



umsura

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR

ELMA ANDIKA PUTRI

NIM. 20221115035

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.

Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2026

**ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**ELMA ANDIKA PUTRI
NIM. 20221115035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”
(QS.Al-Baqarah: 286)

“silahkan bermimpi tidak ada yang tidak mungkin. Mimpi itu gratis, silahkan ambil yang paling mahal”
(Raim Laode)

“Semua jatuh bangun mu hal yang biasa, anggan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedilah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”
(Baskara Putra- Hindia)

Persembahan :

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala cinta yang menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah saya.

Keluarga tercinta, yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan studi ini.

Bapak/Ibu dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Almamater tercinta, sebagai tempat saya menimba ilmu dan pengalaman berharga.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita yang lebih besar.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh elma Andika Putri NIM 20221115035 dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada

25 Juni 2026.

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.



21-06-2026

I. Dr. Fajar setiawan, S.Pd., M.Pd.



21-06-2026

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Elma Andika Putri telah di uji dan dinyatakan sah oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada tanggal 4 Juli 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Ismatun Naila, S.Si.,
M.Pd.



23-9-2026

II. Meirza Nanda Faradita,
S.Pd., M.Pd.



5-8-2026

III. Dr. Badruli Martati,
S.H., M.A., M.Pd.



15-6-2026



Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elma Andika Putri
NIM : 20221115035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 29 April 2026
Yang Membuat Pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'D1118AOX055460738'.

(Elma Andika Putri)

ABSTRAK

Elma Andika Putri Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Badruli Martati, S.H., M.H., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Fajar setiawan, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar yang terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Kangean. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV, guru kelas, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan triangulasi data. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berkaitan dengan munculnya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa. Motivasi intrinsik terlihat dari minat belajar, rasa ingin tahu, kemandirian, ketekunan, dan kesadaran siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, motivasi ekstrinsik terlihat dari ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, suasana belajar yang lebih interaktif, peran guru sebagai fasilitator, serta pemberian penghargaan dan umpan balik. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: motivasi belajar, permainan ular tangga, sekolah dasar.

ABSTRACT

Elma Andika Putri. Analysis of Students' Learning Motivation in IPAS Subject Using Snakes and Ladders Game Media. Article, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Advisor I: Dr. Badruli Martati, S.H., M.H., M.Pd. Advisor II: Dr. Fajar Setiawan, M.Pd.

This study was motivated by the low learning motivation of elementary school students, which was reflected in the lack of student engagement during the learning process. The aim of this study was to describe students' learning motivation through the use of snakes and ladders game media in IPAS learning in fourth-grade students at SD Muhammadiyah Kangean. This study used a descriptive qualitative approach with fourth-grade students, the classroom teacher, and the principal as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation using data triangulation techniques. Data analysis followed the Miles and Huberman model, consisting of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results showed that the use of snakes and ladders game media was related to the emergence of students' intrinsic and extrinsic motivation. Intrinsic motivation was reflected in students' interest in learning, curiosity, independence, perseverance, and awareness of learning materials. Meanwhile, extrinsic motivation was shown through students' interest in the learning media, a more interactive learning environment, the teacher's role as a facilitator, and the provision of rewards and feedback. The use of snakes and ladders game media created a more active and enjoyable learning atmosphere and encouraged students' engagement in the learning process.

Keywords: *learning motivation, snakes and ladders game, elementary school*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan pertolongan-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Artikel ini dengan waktu yang tepat. Artikel dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Me” artikel ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Untuk menyelesaikan Artikel ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd. selaku Dosen pembimbing I dan wali dosen yang telah sabar memberikan bimbingan, dukungan, arahan, saran dan semangat.
5. Bapak Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 telah sabar memberikan bimbingan, dukungan, arahan, saran dan semangat dengan sangat sabar
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Penulis juga mempersembahkan karya ini sebagai bentuk penghormatan dan ungkapan kasih sayang kepada Kai dan Mbah tercinta yang telah berpulang. Meskipun tidak lagi hadir secara fisik, doa, nilai-nilai kehidupan, serta kasih sayang yang telah diberikan semasa hidup senantiasa menjadi sumber inspirasi dan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bentuk bakti dan penghargaan atas segala jasa dan cinta yang telah diberikan.
8. Kedua orang tua saya, Bapak Didi dan Bunda Eka tercinta, karya ini

penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan terima kasih atas doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti. Penulis menyadari bahwa ini adalah langkah awal dari perjalanan hidup. Semoga Bapak dan Bunda senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan, serta dapat menyaksikan setiap keberhasilan penulis di masa mendatang.

