengan Wonosobo, bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta apa saja tantangan yang dihadapi selama penerapan media tersebut. Rumusan masalah tersebut menjadi penting karena pembelajaran berbasis permainan masih jarang diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya yang mengintegrasikan unsur edukatif dan nilai-nilai religius secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, serta mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara akademik, penelitian ini memiliki relevansi karena masih terdapat kesenjangan penelitian terkait penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran PAI. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran matematika atau pembelajaran tematik tanpa menekankan integrasi nilai religius dan motivasi belajar siswa. Ariyanto dkk. menjelaskan bahwa media ular tangga lebih banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar (Ariyanto dkk., 2020). Harahap dan Nurfadilah juga menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa ketika dilaksanakan secara interaktif dan melibatkan kerja sama antar peserta didik (Harahap dan Nurfadilah, 2023). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif, relevan dengan konteks pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan permainan ular tangga sebagai strategi dalam mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam (PAI) di SD Negeri Kebrengan Wonosobo. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menitikberatkan pada pengkajian proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa, serta upaya guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara langsung di sekolah dengan mengamati berbagai aktivitas pembelajaran yang berlangsung selama penggunaan media permainan edukatif tersebut.

Penelitian ini melibatkan guru Pendidikan Agama Islam beserta siswa sekolah dasar yang mengikuti secara langsung proses pembelajaran yang diteliti. mengikuti pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta kemampuan untuk memberikan informasi yang sesuai dan berkaitan dengan tujuan penelitian. Objek penelitian meliputi proses penerapan permainan ular tangga, motivasi belajar siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya pada pembelajaran PAI.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta pelaksanaan media permainan dalam kegiatan belajar di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, tanggapan siswa, serta pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap motivasi belajar mereka. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung yang meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta berbagai dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Data penelitian kemudian diolah dan dianalisis dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, serta verifikasi atau penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh pemahaman yang sistematis mengenai efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Penerapan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kebrengan Wonosobo diterapkan sebagai media pembelajaran edukatif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Permainan dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal berbasis materi PAI pada beberapa kotak permainan sehingga aktivitas bermain berubah menjadi aktivitas belajar yang interaktif. Dalam praktiknya, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Dari hasil analisis dapat dipahami bahwa penerapan permainan ular tangga menjadikan proses pembelajaran lebih nyata dan relevan dengan pengalaman siswa. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik umumnya lebih mudah menyerap materi ketika terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar daripada hanya menerima penjelasan yang bersifat teoritis atau abstrak. Hasil temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman serta interaksi aktif dengan lingkungan belajarnya (Piaget, 1950). Melalui permainan ular tangga, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan cenderung bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran turut memperlihatkan terjalannya interaksi sosial yang dinamis di antara siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa terlihat saling berdiskusi, bekerja sama, dan membantu teman kelompok dalam menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut sesuai dengan teori sosiokultural Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kolaboratif yang membantu siswa membangun pemahaman secara bersama-sama.

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu mengintegrasikan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) ke dalam rancangan permainan serta menyiapkan kartu-kartu pertanyaan yang akan digunakan sebagai bagian dari kegiatan bermain selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini menunjukkan bahwa permainan dirancang secara sistematis agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan permainan secara bersama-sama. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama menentukan jawaban yang tepat. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu menciptakan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kolaboratif.

Ditinjau dari teori pembelajaran aktif, kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi pelaku utama yang secara aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Temuan penelitian ini selaras dengan konsep *Game-Based Learning* yang menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, karena kegiatan belajar dilaksanakan dalam suasana yang menarik, menyenangkan, dan interaktif (Mawarni dkk., 2024). Penelitian Nelis dkk. juga menunjukkan bahwa media permainan berbasis kelompok mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional (Nelis dkk., 2023). Oleh karena itu, permainan ular tangga memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

b. Analisis Dampak Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media permainan tersebut, siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena proses belajar dikemas secara menarik dan tidak membosankan. Kegiatan bermain, adanya unsur persaingan antarkelompok, serta tantangan dalam menjawab pertanyaan mendorong siswa untuk lebih berminat dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara empiris, siswa terlihat lebih fokus, aktif berdiskusi, serta lebih berani menyampaikan pendapat ketika pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Dalam teori motivasi belajar, motivasi siswa akan meningkat apabila peserta didik memiliki ketertarikan dan keterlibatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran (Sardiman, 2019).

Selain meningkatkan motivasi, permainan ular tangga juga membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah. Proses belajar melalui pengalaman bermain membuat materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan seperti ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa yang lebih mudah belajar melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung (Piaget, 1950).

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis permainan yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, serta hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan tidak membosankan (Nelis dkk., 2023). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan (Ratnasari, 2023).

c. Analisis Tantangan Penerapan Permainan Ular Tangga

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan permainan ular tangga juga menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sarana permainan yang menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara

maksimal. Jumlah media permainan yang terbatas membuat penggunaan permainan harus dilakukan secara bergantian sehingga mempengaruhi efektivitas waktu pembelajaran.

