

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *GAME BASED-LEARNING* MEDIA  
ULAR TANGGA MELALUI PLATFORM *GENIALLY* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 5 SURABAYA**

**SKRIPSI**

*Oleh :*

**WILDAN FAHMI FEBRIANSYAH**  
**NIM. 06040121131**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wildan Fahmi Febriansyah

NIM : 06040121131

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Jalan Kanginan RT 02 RW 01 , Kelurahan Ketabang, Kecamatan Genteng,  
Kota Surabaya.

No. Telp : 088803558809

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penerapan *Game Based-Learning* Media Ular Tangga Melalui Platform *Genially* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 5 Surabaya”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiat dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah di tulis sumbernya.

Surabaya, 12 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Wildan Fahmi Febriansyah  
NIM.06040121131

## LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Wildan Fahmi Febriansyah

NIM : 06040121131

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Efektivitas Penerapan *Game Based-Learning* Media Ular Tangga melalui Platform *Genially* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 5 Surabaya

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 Maret 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I  
NIP. 196802112003121002

M. Nasihuddin, M.Ag  
NIP. 196711242005011002

### **PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh **Wildan Fahmi Febriansyah** ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji

Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 18 Maret 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

**Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd**

NIP. 197407251998031001

Ketua Penguji

**Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I**

NIP. 196802112003121002

Sekretaris Penguji

**M. Nasihuddin, M.Ag**

NIP. 196711242005011002

Penguji I

**Drs. Abdul Manan, M.Pd.I**

NIP. 197006101998031002

Penguji II

**Dr. H. Abd. Muqit, S.Ag., M.Pd.I**

NIP. 196803122005011003



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wildan Fahmi Febriansyah  
NIM : 06040121131  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam  
E-mail address : wildanfahmi87@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Efektivitas Penerapan Game Based-Learning Media Ular Tangga Melalui Platform Genially

Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di

SMPN 5 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Maret 2025

Penulis

(Wildan Fahmi Febriansyah)

## ABSTRAK

Wildan Fahmi Febriansyah, 06040121131, *Efektivitas Penerapan Game Based-Learning Media Ular Tangga Melalui Platform Genially Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 5 Surabaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Dosen Pembimbing Skripsi : Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I dan M. Nasihuddin, M.Ag.

Penggunaan media belajar yang kurang bervariasi menyebabkan motivasi peserta didik menjadi kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *game based-learning* media ular tangga melalui *platform genially* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 5 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi experimental control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 831 peserta didik dengan mengambil jumlah sampel 60 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yaitu *purposive sampling*. Data yang di dapat pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan analisis deskriptif dan parametrik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Penerapan *game based learning* media ular tangga melalui *platform genially* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 5 Surabaya terlaksana dengan sangat baik , hal ini dibuktikan dengan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. 2) Motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan *game based-learning* media ular tangga melalui *platform genially* mendapatkan skor presentase 74% kategori kuat dengan rata-rata 58,96. Setelah diberikan tindakan Penerapan Penerapan *game based learning* media ular tangga melalui *platform genially* mengalami peningkatan dengan skor presentase 82% kategori sangat kuat dengan nilai rata-rata 81,63. 3) Hasil penerapan *game based learning* media ular tangga melalui *platform genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 5 Surabaya dibuktikan uji *t-test* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,00 < 0,05$  sebagai keterangan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** *Efektivitas Penerapan, Media Ular Tangga Genially, Motivasi Belajar.*

## ABSTRACT

Wildan Fahmi Febriansyah, 06040121131, The Effectiveness of Implementing Game-Based Learning Using Snakes and Ladders Media Through the Genially Platform in Enhancing Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education at SMPN 5 Surabaya. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya, Thesis Supervisors: Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I and M. Nasihuddin, M.Ag.

The lack of variety in learning media leads to low student motivation. This study aims to determine the effectiveness of implementing game-based learning using Snakes and Ladders media through the Genially platform in enhancing students' learning motivation in Islamic Religious Education at SMPN 5 Surabaya. This research employs a quantitative method with a quasi-experimental control group design. The population in this study consists of 831 students, with a sample of 60 students selected using purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The collected data were then analyzed using descriptive and parametric analysis.

