Volume XI , Nomor 1, Juni 2025 : Hal 18-26
Jurnal Utile
https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII MTS TAUFIQIYAH NGAJUM

Hamidi Rasyid[1], Maulina Arofati Zuhro[2]
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
[1]email: hamidi.rasyid@uniramalang.ac.id, arofatiaz@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Taufiqiyah Ngajum. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif siswa yang peneliti jumpai dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (RnD) dengan pendekatan kualitatif. Adapun model RnD yang digunakan adalah model ADDIE (Analize, Design, Development. Implementation, dan Evaluation). Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber: hasil wawancara, observasi, dan dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada ranah kognitif siswa. Pada analisis awal nilai rata-rata peserta didik pada ulangan sumatif terkait materi mengenal negara ASEAN, interaksi sosial, pluralitas masyarakat Indonesia mencapai 58. Setelah menggunakan media ular tangga nilai rata-rata ulangan harian pada materi mengenal negara ASEAN, interaksi sosial, pluralitas masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 78, hal tersebut terbukti dari peningkatan signifikan dari hasil rata-rata nilai siswa dari 58 ke 78.
Kata Kunci: Media Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa

Abstract: This research is undermined by the lack of use of learning media on IPS subjects of the eighth grade in the Taufiqiyah MTs of Ngajum. Many factors that researchers find in the learning process affect student learning outcomes in particular the cognitive ranks of the students. The aim of this study is to develop the learning media of the snake staircase in an effort to improve the learning outcomes of students of the eighth grade on IPS subjects. The type of research used in this research is the Research and Development (RnD) method with a qualitative approach. (Analize, Design, Development. Implementation, dan Evaluation). In data collection, researchers use source triangulation, i.e. the results of interviews, observations, and documentation. Research results show that through the application of learning media snake staircase can improve learning outcomes in particular the cognitive area of the student. In the initial analysis, the average value of the students on the sumative rehearsals related to material to know ASEAN countries, social interaction, plurality of Indonesian society reached 58. After using the media snake ladder the average daily value of repeat on material to learn ASEAN country, social interacting, plurality of Indonesia society experienced a fairly significant improvement with an average value reached 78. This is proven by the significant increase in the average student score from 58 to 78.
Keywords: *Snakes and Ladders Media, Student Learning Outcomes*

History :

Submit 21 Mei 2025, review 24 Juni 2025, accepted 28 Juni 2025

PENDAHULUAN

Tidak mungkin memisahkan kebutuhan setiap orang akan pendidikan dari kehidupannya. Karena semua siswa memerlukan pengajaran dari guru yang lebih berpengetahuan atau ahli di bidangnya. Karena pendidikan berfungsi sebagai barometer pembangunan suatu bangsa, Arsyad (2002).

Memang benar bahwa kegiatan belajar mengajar tidak bisa dilepaskan dari bidang pendidikan. Salah satu cara pendidikan menumbuhkan kontak antara dosen dan mahasiswa adalah dengan belajar (Basri, 2019).

Menurut Asori (2018), pembelajaran pada dasarnya adalah suatu p roses kontak antara siswa dan guru, baik secara tatap muka maupun melalui pertemuan tidak langsung dengan media.

Media merupakan alat yang membantu proses pembelajaran sekaligus menambah minat dan keaktifan dalam pembelajaran. Guru dapat menyampaikan informasi dan sumber belajar yang lebih beragam dengan cara yang berbeda dengan menggunakan teknologi pembelajaran inovatif. (Riyana, 2018 :21). Media pembelajaran dalam perkembangannya dapat menyebarkan, menampilkan, mengemas, dan menganalisis informasi untuk memberikan proses pembelajaran yang menarik. Salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran Ular Tangga.

Media pembelajaran Ular Tangga dibuat dengan mempertimbangkan permainan klasik "Ular Tangga". Tujuannya adalah untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan memberikan siswa informasi yang disesuaikan dengan sifat individu mereka. Menurut Afandi (2018), dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan betapa "ular tangga" sumber daya pendidikan mempengaruhi tujuan pembelajaran peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan keterampilan yang dialami siswa sebagai hasil belajarnya. Perubahan tersebut muncul sebagai peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Kurniawati, 2020).

