

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2020). 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. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Ali, S., Moonti, U., Yantu, I., Ekonomi, M. P., Ekonomi, F., Gorontalo, U. N., Ekonomi, D. P., Ekonomi, F., & Gorontalo, U. N. (2022). *Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango I*. 08(May), 1553–1560.
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Arikunto (2021) Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara Jakarta.
- Arikunto, S. (2022). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Dhinda Dewy Herlina, N. R. Z. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 560–567. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.752>
- Diana, L. M., Ana Yuniasti Retno Wulandari, & Alfina Kusuma Nilasari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 159–168. <https://doi.org/10.51454/decode.v5i1.1071>
- Fitriani, C. D., & Insani, N. H. (2024). *The Effectiveness of Game Based Learning Utilizing Snakes and Ladders Media on Javanese Script Learning Outcomes*. 8(3), 406–414.
- Fuadiyah, S., Hidayat, T., & Priyandoko, D. (2021). Cladogram misreading of undergraduate students in understanding evolutionary. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(2), 179–187. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v7i2.12360>
- Herawati Lamada, G. A. (2025). *Jurnal Riset Ilmiah*. 2(3), 1443–1454.
- Huda, K. (2020). Khoirul Huda , S . Pd ., M . Pd. *Jurnal Edukasi*, 133.
- Ilmiah, Ahmad Ridfah, Eva Meizara Puspita Dewi. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/010.0000/xxxxxx-xxx-0000-0>
- Ips, P., Sekolah, D., Syawaludin, M., Setiani, P. P., Pramono, D., & Sholeh, M. (2025). *Implikasi Teori Konstruktivisme Dalam Pelaksanaan*. 07(03), 54–68.

- Jihadillah, M. (2025). *The Effectiveness of Gamification-Based Learning in Science Education : A Systematic Review of Student Motivation , Engagement , and Cognitive Learning Outcomes*. 1(1), 29–40.
- Khoirunadiya. (2025). Uji Validitas dan Reliabilitas Kemandirian Remaja pondok pesantren. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 26747–26753.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). *The experiential learning theory*, Mensa Research Journal, 52(3).
- Krisnita, V., Taufiq, M., Habibie, A., Teknnologi, P., Universitas, I., & Tasikmalaya, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Ipa Siswa Sd. *J u r n a l P R O D U K T I F*, 4(2), 347–355.
- Kristanto A. (2021). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 36–42.
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- Muhammad, R., Reihan, A., & Juhana, A. (2025). *Game based learning as a learning method in developing students' learning interest* Article History. 1(1), 23–27.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhasanah, A., Ramadhanti, S., Utami, S., & Putri, F. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 5728–5734.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning*. 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Putri, Y. M., & Andaryani, E. T. (2025). Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve Fifth-Grade Students Learning Outcomes on Fraction. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 908–926. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp908-926>
- Ramadhani, T. P. L., Vk, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipas*. *Risoma: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Rohana, Murdy, K., & Daulay, H. Y. (2021). *Analysis of Student Learning Difficulties in*. 2(2), 39–46.
- Septianto, M. E., & Darmawan, D. (2025). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Menengah Atas*. 6(3), 804–823.
- Setiawan, H., Setiawan, H., & Phillipson, S. (2020). *REID (Research and Evaluation in Education) The effectiveness of Game-Based Science Learning*

(GBSL) to improve students ' academic achievement : A meta-analysis of current research from 2010 to 2017 *The effectiveness of Game-Based Science Learning* (G. 5(2).

- Sitit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2020). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. 1, 79–88.
- Sugiyati, S., & Sujarwati, I. (2025). The Impact of the Snakes and Ladders Game on Students' Vocabulary. *International Journal of Innovation and Education Research*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.33369/ijer.v4i1.40564>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Syaikh, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629
- Syawaluddin, A., & Rachman, S. A. (2020). *Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students ' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School*. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Wahyuni, A. W., Asmah, S., & Muliana, M. (2024). Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Education Research*, 5(4), 6239–6246. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1883>
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). *The Effect Of Snake And Ladder Game On Student Learning Outcomes In Studying Of Islamic History "Fathu Mecca" At The Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia*. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167-178.