9. Om kecil ku Ilham Syarif Mahfud dan Adik Perempuan Naura Andika Putri yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, serta berusaha untuk menjadi panutan di masa yang akan datang.
10. Seluruh keluarga besar tercinta yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulus.
11. support system terbaik penulis, geng cobra (Suci, Natanya, Nurma). Terimakasih telah menjadi rumah hangat yang membuat segala hal sulit menjadi terasa mudah. Semoga kedepannya kita selalu bahagia bersama.
12. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk penulisan artikel yang lebih baik.

Tersusunnya artikel ini, penulis berharap bahwa artikel ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga artikel ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 18 Mei 2026


Elma Andika Putri
20221115035

DAFTAR ISI

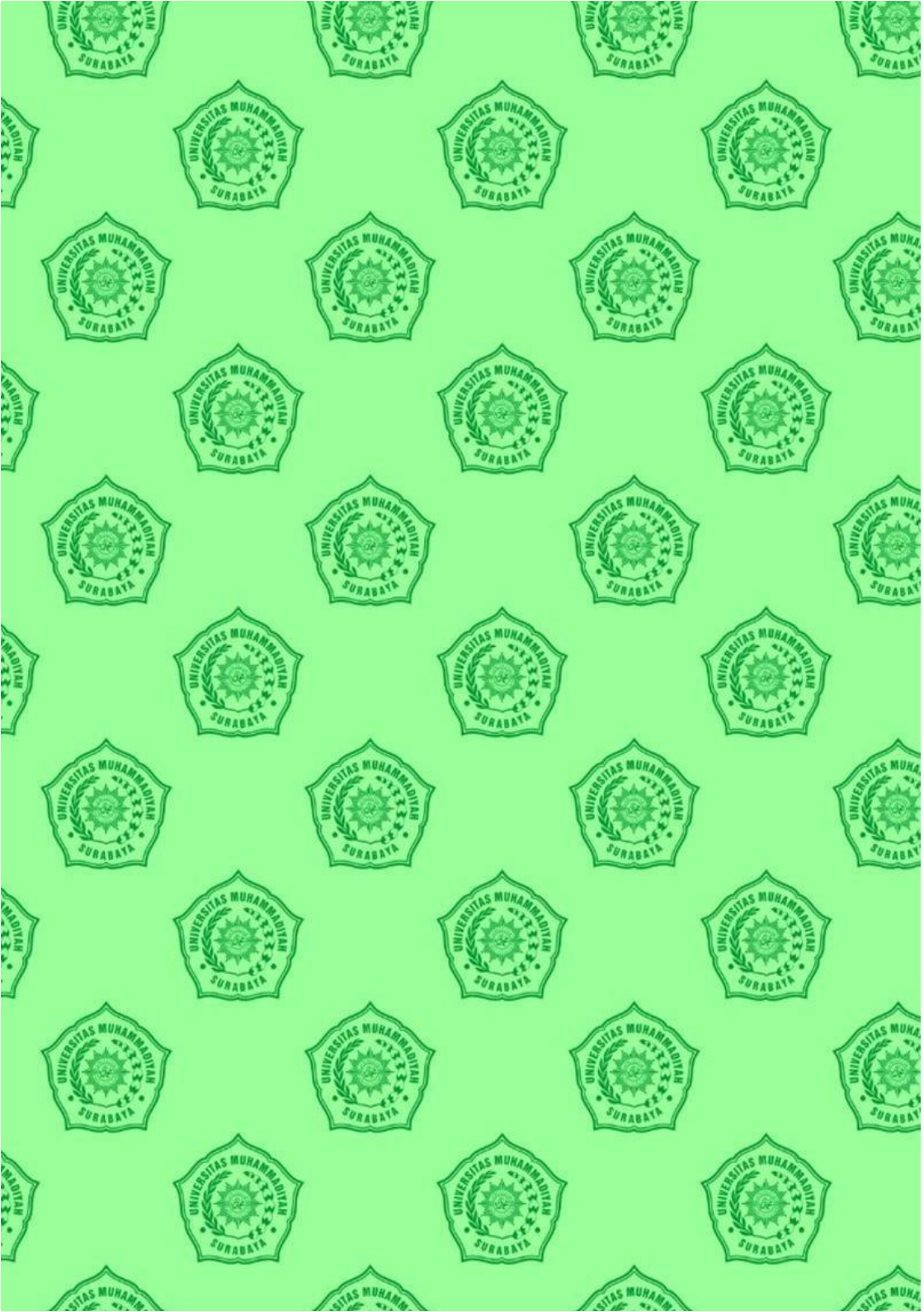
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRACT	1
ABSTRAK.....	3
PENDAHULUAN	4
METODE	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	8
KESIMPULAN.....	11
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	9
Gambar 2 : Dokumentasi suasa dan lingkungan belajar	10
Gambar 3 : Peran guru pada pembelajaran berlangsung	10
Gambar 4 : Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran	11