Selain itu, variasi kemampuan siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi jalannya permainan. Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama sehingga sebagian siswa memerlukan pendampingan lebih intensif dibandingkan siswa lainnya. Dalam konteks ini, guru perlu menerapkan strategi diferensiasi pembelajaran agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Tantangan lainnya adalah pengelolaan kelas dan manajemen waktu selama permainan berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan membutuhkan pengaturan yang baik agar suasana kelas tetap kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam perspektif teori sosiokultural, bantuan guru dalam bentuk scaffolding masih sangat diperlukan agar siswa mampu berkembang menuju tahap belajar yang lebih mandiri (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, keberhasilan permainan ular tangga tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan guru, kondisi siswa, serta dukungan lingkungan belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil analisis secara menyeluruh, dapat dinyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kebrengan. Penerapan permainan ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih partisipatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih mudah memahami serta menguasai materi yang dipelajari.

Secara teoretis, hasil penelitian ini didukung oleh Teori konstruktivisme yang menempatkan pengalaman belajar sebagai unsur penting dalam membantu siswa mengembangkan dan membangun pemahamannya. (Piaget, 1950). Selain itu, teori sosiokultural juga menjelaskan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam proses pembelajaran siswa (Vygotsky, 1978). Dalam teori motivasi belajar, suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap aktivitas belajar yang dilakukan (Maslow, 1943). Permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kebrengan Wonosobo memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut terlihat dari bertambahnya tingkat keaktifan, semangat, rasa ingin tahu, serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, permainan ular tangga mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong kerja sama antarsiswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi PAI yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu mengkaji penerapan permainan ular tangga, mengidentifikasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, serta menganalisis berbagai kendala yang muncul dalam proses pelaksanaannya.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran aktif dan joyful learning dalam Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media permainan edukatif. Secara praktis, hasil penelitian dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada lingkup subjek dan lokasi penelitian yang terbatas pada satu sekolah dasar sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan bisa dilakukan pada jenjang pendidikan dan lingkungan sekolah yang berbeda serta mengembangkan media permainan edukatif yang lebih variatif dan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh Efendi, Fahmi, dkk. "Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru PAI." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama* 3, no. 2 (2025): 38-46.
- Abraham H. Maslow. "A Theory of Human Motivation." *Psychological Review* 50, no. 4 (1943): 370-396.
- Ariyanto, Budi, dkk. "Pengembangan Media Ular Tangga terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (2020).
- Dewi, A. N., dan R. Hidayat. "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 33-42.
- Guna Nugraha, Arie, dan Sardianto Markos Siahaan. "Mengintegrasikan Teknologi Website dalam Sistem Penyimpanan Bahan Ajar untuk Pendidikan Modern." 5, no. 1 (2025).
- Harahap, R., dan S. Nurfadilah. "Integrasi Media Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 45-57.
- Harto, K., M. F. Ramadhan, dan K. Shah. "Penggunaan CTL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI." *Didaktika: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 23-36.
- HR. Ibnu Majah. *Sunan Ibnu Majah*, Kitab Al-Muqaddimah, No. 224.
- Jean Piaget. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 1950.
- Kemendikbudristek. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka: Literasi dan Numerasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022.
- Ratnasari, L. "Penerapan Media Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Pembelajaran Motif Batik." *Jurnal Seni Rupa* 9, no. 1 (2023): 45-53.
- Lev S. Vygotsky. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- Mamonto, S. "Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Asmaul Husna di Kelas V SD." *Al-Minhaj: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2025): 142-156.
- Mawarni, Ririn, dkk. "Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi dalam Program Kampus Mengajar 7 di SDN 35 Ampenan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 (2024): 318.
- Nelis, Selvia, dkk. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Berbagai Pekerjaan Menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar Negeri 074/VIII Wirothoagung Rimbo Bujang." *el-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* (2023).
- Pangestu, Ragil, dkk. "Influensi Aliran Pendidikan Modern pada Progres Kognitif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tebing Tinggi." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 4 (2025): 252-257.
- Ramadhan, I., dan T. Susilowati. "Efektivitas Media Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8, no. 1 (2024).
- Rosmayati, Siti, dan Arman Maulana. "Analisis Model Teori dalam Pengembangan Pembelajaran: Studi Kasus Model Konstruktivisme." *International Journal of Science Education and Technology Management* 1, no. 1 (2025).
- Sardiman, Arief M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Syazali, Muhammad, dkk. "Assessment Keterampilan Menulis Ilmiah Mahasiswa melalui Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Riset Berbantuan Media Contoh, Template dan Pedoman Penulisan Makalah." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 823-831.
- Wulandari, D., dkk. "Pengembangan Flipbook Digital untuk PAI." *Edu Research* 10, no. 1 (2025): 67-80.
- Zakarya, Hafidz, dan Martaputu. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta." *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 99-110.