

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. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustina, I. Y., Sarmita, I. M., & Citra, I. P. A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Melalui Digital Learning System Berbasis Ipad Class Pada Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Di Sma Harapan Mulia. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(01), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v12i01.66243>
- Andi Putri Kumala Sari, D. N. dan R. T. (2022). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi* (Vol. 2, Number 1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Ardania, Prastiyono, H., Bayu Segara, N., Hasanah, N., & Dizon, C. S. (2025). Development Of Augmented Reality Based Snakes And Ladders Game To Enhance Social Studies Learning Motivation And Environmental Awareness. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(2).
- Desy Dwisukamsurya, P. M., Lasmawan Dan I, W., & Sriartha, P. (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet Di Sma Dwijendra Denpasar. *Media Komunikasi Geografi*, 20(1), 34–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mkg.v20i1.17465>
- Desy Dwisukamsurya, P. M., Lasmawan Dan I, W., & Sriartha, P. (2019b). *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet Di Sma Dwijendra Denpasar*.
- Dwi Rahayu, A. R., Febriandi, R., & Sukendak Ekok, A. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.55526/ljese.v2i2.269>
- Dwi Widiyanto, A. S. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Sidoarjo. *Avatara: E-Journal*

- Pendidikan Sejarah*, 5(1), 1472–1480.
[https://doi.org/Vol.5No.1\(2017\):Vol5Nomer1](https://doi.org/Vol.5No.1(2017):Vol5Nomer1)
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 977–982. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
- Fransisca, R. , W. S. , & S. A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Hopeman, T. A., H. N. , & A. W. A. (2022). Hakikat, tujuan, dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Number 021). Laman litbang.kemdikbud.go.id
- Komari, N., & Sariani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik pendidikan teknik analisis data kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniasari, R. (2018). Pemberian motivasi serta dampaknya terhadap kinerja karyawan pada perusahaan telekomunikasi Jakarta. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/widyacipta.v2i1.2551>
- Lagili, I. L., Moonti, U., & Mahmud, M. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Jambura Economic Education Journal*, 1(1), 15–29. <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i1.2082>

- Lase, A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Disiplin Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17317>
- Maharani, P., Alqodri, F., Aldhea, R., & Cahya, D. (2015). Pemanfaatan Software Sigil Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Yang Mudah, Murah Dan User Friendly Dengan Format Epub Sebagai Sumber Materi. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 2.5-30. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/862>
- Malau, M., Zid, M., & Sya, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Geografi di SMA Dengan Menggunakan Teams. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 224. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.827>
- Mardhani, A. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. In *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 6, Number 1). Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Melinda, I. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4219>
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 05(02), 1–9. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>
- Niyah, D. R., Sriartha, I. P., & Citra, I. P. A. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa di SMAN 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(3), 426–434. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v12i3.65805>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3, 171–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Putri, P. H., & Sriyanto, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Google Earth Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Keterampilan Geografi Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 52 Jakarta. *Edu Geography*, 10(2), 15–34. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60521>
- Rahayu, S., Novita, L., & Sukmanasa, E. (2026). Development of a Genially-Based Digital Snakes and Ladders Game to Enhance Reading Comprehension among Phase C Learners. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.7677>
- Rahman, F., Zid, M., & Sya, A. (2021). Hakikat Geografi Dalam Membentuk Paradigma Berpikir Siswa. *Jurnal Geografi*, 10, 1–7.
- Rahmat, D., Wesnawa, I. G. A., & Sriartha, I. P. (2025). Hubungan Persepsi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Gaya Mengajar Interaksional Guru Madrasah Aliyah Negeri (MAN Buleleng) di Desa Patas Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 13(2), 251–255. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v13i2.100731>
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Rismatul Azizah, Lia Yulianti, E. L. (2015). Kesulitan pemecahan masalah fisika pada siswa SMA. *Penelitian Fisika Dan Aplikasinya*, 5(2), 44–50. <https://doi.org/10.1136/pgmj.53.620.343>
- Rizkiana, F., & Sari, E. F. (2024). Snakes and Ladders Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 8(2), 297–305. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.75419>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020a). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020b). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future

- directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sadiman, Arief, Rahardjo, A. H. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sartika, S. (2020). *Pengaruh penggunaan media video scribe terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di IAIN Curup: Studi pada Prodi PAI semester VI 2019* [IAIN Curup]. <https://doi.org/http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/2628>
- Sharah, A., & Astawa, I. B. M. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Sma Negeri Di Kota Singaraja. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jjg.v6i2.20684>
- Suarsini, N., Wesnawa, I., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3386>
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Penelitian Pendidikan IPA*, 1, 13–21.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sunaengsih, C. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi a*. 3(2), 177–184. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Wahyuni, T. (2025). *Analisis implementasi strategi problem-based learning terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas X SMK Miftahul Ulum Tanjung Senang Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widowati, F., & Mulyani. (2014). Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema hiburan. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10676>

- Wisnu, W. A., Dhi Bramasta, & Mustolikh. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips 1 Pada Mata Pelajaran Geografi Melalui Metode Studi Kasus Di Sma Negeri 1 Jatibarang Kabupaten Brebes. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i2.59>
- Yani, A. (2015). Menakar Kurikulum Geografi 2013 dalam Pengembangan Nilai Patriotisme. *MIMBAR, Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 31(2), 379. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v31i2.1468>
- Yasmin, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Stop Motion Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 5 Kota Bekasi* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/106617/>
- Yugita Rahmi, Cici Wahyuni, Hijriani Safitri, Azila Nur Aqsa, A. N., & Isnaniah, M. I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Matematika Terintegrasi Islam Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Matematika*, 2(2), 22–31. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i2.477>