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Observasi	16
Lampiran 2 : Hasil Wawancara Guru Kelas IV	17
Lampiran 3 : Hasil Wawancara Kepala Sekolah	19
Lampiran 4 : Hasil Dokumentasi Peserta Didik Observasi Siswa Saat Belajar Berkelompok	21
Lampiran 5: Dokumentasi Game Ular Tangga	22
Lampiran 6: Dokumentasi Wawancara Guru	23
Lampiran 7 : Hasil Cek Pl	24
Lampiran 8: Pernyataan Bebas Plagiasi	26
Lampiran 9 : Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LoA)	27
Lampiran 10 : Bukti Kendali Pembimbing	28
Lampiran 11: Biodata Penulis	29



ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR

Elma Andika Putri¹, Badruli Martati², Fajar Setiawan³
Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: elmaandikaputri@gmail.com; badruli.martati@um-surabaya.ac.id; fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of elementary school students, which was reflected in the lack of student engagement during the learning process. The aim of this study was to describe students' learning motivation through the use of snakes and ladders game media in IPAS learning in fourth-grade students at SD Muhammadiyah Kangean. This study used a descriptive qualitative approach with fourth-grade students, the classroom teacher, and the principal as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation using data triangulation techniques. Data analysis followed the Miles and Huberman model, consisting of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results showed that the use of snakes and ladders game media was related to the emergence of students' intrinsic and extrinsic motivation. Intrinsic motivation was reflected in students' interest in learning, curiosity, independence, perseverance, and awareness of learning materials. Meanwhile, extrinsic motivation was shown through students' interest in the

learning media, a more interactive learning environment, the teacher's role as a facilitator, and the provision of rewards and feedback. The use of snakes and ladders game media created a more active and enjoyable learning atmosphere and encouraged students' engagement in the learning process.

Keywords: learning motivation, snakes and ladders game, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar yang tercermin dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Kangean. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data dilakukan berdasarkan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berkaitan dengan munculnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Motivasi intrinsik tercermin dari minat belajar siswa, rasa ingin tahu, kemandirian, ketekunan, dan kesadaran terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, motivasi ekstrinsik ditunjukkan melalui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, peran guru sebagai fasilitator, serta pemberian penghargaan dan umpan balik. Penggunaan media permainan ular tangga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: motivasi belajar, permainan ular tangga, sekolah dasar



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Motivasi belajar siswa di sekolah dasar merupakan salah satu faktor penting yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut (Ghoni et al., 2025) Motivasi belajar berkaitan dengan keaktifan, semangat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Menurut (Kurniawati, 2022), motivasi belajar merupakan dorongan yang memengaruhi keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, motivasi belajar pada hakikatnya merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang mendorong terjadinya perubahan perilaku dalam proses belajar. Motivasi tersebut dapat terlihat melalui berbagai indikator yang mencerminkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memiliki peranan penting dalam berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar siswa (Faradita, 2017). Dengan demikian, motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Muhammadiyah Kangean, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang terlibat dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga cenderung pasif dan lebih sering menunggu arahan dari guru. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga interaksi belajar di kelas belum berjalan secara optimal dan keterlibatan siswa masih rendah.

Motivasi belajar sendiri dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, rasa ingin tahu, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pembelajaran, media pembelajaran, suasana belajar, serta peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (A. Pratiwi et al., 2021), motivasi belajar terdiri atas motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang saling berkaitan dalam membentuk keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik

dipengaruhi oleh faktor dari luar, seperti penggunaan metode pembelajaran yang menarik serta suasana kelas yang kondusif. Dalam penelitian ini, fokus kajian di arahkan pada motivasi ekstrinsik.

Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya media berbasis permainan edukatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut (Lestari, 2020), kegiatan bermain merupakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat membantu siswa belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, permainan edukatif juga dapat mendukung keterlibatan siswa, melatih kemampuan berpikir, serta mendorong interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Salah satu media permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan menyesuaikan isi permainan terhadap materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa bermain secara berkelompok dengan melempar dadu, menjalankan bidak, dan menjawab pertanyaan sesuai dengan kotak yang ditempati. Menurut (Anggraini et al., 2023), permainan ular tangga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat melatih kemampuan berpikir logis, mendorong siswa untuk lebih terlibat, serta menumbuhkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan membuat siswa lebih berani bertanya, aktif menjawab pertanyaan, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga dipandang dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berkaitan dengan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa permainan edukatif mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tampak lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Anggraini et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, Lestari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih alami dan menyenangkan sehingga dapat mendukung munculnya minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Farhanudin et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif memperlihatkan keterlibatan siswa yang lebih aktif, berani, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menggambarkan bahwa media permainan edukatif tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya suasana belajar yang mendorong keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi ekstrinsik siswa selama penggunaan media permainan ular tangga serta menggambarkan keterlibatan dan respons siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang mendukung suasana belajar aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

