

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA KEMENANGAN PADA MATA PELAJARAN IPS

K.I. Sari¹, D.Y. Wahyudi²

¹²PPG Prajabatan Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
e-mail: kusuma.indah.2431749@student.um.ac.id¹, deny.yudo.fis@um.ac.id²

Abstrak

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi muda yang mampu mengikuti perkembangan zaman, terutama pada era Society 5.0. Dalam proses pembelajaran, tidak hanya transfer ilmu yang menjadi fokus, tetapi juga pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Motivasi belajar siswa menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Namun, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sering kali dianggap membosankan dan sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan yang diberi nama "Tangga Kemenangan" untuk siswa kelas IX E SMP Negeri 19 Malang yang berjumlah 30 siswa. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa banyak siswa merasa mata pelajaran IPS kurang menarik dan sulit dipahami, terutama disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif. "Tangga Kemenangan" dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan soal-soal kontekstual, tampilan visual yang menarik, serta kompetisi sehat. Tahap implementasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan lebih memahami materi pembelajaran. Hasil uji coba dan validasi menunjukkan bahwa media "Tangga Kemenangan" efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, bermakna, dan menyenangkan.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Tangga Kemenangan

Abstract

Education is an essential foundation in shaping the younger generation to keep up with the rapid development of the times, especially in the Society 5.0 era. In the learning process, the focus is not only on transferring knowledge but also on developing cognitive, affective, and psychomotor aspects. Student motivation becomes one of the key indicators of the success of achieving learning goals. However, many students still face difficulties and lack enthusiasm in following lessons, particularly in Social Studies (IPS), which is often considered boring and difficult to understand. This study aims to develop a board game-based learning media called "Tangga Kemenangan" for class IX E students of SMP Negeri 19 Malang, consisting of 30 students. This research and development uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In the analysis stage, it was found that many students felt that Social Studies was less engaging and difficult to understand, mainly due to monotonous teaching methods and the lack of interactive learning media. "Tangga Kemenangan" was designed to enhance motivation and student involvement with contextual questions, appealing visual design, and healthy competition. The implementation stage showed that students became more enthusiastic, actively participated, and better understood the learning material. The results of the trials and validation indicated that "Tangga Kemenangan" is effective in increasing motivation and student participation in Social Studies, creating a dynamic, meaningful, and enjoyable learning environment.

Keywords: Social Sciences; Learning Media; Learning Motivation; Victory Ladder

PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama dalam membentuk generasi penerus yang diharapkan menjadi generasi emas adalah pendidikan. Pendidikan memungkinkan manusia untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat, terutama pada abad 5.0 ini (Efendi et al., 2022). Dalam proses pembelajaran manusia tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan saja namun juga pada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini

semanjat dan antusias serta motivasi belajar siswa menjadi salah satu indikator penting dari keberhasilan ketercapaiannya tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang dapat memotivasi belajar siswa. Namun sayangnya banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dan tidak antusias dalam mengikuti beberapa mata Pelajaran termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sering disebabkan karena memang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang membosankan. Hal ini disebabkan juga oleh beberapa factor yakni penyampaian materi yang monoton, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dan ketergantungan apda metode mengjafal saja dari pada memberikan pemahaman bermakna secara mendalam (Hidayah et al., 2022)

Setelah dilakukan analisisi kebutuhan fenomena ini juga terlihat pada siswa kelas IX E SMP Negeri 19 Malang. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, banyak siswa yang merasa mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang menarik dan sulit untuk dipahami. Padahal, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran penting dalam membentuk kehidupan sosial siswa terutama nanti saat berada dilingkungan masyarakat. Hal ini menandakan perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yang akan membuat mereka tertarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Sari et al., 2021).