Keterampilan kognitif seringkali disamakan dengan keterampilan intelektual karena berkaitan erat dengan berbagai gagasan yang telah dimiliki anak mengenai kemampuan berpikirnya ketika memecahkan masalah. Karena mengingat dan berpikir selalu terlibat dalam kegiatan belajar, maka komponen kognitif sangat penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar, (Arumsari, 2017).

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah kurangnya sarana dan prasarana Madrasah. Salah satu hal yang dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitf adalah dengan menggunakan media pembelajaran, (Daryanto, 2018).

Hadirnya inovasi dan variasi dari pihak pendidik dalam penerapan media pembelajaran memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi. Guru dituntut untuk merancang lingkungan belajar yang menarik, efektif, efisien, dan dinamis, khususnya saat mengajar IPS, (Asyar, 2013).

Ilmu-ilmu sosial merupakan salah satu cabang ilmu yang melakukan kajian dan analisis komprehensif terhadap permasalahan dan gejala sosial dari berbagai sudut pandang kehidupan. Nama lain dari ilmu sosial adalah ilmu yang mengkaji segala gagasan yang berkaitan dengan keberadaan manusia, masyarakat, dan lingkungan hidup (Atmoko,2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah para pengajar di sekolah tersebut secara aktif mengikutsertakan siswanya dalam proses belajar mengajar ketika mereka tidak mampu, dan apakah mereka mempunyai akses terhadap sarana dan prasarana yang sesuai. Penggunaan permainan di setiap kelas merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Siswa dapat belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan dinamis berkat permainan menenangkan yang disediakan. Siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan dalam lingkungan belajar yang nyaman.

Oleh karena itu diperlukan media yang dapat menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap ilmu pengetahuan sosial. berdasarkan temuan observasi sementara yang dilakukan selama pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Taufiqiyah. Instruktur hanya memanfaatkan papan tulis untuk memberikan materi pelajaran sepanjang proses pembelajaran; buku teks digunakan sebagai cadangan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Hal ini tidak meningkatkan hasil belajar siswa karena pada akhirnya mereka merasa bosan atau jenuh dalam melanjutkan pembelajaran. Hal ini dibuktikan

dengan hasil evaluasi secara keseluruhan yang relatif rendah. Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan media ular tangga khususnya pada materi ASEAN, interaksi sosial, dan pluralisme masyarakat Indonesia, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada bidang kognitif.

1. METODE PENELITIAN

Paradigma pengembangan ADDIE yang penulis gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, menggunakan metodologi kualitatif. Model ADDIE menurut Borg & Gall (1983)merupakan program yang mengembangkan latihan metodologis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran terkait media pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat siswa.

Lima langkah membentuk model ADDIE, yang merupakan metodologi pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penerapan langkah-langkah pada setiap tahapan ADDIE didasarkan pada sifat tahapan utama dan metode penelitian yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik setiap tahapan (Arief, 2019). Penerapan dari model desain pembelajaran ADDIE dinilai lebih lengkap untuk penelitian pengembangan.

Dalam Instrumen pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, yaitu hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi. Selain itu juga menggunakan lembar validasi, lembar respon peserta didik, serta nilai ulangan Sumatif Peserta didik kelas VIII.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah permainan bernama "Ular Tangga" diciptakan sebagai konsekuensi dari penelitian ini dengan tujuan untuk membantu siswa Kelas VIII IPS belajar lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metodologi ADDIE yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

a. Validasi media pembelajaran ular tangga

Dua kelompok validator masing-masing satu kelompok bahan dan media melakukan validasi produk. Ibu Islamiyah, S.Pd. dilakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media. permainan Ular Tangga dilakukan oleh salah satu dosen Media Pembelajaran di Universitas Islam Raden Rahmat yaitu Ibu Lailatul Rofiah, S.Pd,. M.Pd.

Tujuan dari metode validasi ini adalah untuk memastikan apakah permainan "Ular Tangga" layak digunakan di kelas IPS khususnya pada materi semester 8 1.

Keaslian penggunaan media permainan "Ular Tangga" yang dibuat telah divalidasi oleh para ahli yang telah dikemukakan sebelumnya setelah mereka melakukan dua bentuk verifikasi terhadap media permainan yaitu validasi materi dan validasi media. Tingkatkan upaya pendidikan Anda dengan menggunakan rekomendasi yang diberikan.

b. Kepraktisan media permainan ular tangga

Dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli materi media dengan temuan asli merupakan pemilik media permainan "Ular Tangga". Eksperimen kelompok kecil dan besar dilakukan oleh peneliti kelas VIII MTs Taufiqiyah.