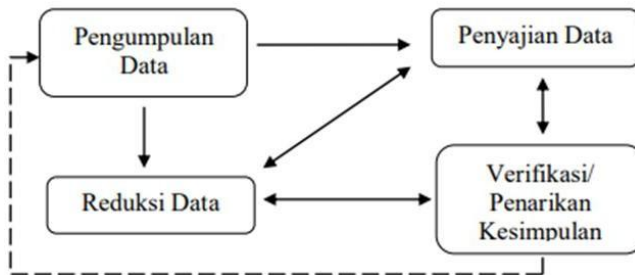
Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji objek penelitian dalam kondisi alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama. (Sugiyono, 2018) dalam (Farhanudin et al., 2025) menyatakan bahwa

penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek secara natural, di mana peneliti menjadi instrumen kunci dalam proses penelitian. Sumber data dalam penelitian ini mencakup sumber primer dan sumber sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden yang terlibat dalam suatu kasus atau permasalahan (Atmajaya, 2021). Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kangean yang berfungsi sebagai responden utama dalam pengumpulan data. Sementara itu, sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara atau pihak lain. Pada data sekunder ini, responden penelitian adalah wali kelas IV dan kepala sekolah SD Muhammadiyah Kangean.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang difokuskan pada indikator motivasi ekstrinsik, meliputi ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, suasana belajar, peran guru, serta penghargaan dan umpan balik. Menurut (Moleong, 2012) dalam (Azizah & Nugraheni, 2020), triangulasi adalah teknik memeriksa keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber data yang diperoleh. Tahap pertama adalah observasi yang dilakukan untuk mengamati situasi dan kondisi pembelajaran di kelas, khususnya motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga. wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta kepada kepala sekolah untuk mengetahui persepsi terkait motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media permainan ular tangga. Sementara itu, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh informasi melalui bukti yang relevan sesuai dengan fokus permasalahan penelitian.

Analisis data dilakukan untuk mengelola dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan agar diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Model analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman karena model ini sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Model analisis Miles dan Huberman terdiri atas empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014).



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

Tahapan pertama adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh pada tahapan ini menjadi dasar untuk tahapan analisis selanjutnya. Tahapan kedua adalah reduksi data, yaitu proses menyeleksi, merangkum, dan menyederhanakan data mentah agar lebih terfokus dan relevan dengan tujuan penelitian. Tahap ketiga adalah penyajian data yang dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau narasi deskriptif untuk memudahkan peneliti dalam mengorganisasi dan memahami data penelitian. Tahap keempat adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data yang dilakukan secara berulang guna memastikan keabsahan serta kepercayaan hasil penelitian (Wuryanti et al., 2021).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat motivasi belajar siswa setelah penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Kangean. Motivasi belajar dianalisis melalui dua aspek utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik dalam penelitian ini terlihat dari faktor luar yang memengaruhi semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

a. Ketertarikan terhadap Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat tertarik terhadap penggunaan media permainan ular tangga, hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, rasa senang ketika menggunakan media, serta terdorongnya fokus perhatian dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media permainan membuat siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran serta lebih fokus kegiatan selama kegiatan belajar berlangsung. Dokumentasi juga memperlihatkan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok selama permainan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan dalam menciptakan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan (A. S. Pratiwi & Hardini, 2022) yang menjelaskan bahwa media permainan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 1 : Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran

b. Suasana dan Lingkungan Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga menghadirkan suasana kelas yang aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat bekerja sama dalam kelompok dan saling berinteraksi dalam menyelesaikan tugas permainan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa suasana kelas

menjadi lebih nyaman dan tidak monoton. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang tercipta melalui permainan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Supriani et al., 2020), yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat mendorong munculnya motivasi belajar siswa.



Gambar 2 : Dokumentasi suasa dan lingkungan belajar

c. Peran Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan, memberikan arahan, serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru lebih banyak mendampingi siswa dibandingkan hanya menyampaikan materi. Dokumentasi juga menunjukkan adanya bimbingan langsung dari guru selama kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan (A. S. Pratiwi & Hardini, 2022) yang menyatakan bahwa peran guru dalam pembelajaran berbasis permainan berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan aktivitas belajar siswa.



Gambar 3 : Peran guru pada pembelajaran berlangsung

d. Penghargaan dan Umpan Balik

Hasil observasi menunjukkan bahwa pemberian apresiasi oleh guru, seperti pujian, penguatan verbal, maupun pengakuan atas keberhasilan siswa, berkaitan dengan munculnya semangat dan rasa percaya diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Direspons siswa dengan ekspresi antusias dan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemberian penghargaan dan umpan balik membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan positif berperan dalam mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Supriani et al., 2020) yang menegaskan bahwa umpan balik dapat mendukung motivasi belajar siswa.



Gambar 4 : Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Kangean menunjukkan adanya perubahan pada motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut terlihat melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, keberanian untuk bertanya dan berdiskusi, kesungguhan dalam memahami materi, serta munculnya inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Pada aspek motivasi intrinsik, siswa menunjukkan minat belajar melalui

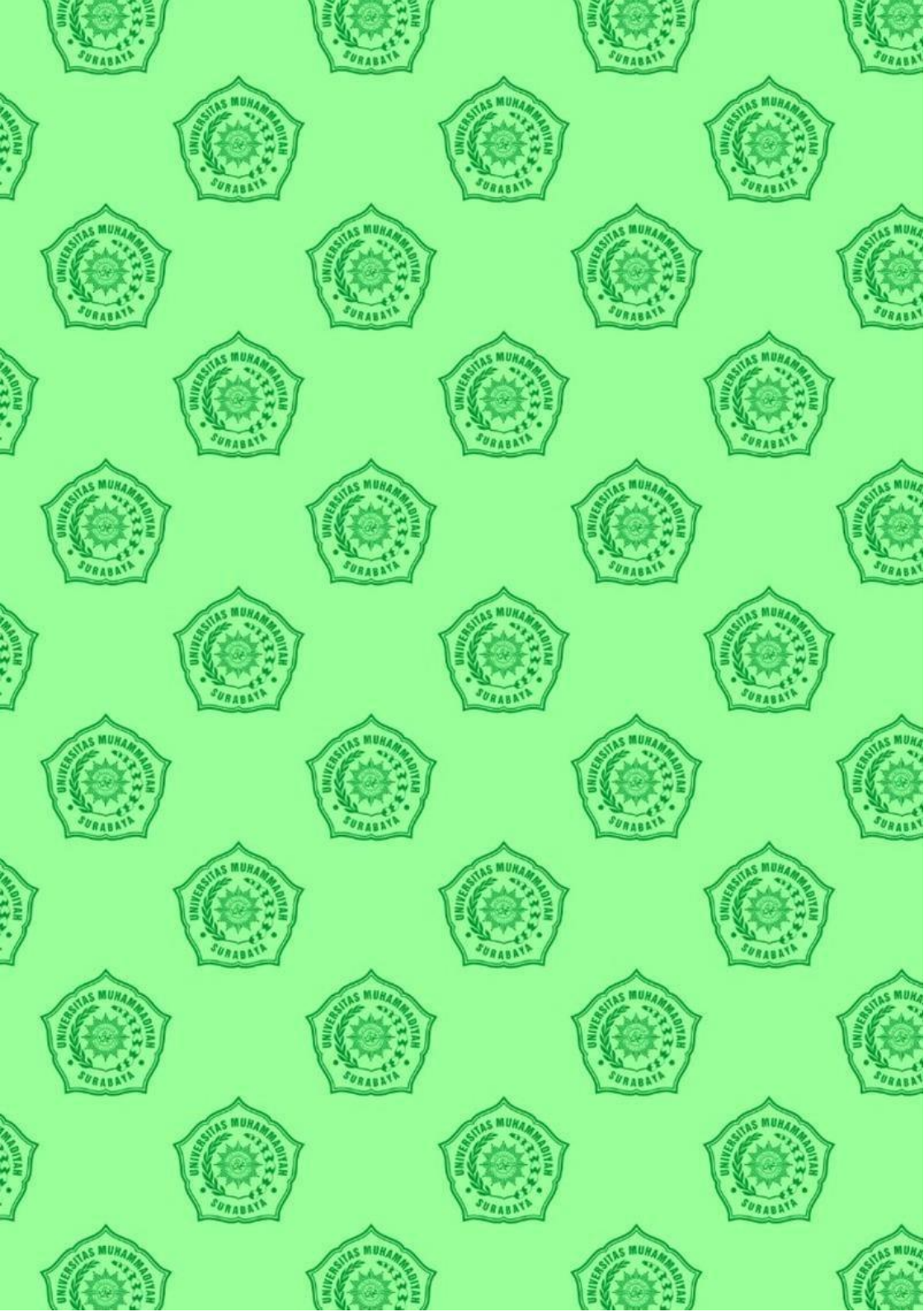
keterlibatan dalam permainan dan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Rasa ingin tahu terlihat dari keberanian siswa bertanya dan berdiskusi ketika mengalami kesulitan. Selain itu, siswa mulai menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya materi pembelajaran dengan mengaitkan materi IPAS pada kehidupan sehari-hari. Kemandirian belajar juga mulai terlihat melalui usaha siswa menyelesaikan tugas sebelum meminta bantuan kepada teman atau guru, sedangkan ketekunan belajar tampak dari sikap siswa yang tetap mengikuti pembelajaran meskipun mengalami kesulitan. Pada aspek motivasi ekstrinsik, penggunaan media permainan ular tangga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Interaksi antar siswa selama permainan memperlihatkan adanya keterlibatan dalam kerja kelompok dan proses pembelajaran. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Pemberian apresiasi dan umpan balik dari guru juga menunjukkan adanya respons positif siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran IPAS. Pembelajaran berbasis permainan menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta mendukung munculnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Daftar Pustaka

- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 5, 1–173. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(9), 1787–1790.
- Atmajaya, A. P. (2021). *Penerapan Diskon Melalui Pembayaran Gopay Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.
- Faradita, M. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 185–192.
- Farhanudin, M., Setiawan, F., & Adi Putra, D. (2025). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Menggunakan Media Powtoon Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). *Pendas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(04), 211–288.
- Ghoni, M., Fatah, A., Martati, B., & Rahmawatie, H. S. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Project Base Learning Di Kelas 5A sdn Pagesangan Surabaya. *PROCEEDING Universitas Muhammadiyah Surabaya*.
- Kurniawati, F. N. auliah. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Pendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (K. Perry, Ed.; Third). SAGE Publications.
- Nur Azizah, A., & Nugraheni, A. S. (2020). Analisis Teknik Menyimak Puisi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri Triharjo. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(2), 114–120.
- Pratiwi, A., Fadlilatul, H., Adiansha, A. adi, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (EISSN: 2614-8854)*, 5(12), 5682–5689.

<http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>

- Supriani, Y., Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1(1), 1–10.
- Wuryanti, S., Hudalil, A., & Nugrahaeni, I. (2021). Gambaran Kompetensi Widyaiswara Dalam Mengelola Pembelajaran Di Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kesejahteraan Sosial Kementerian Sosial (Trainer Competence in learning Management at the Social Welfare Education and Training Center of the Ministry of Social Affairs). *Jurnal Ilmiah Widyaiswara*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.35912/jiw.v1i1.233>



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Observasi

Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Hari / Tanggal : Selasa, 10 Februari 2026

Sekolah : SD Muhammadiyah Kangean

Kelas : IV (Empat)

No	Indikator	Keterangan
1	Keterkaitan terhadap media ular tangga	Media permainan ular tangga membuat saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS
2	Suasana dan lingkungan belajar	Saya merasa nyaman belajar IPAS Bersama teman dalam kelompok permainan
3	Peran Guru	Guru memberikan bimbingan dan arahan yang membantu selama permainan berlangsung
4	Penghargaan dan Umpan Balik	pujian dan apresiasi dari guru membuat saya termotivasi untuk belajar

Lampiran 2 : Hasil Wawancara Guru Kelas IV

INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELAS

Menganalisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Nama Guru : Achmad Syarief Halim, M.Pd.
Kelas : IV (Empat)
Nama Sekolah : Sd Muhammadiyah Kangean
Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 10 Februari 2026

No	Pernyataan	Keterangan
1	Bagaimana kondisi motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan ular tangga?	Motivasi belajar siswa di kelas sebelum menggunakan media permainan ular tangga agak kurang. Banyak siswa terlihat pasif, atau kurang antusias saat mengikuti pembelajaran IPAS, dan cenderung cepat bosan ketika materi disampaikan hanya melalui ceramah atau latihan soal biasa. Mereka lebih banyak diam dan jarang bertanya atau berdiskusi, sehingga proses pembelajaran terasa kurang hidup. Hanya beberapa siswa yang memang aktif dan antusias, tapi jumlahnya tidak banyak.
2	Bagaiman respons peserta didik saat pembelajaran IPAS menggunakan permainan ular tangga?	Setelah menggunakan media permainan ular tangga, motivasi belajar siswa meningkat cukup signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran. Mereka aktif bertanya, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan berusaha menjawab soal di papan permainan. Bahkan siswa yang biasanya pasif mulai ikut berpartisipasi karena mereka ingin kelompoknya maju di papan ular tangga. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan
3	Apakah media permainan ular tangga berpengaruh terhadap	Berpengaruh, dilihat dari siswa yang awalnya takut bertanya baik kepada teman ataupun guru Ketika

No	Pernyataan	Keterangan
	keaktifan peserta didik?	menggunakan media permainan ular tangga ini siswa lebih berani bertanya
4	Kendala apa saja yang di temui selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga?	Kendala yang di alami selamam proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga ini siswa masih kurang paham karna pembelajaran ini masih baru
5.	Menurut Bapak/ibu apakah media ini efektif untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar IPAS?	Ada beberapa faktor yang membuat media ini efektif. Pertama, unsur permainan memberikan tantangan dan rasa kompetisi yang sehat antar kelompok, sehingga siswa terdorong untuk aktif. Kedua, media ini memadukan belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan. Ketiga, siswa belajar konsep IPAS secara lebih konkret karena soal dan aktivitas permainan disesuaikan dengan materi. Semua faktor ini membuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa meningkat
6	Apakah media permainan ular tangga layak di terapkan secara berkelanjutan?	layak dan baik di gunakan di semua mata Pelajaran karna mendorong motivasi dan semangat siswa