Solusi yang dapat diberikan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif salah satunya adalah pengembangan media “Tangga Kemenangan” yang merupakan turuna dari permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan tradisional yang telah digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dimodifikasi dengan menyisipkan soal-soal pada kotak tertentu, sehingga pemain yang berhenti di kotak tersebut harus menjawab soal untuk melanjutkan permainan. Ular tangga memiliki dua elemen utama, yaitu “tangga” yang melambangkan kemajuan atau percepatan menuju kemenangan, dan “ular” yang menjadi simbol kemunduran atau tantangan yang menyebabkan pemain harus kembali ke posisi sebelumnya (Afandi, 2015). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Soelistijo, 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Namun demikian, adanya elemen “ular” yang menyebabkan siswa harus turun kembali dinilai dapat menurunkan semangat dan rasa percaya diri siswa yang telah mencapai posisi atas. Hal ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran baru yang bernama Tangga Kemenangan, yang merupakan inovasi turunan dari permainan ular tangga. Dalam media ini, elemen penurunan dihilangkan dan diganti dengan sistem progresif yang mendorong siswa untuk terus naik ke atas tanpa risiko kemunduran. Setiap kotak dalam permainan berisi soal, tantangan, atau bonus yang dirancang untuk memperkuat penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IX. Dengan demikian, Tangga Kemenangan tidak hanya menjadi bentuk modifikasi dari permainan ular tangga, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang lebih membangun, menyenangkan, dan mendorong keberhasilan secara bertahap. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang positif, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sardiman, 2018).

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa dengan pendekatan media yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan unsur permainan papan yang memuat soal – soal kontekstual, media ini diharapkan tidak hanya memberikan tantangan siswa untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga membuat mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Afandi, 2015) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga dikemukakan oleh (Aziza et al., 2025) yang menekankan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, Tangga Kemenagan ini didesain dengan tampilan visual yang menarik dan pendekatan yang kompetitif yang sehat yang mana diharapkan dapat menarik perhatian siswa khususnya untuk mereka yang memiliki motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang rendah. Media berbasis edukasi seperti Tangga Kemenagan diharapkan efektif dalam menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan mendukung proses belajar yang aktif (Safitri & Soelistijo, 2024). Dengan menggunakan media tersebut siswa tidak hanya aktif dalam pembelajaran namun juga memahami materi IPS dengan lebih mendalam. Hal ini penting mengingat pembelajaran IPS berperan dalam membentuk pemahaman siswa mengenai kehidupan sosial dan masyarakat. Dengan menggunakan media berbasis permainan, siswa diharapkan dapat lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran IPS (Rizqo et al., 2020). Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, dan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Kerja sama antara guru dan siswa dalam pemanfaatan media ini akan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS (Kusuma Ardi & Dessty, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang diberi nama "Tangga Kemenagan", yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas IX. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam menghadapi materi yang dianggap sulit atau membosankan pada mata Pelajaran IPS. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media "Tangga Kemenagan" sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan, diharapkan siswa akan merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan produk. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Tangga Kemenagan yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima Langkah yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Mesra et al., 2024). Penggunaan model ini dipilih karena proses yang efisien dan sederhana dalam pengembangan produk media pembelajaran, di mana setiap tahapannya memungkinkan dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pengembangan (Silalahi et al., 2024). Model ADDIE merupakan sistem yang aplikatif dan efektif dalam perencanaan, dengan kemampuan untuk diterapkan dalam berbagai kondisi berkat struktur yang fleksibel dan komprehensif

Pada penelitian ini, tahapan yang dilalui adalah tahap Implementasi. Tahap ini menguraikan proses uji coba kelayakan dan efektivitas media pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan guru. Pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner dan dokumentasi, yang mencakup data primer dan sekunder. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 19 Malang, dengan subjek uji coba adalah guru mata pelajaran IPS dan 30 siswa kelas IX E.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Tangga Kemenagan