Lima siswa kelas VIII-B MTs Taufiqiyah Kemuning mengikuti uji coba kelompok kecil pada tanggal 24 April 2024 dan memperoleh nilai rata-rata 72.

Untuk menilai kualitas dan keampuhan produk media pembelajaran Ular Tangga yang telah dikembangkan serta mengidentifikasi variasi kemampuan kognitif siswa, maka dilakukan tahap uji coba komprehensif dengan subjek sebanyak 15 siswa dan pendidik IPS. Nilai rata-rata siswa adalah 70.

Kurikulum IPS untuk siswa kelas VIII memasukkan permainan "Ular Tangga" pada kategori sangat praktis, sesuai dengan penilaian kepraktisan keseluruhan permainan yang diberikan kepada siswa tersebut. Oleh karena itu, hal ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media permainan Ular Tangga ini dilakukan dengan paradigma ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pemeriksaan Model pengembangan ADDIE awalnya dikembangkan pada langkah analitis ini. Ada beberapa fase dalam tahap analisis ini mulai dari analisis siswa, pembelajaran, kesulitan, dan kebutuhan.

Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Proses melakukan penelitian ini melibatkan pemeriksaan atribut siswa. Siswa kelas VIII A MTs Taufiqiyah Kemuning dijadikan sebagai subjek tes penelitian. Di MTs Taufiqiyah Kemuning, siswa kelas VIII A berjumlah 21 orang. Terdapat 9 perempuan peserta didik dan 12 laki-laki peserta didik.

Siswa kelas VIII lebih menyukai pembelajaran IPS menggunakan sumber belajar berbasis permainan seperti ular tangga karena mereka lebih bersemangat dan antusias ketika menggunakan sumber tersebut, sesuai dengan temuan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Tabel 1 menampilkan hasil ulangan harian kemampuan kognitif siswa.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Untuk Menunjukkan Kemampuan Kognitif Peserta didik

No	Nama Peserta Didik	C1	C2	C3	C4
1	Aidatul Masfiroh	20	15	10	15
2	Arya Abi Rahmatullah	20	10	10	15
3	Dian Puspita	20	10	20	15
4	Dina Marcellia Dewi	20	15	10	15
5	Edi Muhammad Slamet	10	10	10	15
6	Gayuh Aulia Juan Abdi	20	10	20	15
7	Kristiana	15	10	10	15
8	Moch Faiz Ardana	20	10	20	15
9	Mohamad Bisma	20	10	10	15
10	Muhammad Ali Tofan	20	10	10	15
11	Muhammad Wisnu Nizam	25	15	20	15
12	Natasya Tadila	25	15	20	15
13	Risa Rahma Diana	10	10	10	15
14	Rohid Aklil Zulfikar	15	10	10	15
15	Rohman Sugito	10	10	10	15
16	Siti Ellya Nurfadilah	20	10	20	15
17	Vera Vebriyanti	20	10	20	15
18	Wahyu Afif Nur Rohim	10	10	10	15
19	Wahyu Alif Nur Rohman	20	10	10	15
20	Yuan Sheyla Aulia	25	15	20	15
21	Yuda Syahgumnanti	10	10	10	15
	Rata-rata	18	11	14	15

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa pada kelompok Lulus dan delapan belas siswa pada kategori Gagal berdasarkan tabel 1. Selain berdasarkan pada Peniaian Sumatif peserta didik, peneliti juga mengukur kemampuan kognitif peserta didik melalui taksonomi bloom dengan tingkat kemampuan kognitif pengetahuan (C1), pemahaman (2), penerapan (3), dan analisis (C4). Soal yang didapatkan peneliti dari pendidik sebanyak 14 butir soal yang terdiri dari 5 poin untuk setiap soal yang mengandung C1 dan C2, 10 poin untuk soal yang mengandung C3, dan 15 poin untuk soal yang mengandung C4. Terdapat 7 butir soal yang mengandung C1, 3 butir soal yang

mengandung C2, 2 butir soal yang mengandung C3, dan 2 butir soal yang mengandung C4.

b. Analisis Pembelajaran

Berdasarkan dari hasil observasi terhadap pembelajaran peserta didik kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning dan hasil wawancara peserta didik serta pendidik, berikut beberapa hal yang ditemukan, antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran hanya dilakukan secara klasikal.
2. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media apa adanya dan kurang bervariasi.
3. Terdapat 1 buah lcd proyektor.