The research results indicate that: 1) The implementation of game-based learning using Snakes and Ladders media through the Genially platform to enhance the learning motivation of eighth-grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 5 Surabaya was carried out very well, as evidenced by the observation sheets of teacher and student activities. 2) Students' learning motivation before the implementation of game-based learning using Snakes and Ladders media through the Genially platform obtained a percentage score of 74%, categorized as strong, with an average score of 58.96. After the implementation, there was an increase, with a percentage score of 82%, categorized as very strong, with an average score of 81.63. 3) The implementation of game-based learning using Snakes and Ladders media through the Genially platform was effective in increasing the learning motivation of eighth-grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 5 Surabaya, as proven by the t-test, which resulted in a significance value (2-tailed) of  $0.00 < 0.05$ , indicating that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted.

**Keywords:** *Effectiveness of Implementation, Genially Snakes and Ladders Media, Learning Motivation.*

## DAFTAR ISI

|                                                    |             |
|----------------------------------------------------|-------------|
| <b>SKRIPSI.....</b>                                | <b>i</b>    |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>         | <b>iv</b>   |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....</b>        | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                              | <b>vii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                                 | <b>viii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                         | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                     | 1           |
| B. Rumusan Masalah.....                            | 5           |
| C. Tujuan Penelitian .....                         | 6           |
| D. Kegunaan Penelitian.....                        | 6           |
| E. Penelitian Terdahulu .....                      | 7           |
| F. Hipotesis Penelitian.....                       | 9           |
| G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian. .... | 10          |
| H. Definisi Operasional.....                       | 10          |
| I. Sistematika Pembahasan. ....                    | 12          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>14</b>   |
| A. Game Based Learning.....                        | 14          |
| B. Media Ular Tangga. ....                         | 18          |
| C. Platform Genially.....                          | 25          |
| D. Motivasi Belajar.....                           | 29          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>33</b>   |
| A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian ..... | 33          |

|                                                                                                                                                                                          |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| B. Variabel , Indikator , dan Instrumen Penelitian. ....                                                                                                                                 | 36        |
| C. Populasi , dan Sampel Penelitian. ....                                                                                                                                                | 38        |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....                                                                                                                                                          | 40        |
| E. Teknik Analisis Data.....                                                                                                                                                             | 43        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>                                                                                                                                                      | <b>48</b> |
| A. Gambaran Umum SMP Negeri 5 Surabaya. ....                                                                                                                                             | 48        |
| B. Pemaparan Data. ....                                                                                                                                                                  | 54        |
| <b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>                                                                                                                                                            | <b>66</b> |
| A. Analisis Data Penerapan Game Based Learning Media Ular Tangga Melalui Platform Genially. ....                                                                                         | 66        |
| B. Analisis Data Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Tindakan Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. ....                                    | 70        |
| C. Efektivitas Penerapan Game Based Media Ular Tanngga Melalui Platform Genially dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 5 Surabaya..... | 72        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>                                                                                                                                                              | <b>79</b> |
| A. Kesimpulan.....                                                                                                                                                                       | 79        |
| B. Saran .....                                                                                                                                                                           | 79        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                                                                                              | <b>81</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                                                                                                                                           | <b>88</b> |

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

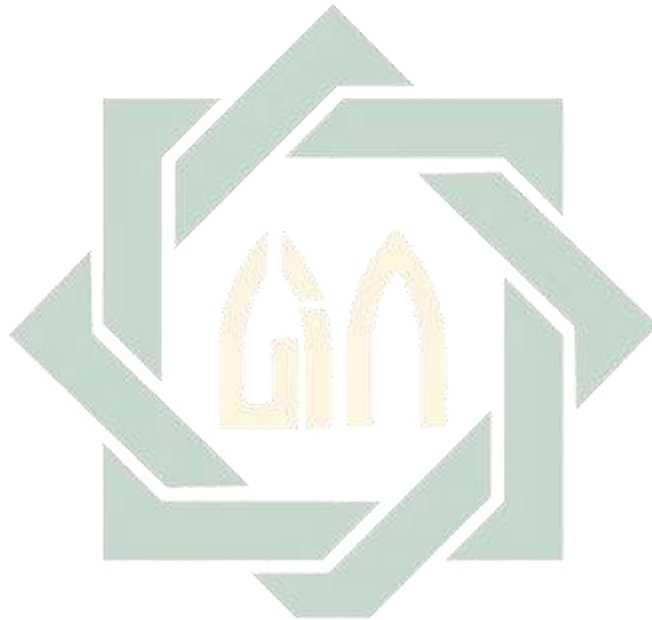
## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                                   |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 3.1 Bentuk Penelitian Non Equivalent Control Group Design.....</b>                                                                                       | <b>34</b> |
| <b>Tabel 3.2 Indikator dalam Motivasi Belajar.....</b>                                                                                                            | <b>37</b> |
| <b>Tabel 3.3 Jumlah Data Keseluruhan Peserta Didik Setiap Kelas VIII SMPN 5 Surabaya.....</b>                                                                     | <b>39</b> |
| <b>Tabel 3.4 Skala Pengukuran Kuesioner Motivasi Belajar.....</b>                                                                                                 | <b>41</b> |
| <b>Tabel 3.5 Indikator Nomor Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Sebelum Tindakan.....</b>                                                                         | <b>41</b> |
| <b>Tabel 3.6 Indikator Nomor Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Tindakan.....</b>                                                                   | <b>42</b> |
| <b>Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Kependidikan SMPN 5 Surabaya Tahun Akademik 2024/2025.....</b>                                                                  | <b>49</b> |
| <b>Tabel 4.2 Data Sarana dan Prasarana SMP Negeri 5 Surabaya.....</b>                                                                                             | <b>53</b> |
| <b>Tabel 4.3 Data Nilai Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dalam Penerapan Game Based Learning Media Ular Tangga melalui Platform Genially.....</b>          | <b>57</b> |
| <b>Tabel 4.4 Data Nilai Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik dalam Penerapan Game Based Learning Media Ular Tangga melalui Platform Genially.....</b> | <b>60</b> |
| <b>Tabel 4.5 Data Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>                                      | <b>62</b> |
| <b>Tabel 4.6 Data Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Tindakan Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>                                      | <b>63</b> |
| <b>Tabel 5.1 Data Perolehan Nilai Observasi Aktivitas Guru.....</b>                                                                                               | <b>66</b> |

|                                                                                                                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 5.2 Kategori Kemampuan dalam Mengelola Pembelajaran.....</b>                                                                                         | <b>68</b> |
| <b>Tabel 5.3 Data Perolehan Nilai Observasi Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran.....</b>                                                                | <b>69</b> |
| <b>Tabel 5.4 Aktivitas Peserta Didik.....</b>                                                                                                                 | <b>70</b> |
| <b>Tabel 5.5 Data Analisis Deskriptif Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>              | <b>71</b> |
| <b>Tabel 5.6 Data Analisis Deskriptif Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Tindakan Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>              | <b>71</b> |
| <b>Tabel 5.7 Uji Normalitas Data Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Pada Kelas Kontrol.....</b>             | <b>73</b> |
| <b>Tabel 5.8 Uji Normalitas Data Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Pada Kelas Eksperimen.....</b>          | <b>74</b> |
| <b>Tabel 5.9 Uji Homogenitas Sebelum Tindakan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>                                                                     | <b>75</b> |
| <b>Tabel 5.10 Uji Homogenitas Setelah Tindakan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>                                                                    | <b>76</b> |
| <b>Tabel 5.11 Hasil Uji menggunakan Paired Sample T-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....</b>                                                          | <b>77</b> |
| <b>Tabel 5.12 Uji Independent T-test Efektivitas Penerapan Game Based Learning Media Ular Tangga melalui Platform Genially. Independent Samples Test.....</b> | <b>78</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Paradigma Penelitian.....                                                  | 37 |
| Gambar 4.1 Visi dan Misi SMP Negeri 5 Surabaya.....                                   | 49 |
| Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Surabaya Tahun Akademik<br>2024/2025..... | 52 |
| Gambar 4.3 Data Peserta Didik SMP Negeri 5 Surabaya Tahun Akademik<br>2024/2025.....  | 53 |



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                                                        |            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian ke Sekolah.....</b>                                                                              | <b>88</b>  |
| <b>Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah.....</b>                                                     | <b>89</b>  |
| <b>Lampiran 3 : Perangkat Pembelajaran Kelas Eksperimen.....</b>                                                                       | <b>90</b>  |
| <b>Lampiran 4 : Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol.....</b>                                                                          | <b>99</b>  |
| <b>Lampiran 5 : Lembar Validasi Observasi Penelitian, Validasi Perangkat Pembelajaran dan Kesiapan Menjadi Validator.....</b>          | <b>107</b> |
| <b>Lampiran 6 : Instrumen Penelitian , dan Hasil Scan Lembar Observasi.....</b>                                                        | <b>120</b> |
| <b>Lampiran 7 : Hasil Data Nilai Kuesioner, Uji Validitas, Uji Reliabilitas Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan.....</b>             | <b>125</b> |
| Lampiran 7.1 : Hasil Data Nilai Kuesioner, Uji Validitas, Uji Reliabilitas Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Kelas Eksperimen..... | 125        |
| Lampiran 7.2 : Hasil Data Nilai Kuesioner, Uji Validitas, Uji Reliabilitas Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Kelas Kontrol.....    | 127        |
| <b>Lampiran 8 : Lembar Hasil Wawancara.....</b>                                                                                        | <b>129</b> |
| <b>Lampiran 9 : Data Kuesioner Peserta Didik Sebelum dan Setelah Tindakan..</b>                                                        | <b>130</b> |
| <b>Lampiran 10 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....</b>                                                                              | <b>131</b> |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa Almaydza Pratama and Zubairi Zubairi, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang", *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4, no. 2 (1 November 2023).
- Adiyansah Rizki and Safitri Desy, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dalam Mengatasi Hambatan Kurikulum Merdeka: Literature Review", *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, Vol. 02, No. 01 (2023).
- Aida Nor, "Analisis Bibliometrik Penggunaan Model Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran PAI Tahun 2022-2024 Menggunakan VOSViewer", *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, Vol.1, No. 2 (2024).
- Amin Nur Fadilah, Garancang Sabaruddin, and Abunawas Kamaluddin, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian", *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Vol. 14, No. 1 (2023).
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, and Yusuarsono Yusuarsono, "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah," *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, Vol. 6, No. 1 (31 July 2019).
- Aridiyanto Moch Jefry and Penagsang Parikesit, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus: Koperasi Di Surabaya Utara)", *JEB17: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol.7, No. 01 (17 May 2022), <https://doi.org/10.30996/jeb17.v7i01.6542>.
- Ayuningtyas Galih et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar", *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.7, No. 3 (1 March 2024).
- Christiana Chintia, "Pola Asuh Demokratis Dan Motivasi Belajar Siswa SMA Di Tentena Poso Pada Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 2, No. 5 (2023).
- Daniyati Ani, "Konsep Dasar Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No.1 (2023).
- Departemen Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahannya", (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).
- Dewi Ni Pt. Nuristya, Suadnyana I Ngh, and Suniasih Ni Wyn, "Pengaruh Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Lingkungan terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis IPA", *Thinking Skills and Creativity Journal*, Vol. 2, No. 2 (5 September 2019), <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.20758>.
- Dewi Puspita, Ati Mz A.F. Suryaning, and Kharisma Ahmad Ipmawan, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar", *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 5 (22 October 2023), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>.
- Diandaru Bambang Haris, "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang", *Jurnal Pendidikan Widyatama*, Vol. 20, No.2 (2023).
- Difinubun, Siti Hadija, "Analisis Pengaruh Sumber Daya Manusia Terhadap Aspek Kinerja Pekerja Pada Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu Pendukung Blok Masela Universitas Pattimura," *Journal Agregate*, Vol. 2, No. 1 (2023).
- Emda Amna, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol.5, No. 2 (15 March 2018).
- Erga and Mamok, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android", *Jurnal Nuansa Informatika*, Vol. 16, No. 1 (2022).
- Fadilah Alan Nur and Kusdiyanti Heny, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol.8, no. 2 (25 July 2023), <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>.
- Fauzi Muhammad Ali Rif'an, Azizah Siti Alfiyana, and Atikah Isma, "Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Implementasi Paradigma Baru Pendidikan", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, No. 1 (16 October 2023), <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.38>.
- Firmansyah Deri and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, Vol.1, No. 2 (30 August 2022).
- Halidah Fitri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *JIDER*, Vol. 4, No. 2 (2024).
- Harahap Neni Fitriana, Anjani Dewi, and Sabrina Nabsiah, "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa", *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, Vol.1, No. 3 (23 July 2021), <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.
- Harwini Nina, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah", *Jurnal Al-Miskawaih*, Vol.1, No.2 (2020).