Narator



Elma Andika Putri

Lampiran 3 : Hasil Wawancara Kepala Sekolah

INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Menganalisis Motivasi Belajar Siswa Mata pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Nama kepala sekolah : Arif Wahidi, S.Pd.
Nama Sekolah : SD Muhammadiyah kangean
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu, 11 februari 2026

No	Pernyataan	Keterangan
1	Bagaiman pandangan bapak/ibu terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah ini?	motivasi belajar peserta didik di sekolah ini secara umum cukup baik, namun masih terdapat variasi di antara siswa. Sebagian siswa sudah menunjukkan semangat belajar yang tinggi, tetapi masih ada juga siswa yang kurang aktif dan membutuhkan dorongan dalam proses pembelajaran
2	Apakah penggunaan media pembelajaran inovatif seperti ular tangga perlu di kembangkan?	Sangat perlu sebagai penunjang pembelajaran di kelas, karna siswa menjadi bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran
3	Menurut bapak/ibu bagaimana pengaruh media dalam pembelajaran IPAS?	Pengaruhnya sangat baik sekali karena adanya media dalam pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dala belajar
4	Apakah sekolah mendukung penggunaan media permainan dalam pembelajara IPAS?	Sekolah sangat mendukung sekali penggunaan media dalam proses pembelajarn karna itu sangat penting

No	Pernyataan	Keterangan
5	Harapan apa yang bapak/ibu miliki terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan?	Saya berharap semua guru bisa membuat media ajar yang lebih inovatif lagi sehingga berdampak positif dalam proses belajar mengajar di kelas

Narator

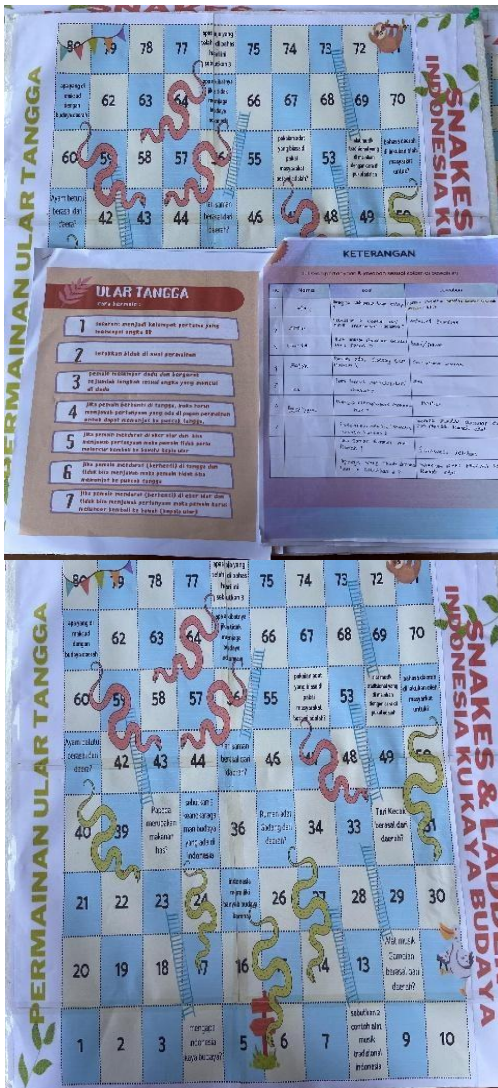


Elma Andika Putri

Lampiran 4 : Hasil Dokumentasi Peserta Didik Observasi Siswa Saat Belajar Berkelompok



Lampiran 5: Dokumentasi Game Ular Tangga



Lampiran 6: Dokumentasi Wawancara Guru

Wawancara wali kelas



Wawancara kepala sekolah



Lampiran 7 : Hasil Cek Pl

Page 2 of 11 - Integrity Overview

Submission ID: trrcoid::1:3596842543

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

11%	Internet sources
19%	Publications
5%	Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Page 3 of 11 - Integrity Overview

Submission ID: trrcoid::1:3596842543

Top Sources

11%	Internet sources
19%	Publications
5%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	
Feby Fransiska, Grace Paulina Simanjuntak, Kezia Saputri Gultom, Mery Natalia B...		2%
2	Internet	
jurnal.unpkediri.ac.id		2%
3	Publication	
M. Wafa Kusuma, Tiara Nuramalia, Tiara Qurotul Ain, Yadi Heryadi. "Persepsi Sis...		2%
4	Internet	
text-id.123dok.com		2%