Jarang sekali guru memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan isi, berdasarkan pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran. Karena guru menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab, lingkungan belajar di kelas menjadi kurang dinamis dan menarik, dan siswa menjadi pembelajar yang lebih pasif.

c. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas ada beberapa masalah yang ditemukan yaitu peserta didik cenderung bosan dan sering mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Pendidik lebih sering menyampaikan materi dan memberi soal dibandingkan dengan melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPS.

Berdasarkan temuan observasi di MTs Taufiqiyah, materi pembelajaran “ular tangga” harus diciptakan guna membantu siswa memahami materi IPS yang sulit dan meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Desain

Berikut langkah-langkah membuat media permainan Ular Tangga.

1. Buatlah papan permainan Spanduk Ular Tangga.
2. Di laptop anda, download program CorelDraw.
3. Download banyak grafis yang berhubungan dengan game "Ular Tangga", antara lain gambar ular tangga, konten ASEAN, interaksi sosial, dan ragam budaya Indonesia.
4. Tindakan selanjutnya adalah meluncurkan program Corel dan membuat papan permainan Ular Tangga yang menyerupai tema Ular Tangga sebenarnya.
5. Selanjutnya ditempatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan ASEAN, interaksi sosial, dan pluralitas masyarakat Indonesia dalam kotak-kotak.
6. Pion permainan ``Ular Tangga" terbuat dari origami kerucut berukuran 3,5cm x 3,5cm..
7. Dadu Kubus yang digunakan terbuat dari kertas kerbau dengan panjang sisi 2 cm.
8. Buat 15 kartu soal dan 15 kartu jawaban pada aplikasi Corel Draw dan cetak masing-masing kartu pada kertas kerbau putih ukuran 9cm x 10cm tiap kartu
9. Tiap kartu dikasih nomor sesuai pada nomor pada kaki tangga.
10. Perancangan peralatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan.
11. Alat yang dibuat akan dievaluasi dan dimodifikasi sesuai saran dosen pembimbing..

Berikut ini merupakan lembar hasil validasi ahli media pada tabel 2.

Tabel 2. Lembar Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna				√

	gambar.			
2	Ketepatan jenis gambar			√
3	Ketepatan warna gambar			√
4	Ketepatan ukuran gambar			√
5	Keawetan media			√
6	Konsep belajar sambil bermain			√
7	Kemudahan penggunaan			√
8	Ketepatan ukuran banner			√
9	Menunjukkan ketertarikan bagi peserta didik			√
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media		√	

Berdasarkan kritik dan saran tersebut dapat diketahui bahwa media sudah masuk dalam kategori layak dengan mendapatkan saran bahwa sebaiknya dadu terbuat dari kain flanel dan berisi dakron agar lebih tahan lama, Bahan produk kokoh dan tidak mudah pecah, warna media sangat cemerlang dan kontras, ukuran gambar hampir sama persis, petunjuk penggunaan mudah dibaca dan lugas, serta seluruh bagian disertakan dalam satu kesatuan.

Hasil validasi ahli materi pada Tabel 3 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	**Aspek Yang Dinilai**	**Alternatif Jawaban**		
		2	**3**	**4**
1	Memperoleh pengetahuan Media selaras dengan keterampilan yang digariskan dalam kurikulum saat ini.			√
2	Terdapat pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar lebih mendalam.			√
3	Soal-soal dalam media pembelajaran sesuai dengan indikasi yang perlu dipenuhi.			√
4	Menginspirasi rasa ingin tahu pada anak-anak Anda.			√
5	Media dapat membangkitkan minat siswa.			√
6	Media dapat membantu menyajikan informasi dengan cara yang memudahkan siswa untuk memahaminya.			√
7	Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika media digunakan.			√
8	Memotivasi siswa untuk memperluas pengetahuannya sendiri.			√
9	Dorong siswa Anda untuk berkolaborasi.			√
10	Kejelasan kunci jawaban media pembelajaran		√	

Berdasarkan kritik dan saran tersebut dapat diketahui bahwa media sudah masuk dalam kategori sangat layak Secara keseluruhan, komposisi materialnya bagus; satu-satunya bahan yang digunakan adalah yang tahan air (terbuat dari plastik), terutama pada pembuatan pion untuk meningkatkan daya tahannya.