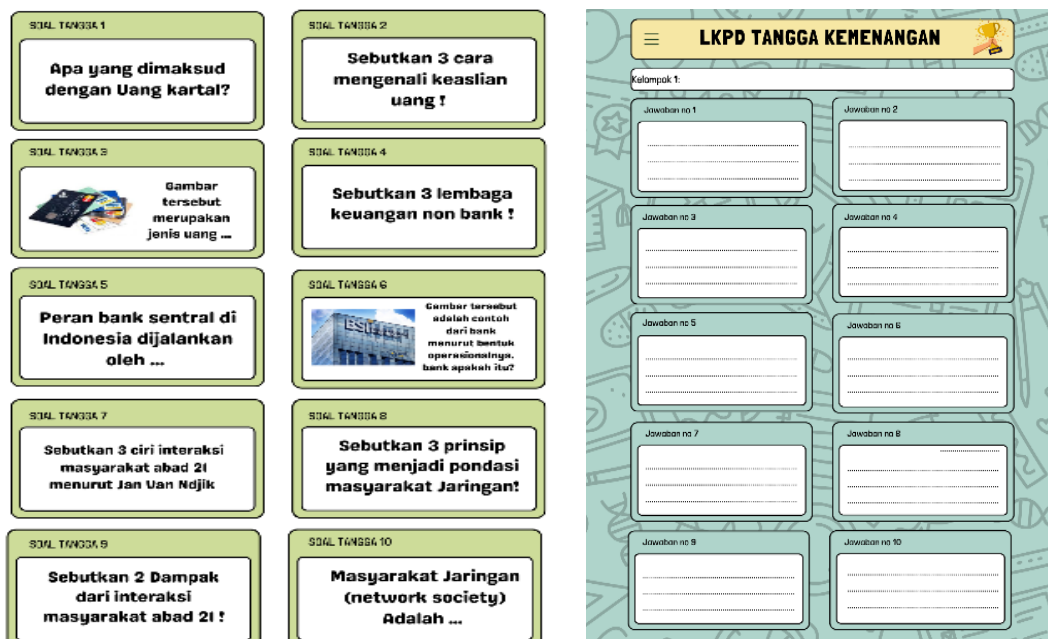
Media pembelajaran "Tangga Kemenagan" merupakan sebuah temuan inovatif yang dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini pada dasarnya adalah alat peraga berbentuk permainan papan yang memodifikasi konsep permainan papan klasik. Unikny, media ini menghilangkan unsur "ular" yang biasanya merepresentasikan kemunduran, dan hanya menonjolkan "tangga" sebagai simbol pencapaian positif yang

dicapai melalui pekerjaan dan prestasi. Secara visual, media ini berupa papan berjenjang dari angka 1 hingga 10 yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik dan motif edukatif, seperti anak-anak yang sedang belajar, buku, dan lampu ide, sehingga mudah menarik perhatian siswa. Mekanisme pembelajarannya bersifat interaktif; untuk dapat maju dalam permainan, siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak-kotak tertentu. Tantangan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan menantang, tetapi juga secara bertahap meningkatkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan utama, yaitu Perkembangan Ekonomi Digital. Sebagai penunjang, media ini dilengkapi dengan komponen-komponen seperti pion permainan, kartu soal, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang bersama-sama menciptakan pengalaman belajar yang konstruktif dan berpusat pada pencapaian (Sariani & Suarjana, 2022).

Berikut ini adalah beberapa ilustrasi materi yang termuat dalam media pembelajaran Tangga Kemenangan:



Gambar 1. Produk Akhir Tangga Kemenangan Dan Pion Permainan



Gambar 2. Kartu Soal dan LKPD

Implementasi Media Pembelajaran Tangga kemenangan

Media pembelajaran "Tangga Kemenangan" ini dikembangkan yang kemudian akan langsung diuji coba pada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap materi yang disajikan pada setiap papan kotak tangga tersebut. Subjek dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah siswa Kelas IX E SMP Negeri 19 Malang yang berjumlah 30 orang. Data diperoleh dari data primer yang berupa skala Likert, yang digunakan untuk menilai evaluasi terhadap media "Tangga Kemenangan."