5	Publication	Tito Raka Nanda Amirunni'am, Ruruh Andayani Bekti, Ali Masrofi. "Implementas...	1%
6	Internet	zombiedoc.com	<1%
7	Publication	Binta Naarah Amilda, Mohammad Faizal Amir. "Snakes and Ladders Game Media ...	<1%
8	Publication	Maya Kartika Sari. "PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI MEDIA PER...	<1%
9	Publication	Novia Sari Hermawati, Sugito Sugito. "Peran Orang Tua dalam Menyediakan Hom...	<1%
10	Internet	jurnal.untad.ac.id	<1%
11	Internet	www.sciencegate.app	<1%



Lampiran 8: Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

 <https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

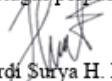
SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

Nama : Elma Andika Putru
NIM : 20221115035
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : laok jang-jang Kec.Arjasa Kab.Sumenep
Judul : Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Di Sekolah Dasar

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan


Ardi Surya H. K.

Surabaya, 03 Agustus 2026
Mahasiswa


Elma Andika Putru



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan


Dr. Rano Abidin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 9 : Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LoA)



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:
Elma Andika Putri¹, Badruli Martati², Fajar Setiawan³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

"Analisis Motifasi Belajar Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga di Sekolah Dasar"

has been reviewed to be published at
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 6, Number: 4

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee before the deadline, visit our website for more information.

Padang, June 17, 2026
**JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Indonesia**



R. Alim Harun Pamungkas
Editor in Chief

Published by GAES (Global Action and Education for Society)
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lesanpuro, Kedung Kandang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang D7 Lubuk Buaya, Koto Tangah, Padang, Indonesia
E-mail: jpled@gaes-edu.com



Lampiran 10 : Bukti Kendali Pembimbing

Create

Menampilkan 1-19 dari 19 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/komentar	Pembimbing	
1	2025-11-11	pengajuan judul penelitian	memperjelas fokus variabel motivasi belajar dan media ular tangga	Badruli Martati	
2	2025-11-12	revisi judul penelitian	acc judul	Badruli Martati	
3	2025-11-14	pengajuan judul penelitian	acc judul	Fajar Setiawan	
4	2025-11-18	pengajuan pendahuluan	di sesuaikan arahan dalam penulisan pendahuluan	Badruli Martati	
5	2025-11-26	bimbingan pendahuluan	di fokuskan untuk kualitatif	Badruli Martati	
6	2025-11-26	bimbingan pendahuluan	kerangka pendahuluan	Fajar Setiawan	
7	2025-11-27	pendahuluan penelitian	cantumkan penelitian terdahulu	Fajar Setiawan	
8	2025-11-29	pendahuluan penelitian	gunakan penelitian dosen sebagai rujukan	Badruli Martati	
9	2025-12-17	pendahuluan dan metode	cara penulisan metode	Fajar Setiawan	
10	2025-12-17	pendahuluan dan metode	sesuaikan dengan penelitian kualitatif	Badruli Martati	
11	2025-12-18	metode penelitian	menegaskan pendekatan kualitatif deskriptif	Fajar Setiawan	
12	2026-01-06	instrumen penelitian	sesuaikan dengan penelitian kualitatif	Badruli Martati	
13	2026-01-06	instrumen penelitian	menyusun angket dan pedoman wawancara	Fajar Setiawan	
14	2026-01-13	instrumen penelitian	menyusun jadwal pelaksanaan ke sekolah	Badruli Martati	
15	2026-01-20	tandatangan penelitian ke sekolah	di teliti kembali	Fajar Setiawan	
16	2026-01-20	tandatangan penelitian ke sekolah	di teliti kembali	Badruli Martati	
17	2026-04-23	hasil penelitian	penyusunan hasil di perbaiki lagi	Badruli Martati	
18	2026-04-28	tanda tangan sempro	di teliti kembali	Badruli Martati	
19	2026-04-28	tanda tangan sempro	di teliti kembali	Fajar Setiawan	

Lampiran 11: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Elma Andika putri, lahir di Malang pada tanggal 23 Mei 2004. Anak pertama dari Bapak Selamat Riadi dan ibu Eka Jayanti Mandasari dan juga kakak kandung dari Naura Andika Putri. Penulis Artikel ini bertempat tinggal di desa laok jang- jang Kec. Arjasa Kepulauan Kangean. Elma Andika Putri sebelumnya telah menyelesaikan pendidikan di TK ABA At-Taqwa lulus pada tahun 2010, SD Angkatan 1 lulus pada tahun 2016, MTs YPPMI Arjasa lulus pada tahun 2019, MA Muhammadiyah 02 Lamongan lulus pada tahun 2022.