Berikut ini merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran pada

gambar 1.

Gambar 1. Gambar Papan Ular Tangga IPS

Gambar 1 merupakan hasil pengembangan media setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Pengembangan

Media pengembangan produk ini adalah permainan ular tangga. Ide awal peneliti terhadap permainan ular tangga dilanjutkan oleh penulis pada tahap pengembangan ini. Produk media "Ular Ladder" menyoroti pluralitas masyarakat Indonesia, interaksi sosial, dan konten ASEAN.

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menyediakan media permainan "Ular Tangga" yang sah dan berguna yang telah diverifikasi dan diperbarui sebagai tanggapan terhadap nasihat profesional dan hasil tes yang dilakukan pada siswa Kelas VIII.

Media permainan Ular Tangga yang telah diverifikasi oleh dua orang ahli di bidang keahliannya masing-masing antara ahli media dan ahli materi lainnya merupakan bagian dari tahap pengembangan ini. Media yang diproduksi dan dikembangkan akan diujicobakan dalam kelompok yang cukup besar dan terbatas untuk menjamin penerapan dan kemanjurannya sebelum digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran setelah ditinjau dan diperbarui oleh ahli.

Implementasi

Produk media permainan Ular Tangga dilakukan pengujian pada seluruh tahap implementasi. Selain itu, alat pembelajaran kelas VIII-A MTs Taufiqiyah Kemuning adalah media permainan Ular Tangga. Tunduk pada izin pengawasan dan validasi ahli, hal ini akan mulai berlaku pada 2 Mei 2024.

Evaluasi

Pada setiap tahapan pembuatan media permainan Ular Tangga dilakukan rekomendasi dan perubahan hasil penilaian. Pengujian dilakukan secara individu dan kelompok kecil pada tahap implementasi. Derajat validitas dan kelayakan media permainan Ular Tangga yang dibuat kemudian dipastikan oleh peneliti dengan memeriksa hasil uji coba media kepada siswa kelas VIII MTs Taufiqiyah.

Terdapat beberapa peringkat tambahan dan validator media. Artinya, untuk menambah umur panjang, media permainan dadu Ular Tangga harus terbuat dari kain flanel dan dilengkapi Dakron. Pemeriksa material saat ini menyatakan bahwa konten material secara umum baik. Khusus dalam pembuatan token, pastikan bahan yang digunakan tahan air (plastik) agar lebih awet.

3. KESIMPULAN

Berikut ini dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pembuatan MTs Taufiqiyah dengan mengacu pada pembuatan media permainan ular tangga IPS kelas VIII:

1. Pembuatan media permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Taufiqiyah. Dengan kata lain, kami menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE lima fase, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Media yang dikembangkan peneliti bernama Ular Tangga dapat menjadi alat bantu bagi pendidik untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran IPS dengan materi ASEAN, Interaksi sosial, Pluralitas masyarakat Indonesia pada kelas VIII di MTs Taufiqiyah Kemuning.
3. Media "Ular Tangga" dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS, materi ASEAN, interaksi sosial, dan pluralisme masyarakat Indonesia. berdasarkan perkembangan nilai ulangan harian peserta didik yang sebelumnya memiliki rata-rata 58 menjadi 78, yang semula kemampuan peserta didik termasuk kategori sedang berubah menjadi kategori tinggi, serta peningkatan kemampuan kognitif tingkat C1 yang awalnya rata-rata adalah 18 menjadi 27, tingkat C2 yang awalnya rata-rata adalah 11 menjadi 14, tingkat C3 yang awalnya rata-rata adalah 14 menjadi 20 dan C4 yang awalnya rata-rata 15 menjadi 17 pada peserta didik kelas VIII di MTs Taufiqiyah Kemuning.

Daftar Pustaka

Afandi, Rifki. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89

Arief S. Sadiman, dkk. (2019). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.

Arumsari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. Assets: *Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan, 6(1), 13–25.*

Asori, L. 2018. Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Ips Terpadu Pada Siswa Kelas Vii Mtsn 1 Mojokerto (Skripsi). Malang (Id): Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Asyhar. 2013. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. 2019. Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI.*

Basri, Syaiful. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Borg, & Gall. 1983. *Educational research*: An introduction. In: New York Longman.

Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Kurniawati, Feri. 2020. Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan,* 13 (1).

Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia