

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsS An-Nur Bugeng. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- 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>
- Ahmad, T. A., Sodiq, I., & Suryadi, A. (2014). Kendala-Kendala Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Kontroversial Di Sma Negeri Kota Semarang. *Paramita: Historical Studies Journal*, 24(2). <https://doi.org/10.15294/paramita.v24i2.3128>
- Aiken, L. R. (1980). Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 4, 955–959. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/001316448004000419>
- Amanatuss, P., & Liana, C. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Trams Games Tournament (TGT) Bebas Kuis interaktif Family 100 Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 12 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 67–75.
- Amita, P., Prasasti, T., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4 . 0 . untuk Guru Sekolah Dasar. 4(1), 66–73.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52 60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.168>
- Anwar S. S, N. (2025). *Media Pembelajaran (Teori, Desain dan Aplikasi)* (Edisi Kesatu). Bandung: CV Wacana Prima.
- April, V. N., Fitriya, N., Marzuki, I., Dia, A., & Sari, I. (2025). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arman, M. A. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam Nusantara di Sma N 4 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (JPSRH)*, 2, 306–312.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran* (Edisi kesatu). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Cahyono, T. (2015). Statistika Uji Normalitas. In *Statistik Uji Normalitas*. Yayasan Banyumas: Sanitarian Banyumas.
- Carolline, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id>

- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Edisi Pertama). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, S. A. C., Kurniawan, P. W., & Muhammad, U. A. (2025). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran sejarah kolonialisme. *Nirwasita*, 6(1), 54–60. <https://doi.org/10.59672/nirwasita.v6i1.4538>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faqih, A., & Manar, S. Al. (2026). *Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan*. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1).
- Febriandi, R., Susanta, A., & W. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No(2), 148–158. <https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JPPPD/article/view/2137>
- Fitrayati, M. A. O. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1). <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3236>
- Hake, R. R. (1998a). *Analyzing Change Gain Scores*. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna, A. M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Edisi Pertama). Yogyakarta: Garailmu.
- John W. Creswell. (2014). *Design Research Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Edisi keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Much, I., Subroto, I., Farisa, S., & Haviana, C. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Skripsi). Universitas Islam Sultan Agung. <https://repository.unissula.ac.id/6826>
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi guru profesional*. (Edisi Kedua). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, M. P. (2007). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Edisi Kedua). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2017). *Pengaruh pengelolaan kelas terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas Islam terpadu Az-Zuhra islamic school Pekanbaru*. 1(3), 9–12. <http://repository.uin-suska.ac.id/21527/>
- Nurlaili, F. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Berbarcode Sebagai Solusi Permasalahan Penggunaan Smartphone Secara Bijak Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA*. *Jurnal Tinta*, 5(2), 22–33.
- Prihatini, A., & Sugiarti. (2022). Citra Kurikulum Baru: Kesiapan Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 58–70. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7447>

- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Putri, Y. C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 122–128. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.791>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2092–2097.
- Ridha, N. (2020). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (Edisi pertama). Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia (Anggota IKAPI).
- Salsabila, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbasis Ular Tangga Dengan Integrasi Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar* (Edisi Pertama). Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Edisi Pertama). Yogyakarta: Deepublish.
- Sulaiman Saat, S. M. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama).
- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah*. Aswaja Pressindo.
- Syaputra, E., & Sariyatun, S. (2020). Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoritis terhadap Model dan Materi). *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i1.163>
- Tegeh, I. M., & Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan

- Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD I Made Tegeh 1, Ni Luh Ariesti Pratiwi 2, Alexander Hamonangan Simamora 3. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170.
- Teni, Y. A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Ubaidillah, A., Faisal, E. El, Sriwijaya, U., & Palembang, S. M. A. N. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 6 Palembang Pada Pembelajaran PPKn dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. Innovative: Journal of Social Science Research*, 4, 8748–8755.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Model TGT dan keaktifan belajar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Wahab Abdul, Junaedi, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Widodo, A. (2021). Permasalahan Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas dan Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpsi/article/download/40567/16789>
- Widodo, I. C. (2026). *Penerapan Model Contextual Teaching Learning Dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar TA 2024 / 2025*. Candi: *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 25, 63–77.
- Yowa, I. K. P. (2025). Integrasi komik dan ular tangga dalam pembelajaran sejarah. Skripsi, Universitas Negeri Malang.
- Yudihartanti, Y. (2017). *Analisa Korelasi Mata Kuliah Penelitian Dengan Tugas Akhir Menggunakan Model Product Moment*. Progresif: *Jurnal Ilmiah Komputer*, 1691–1696.
- Yuli, E., Asmawati, S., Rosidin, U., Lampung, U., & Problem, C. (2018). *Efektivitas Instrumen Asesmen Model Creative Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika*. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Yunizar, H. V., Karina, S., & Gusmaneli. (2024). Membangun Karakter Bangsa : Peran Pendidikan dalam Membentuk Generasi Unggul *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 01(03), 18–20.