- Hastuti Dian Nur Antika Eky, "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo", *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol.6, No. 01 (15 November 2016).
- Hermawan, Wawan, "Sosialisasi Pemanfaatan Game-Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran di SMPN 2 Ngronggot," *Community Development Journal*, Vol. 5, No. 1 (2024).
- Khoerunnisa Putri and Aqwal Syifa Masyhuril, "Analisis Model-Model Pembelajaran", *Fondatia*, Vol. 4, No. 1 (30 March 2020).
- Kholipah, Siti, and Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1, No. 1 (2020).
- Khoriyah Rifatul and Muhid Abdul, "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka", *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 9, No. 3 (25 October 2022), <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>.
- Laporan Asistensi Mengajar di SMP Negeri 5 Surabaya Tahun Akademik 2023-2024.
- Lehan Andriyani A Dua et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar", *PEMIMPIN: Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidik*, Vol. 3, No. 1 (2023).
- Lukman, Shasliani, and Maharani, "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare", *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol.2, No. 1 (2023).
- Maulidina Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Abidin Zainul, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2 (10 July 2018), <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Moto Maklonia Meling, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1 (30 June 2019), <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Nasution Leni Masnidar, "Statistik Deskriptif", *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1 (2017).
- Neni Neviyarni, and Herman, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol.1, No. 2 (2023).

- Ngalm M. Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).
- Ni'mah Nurlaily Khoirun, Warsiman Warsiman, and Hermiati Titik, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang", *Jurnal Metamorfosa*, Vol. 10, No. 1 (30 January 2022), <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.
- Nur Firosa, "Pengaruh Game Based Learning", *JUPE: Jurnal Ekonomi*, Vol. 6, No. 3 (2018).
- Nurhasana Intan, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2 (31 December 2021), <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.
- Nurrita, Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1 (27 June 2018).
- Nursafitri Laila et al., "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur", *Jurnal Inventa*, Vol. 7, No. 1 (27 March 2023), <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>.
- Permana Natalis Sukma, "Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native 22", *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. No. 2 (2022).
- Prawiyogi Anggy Giri et al., "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, no. 1 (30 January 2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Rahayu Afiyah Wildah et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning 'One Board' terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *JIDER*, Vol. 4, No. 2 (2024).
- Rahmawati Dyana Cindy and Dwiprabowo Risky, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* (2020).
- Rejeki, Sri Mulyani Rahayu, Sunanah Sunanah, and Rahmat Permana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Daerah Kelas IV SD Negeri Ceungceum", *Jurnal PGSD*, Vol. 7, No. 2 (30 December 2021).
- Ridhahani, "Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa Dan Peneliti Pemula", (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020).

- Rusydi, Win, Fatimah, Dian, and Salsabila, "Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data", *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 3 (2024).
- Safitri Hanif, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan", *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 07, No. 02 (2019).
- Sanaky Musrifah Mardiani, Saleh La Moh, and Titaley Henriette D, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah", *Jurnal Simetrik*, Vol.11, No. 1 (2021).
- Setiawan Riko Agus, Hidayat Muchamad Syafri, and Fatimah Fitri, "Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab", *ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, No. 1 (2023).
- Sianturi Rektor, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis", *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, Vol. 8, No. 1 (30 July 2022), <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Sidik, Zafar, and A. Sobandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, No. 2 (1 July 2018).
- Siregar, Try Oktari, Nancy Angelia Purba, and Canni Loren Sianturi, "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Subtema Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di SD Negeri 091496 Tanah Jawa," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6 (2022).
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D," (Bandung: CV Alfabeta, 2017), cet. 25.
- Syahrubulan Ade, and Magfirah, "Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar", (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2 (2019).
- Tumpia Anastasia, "Descriptive Analysis Of Individual Resistance Factors In Organizational Changes In Pt. Pegadaian (Persero) Kanwil V Manado", *Jurnal Emba*, Vol.9, No. 2 (2021).
- Wadud Ahmad Jauharul and Lailiyah Siti, "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika", *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* Vol.4, no. 1 (14 June 2024), <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.

- Wati Anjelina, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, no. 1 (9 May 2021).
- Winatha Komang Redy and Setiawan I Made Dedy, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3 (28 September 2020), <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Wiyono Hadi, Buwono Sri, and Karolina Venny, "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak", *Journal On Education*, Vol. 7, No. 3 (2024).
- Wiyono, Hadi, Sri Buwono, and Venny Karolina, "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak," *Journal on Education*, Vol. 6, No. 3 (2024).
- Yolanda Anisya and Indriani Rini Sri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No.1 (2023).
- Yudiyanto Mohamad et al., "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA", *Jurnal Murabbi*, Vol. 1, No. 1 (2024).
- Yulianti Novi, "Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 8, No. 2 (6 January 2023), <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.550>.
- Zamzami Alza Nabel and Raharjo Raharjo, "Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang", *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Vol. 2, no. 3 (30 April 2024), <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>.

Zaratuzar, Zainal, and Nani, "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTs An-Nur Bugeng," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 2 (2017).



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A