Produk media pembelajaran "Tangga Kemenangan" dinilai melalui kuisioner yang berisi 15 butir pertanyaan. Semua pertanyaan dalam angket tersebut terbagi ke dalam beberapa aspek, yaitu aspek kualitas tampilan, kesesuaian konten atau materi, serta kebutuhan media tersebut dalam mendukung pembelajaran.



Gambar 2. Implementasi Tangga Kemenangan

Uji coba media "Tangga Kemenangan" dilakukan di SMP Negeri 19 Malang. Skor siswa diperoleh dari siswa yang menyelesaikan survei pada angket yang dibagikan. Angket tersebut memiliki 15 butir pertanyaan yang mewakili tiga aspek, yaitu daya tarik media, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan media.

Berikut adalah rekapitulasi hasil uji coba produk media pembelajaran "Tangga Kemenangan."

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Aspek	Skor	Persentase (%)	Kategori
Aspek Daya Tarik Media	536	89	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Materi	509	85	Sangat Layak
Aspek Kemudahan Media	539	90	Sangat Layak
Jumlah	1584	88	Sangat Efektif Digunakan

Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji coba pada Tabel 1, terdapat tiga indikator yang mengukur aspek daya tarik media, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang sejauh mana media ini menarik perhatian siswa. Indikator-indikator tersebut meliputi evaluasi terhadap desain media, tampilan visual, serta elemen-elemen pendukung seperti jenis huruf dan petunjuk yang ada dalam permainan. Skor yang diperoleh dalam aspek daya tarik media adalah 536 dengan persentase 89%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan semangat mereka dalam mempelajari materi perkembangan ekonomi digital.

Selanjutnya, pada aspek kesesuaian materi, media pembelajaran "Tangga Kemenangan" memperoleh skor 509 dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa

materi yang disajikan dalam media ini sangat mudah dipahami oleh siswa. Desain media yang sederhana namun jelas, serta tampilan dari tangga kemenangan dan kartu soal mendukung, membuat siswa lebih mudah memahami materi dan menjadikannya sebagai sumber belajar yang dapat melengkapi buku teks.

Berdasarkan hasil penilaian aspek kemudahan penggunaan, media "Tangga Kemenangan" memperoleh skor 539 dari total 600, dengan persentase sebesar 90%. Skor ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat mudah digunakan. Kemudahan tersebut terlihat dari operasional media yang praktis, hanya membutuhkan media cetak tanpa alat tambahan. Desain visual yang jelas dengan kombinasi warna cerah dan ilustrasi yang komunikatif juga memudahkan siswa dalam memahami alur penggunaan media.

Selain itu, media ini terbukti mampu memotivasi siswa. Dengan konsep menaiki tangga menuju "kemenangan," siswa terdorong untuk aktif dalam pembelajaran, menyelesaikan tantangan, dan berpartisipasi dengan antusias. Media ini tidak hanya membantu dalam memahami konsep perkembangan ekonomi digital, tetapi juga menambah keseruan dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, media "Tangga Kemenangan" efektif dalam melengkapi buku teks sebagai sumber belajar alternatif yang lebih interaktif dan menarik.

Revisi Media Pembelajaran Tangga Kemenangan

Revisi media pembelajaran ini dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat diperoleh dalam bentuk yang lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Produk media "Tangga Kemenangan" yang telah mengalami perbaikan kemudian diuji coba kepada siswa kelas IX E di SMP Negeri 19 Malang.

Adapun revisi yang dilakukan terhadap media ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Revisi Media Pembelajaran Tangga Kemenangan

No	Saran atau Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kejelasan penyajian gambar, tampilan isi, media memberikan gambaran terkait materi ajar	Tampilan angka pada tangga belum menampilkan tema materi pembelajaran ekonomi digital secara eksplisit.	Menambahkan ikon-ikon kecil bertema ekonomi digital (seperti uang digital, toko online) di sekitar angka pada papan tangga.
2	Kedalaman konsep yang ada dalam media	Petunjuk permainan hanya menjelaskan cara bermain tanpa mengaitkan langsung dengan tujuan pembelajaran.	Menambahkan keterangan kecil di papan atau poster tentang keterkaitan permainan dengan tujuan pembelajaran perkembangan ekonomi digital.
3	Materi menjelaskan fakta, konsep, prinsip dan teori yang harus dikuasai siswa	Media fokus pada permainan tanpa memasukkan contoh langsung tentang perkembangan ekonomi digital.	Setiap level pada tangga kini dilengkapi soal atau tantangan bertema perkembangan ekonomi digital, seperti contoh kasus usaha kreatif.
4	Media harus membantu siswa dalam mengaitkan konsep dengan realita (kontekstual)	Soal pada tangga masih umum, belum mengarah pada permasalahan nyata.	Soal diperbarui dengan kasus nyata tentang ekonomi digital dan peran lembaga keuangan di kehidupan sehari-hari.
5	Tampilan papan permainan harus harmonis dan konsisten	Ada sedikit perbedaan warna antara angka dan latar belakang sehingga beberapa angka kurang terlihat jelas.	Menyesuaikan kombinasi warna agar kontras lebih tajam dan semua angka terlihat jelas dan seragam.

No	Saran atau Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
6	Konsep pada media disajikan mudah dimengerti	Aturan main hanya dijelaskan lisan saat permainan, tidak ada media pendukung.	Menyediakan poster kecil berisi alur permainan dan contoh soal sebagai panduan siswa saat bermain.
7	Penggunaan tata cara media mudah dimengerti	Tidak ada petunjuk tertulis yang mendukung siswa memahami permainan secara mandiri.	Menambahkan lembar panduan tata cara bermain (poster/lampiran LKPD) agar siswa dapat langsung memahami aturan tanpa banyak penjelasan lisan.

Dampak Pembelajaran Pemakaian Tangga Kemenangan

Media "Tangga Kemenangan" yang dikembangkan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi perkembangan ekonomi digital setelah digunakan oleh peserta didik. Dampak positif ini terlihat melalui uji coba lapangan yang dilaksanakan pada 30 siswa kelas IX E di SMP Negeri 19 Malang. Media ini menghadirkan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan interaktif, karena sebelumnya siswa lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan.

Penggunaan media "Tangga Kemenangan" bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui strategi berbasis permainan (game-based learning), yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media ini terbukti efektif meningkatkan semangat belajar, rasa ingin tahu, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui mekanisme permainan menaiki tangga berdasarkan keberhasilan menjawab soal, siswa didorong untuk aktif berpikir, berdiskusi dalam kelompok, serta mengasah kemampuan analisis terhadap konsep perkembangan ekonomi digital. Selama penerapan media, peneliti mengamati respons siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi. Para siswa tampak bersemangat mengikuti setiap tahapan permainan, merasa tertantang untuk menyelesaikan soal, dan bekerja sama untuk mencapai "tangga kemenangan". Situasi kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih berani mengungkapkan pendapat, serta lebih aktif mencari jawaban yang tepat dalam kelompok.

Kelebihan media ini terletak pada penyajian pembelajaran yang sederhana, tidak membutuhkan perangkat teknologi canggih, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi penuh tanpa kendala teknis. Selain itu, konsep kompetisi sehat antar kelompok mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi intrinsik mereka, baik dalam memahami materi maupun dalam berkolaborasi dengan teman.

Sejalan dengan penelitian (Safitri & Soelistijo, 2024) media pembelajaran berbasis permainan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama melalui elemen kompetisi yang sehat dan umpan balik langsung. Media "Tangga Kemenangan" tidak hanya menciptakan suasana belajar yang gembira, tetapi juga secara aktif mendorong keterlibatan kognitif siswa.

Hal ini tercermin dari hasil uji coba media pembelajaran "Tangga Kemenangan" yang menunjukkan bahwa aspek Daya Tarik media mencapai 89%, menunjukkan bahwa elemen visual dan desain permainan berhasil membuat siswa antusias. Selain itu, aspek Kesesuaian Materi dan Kemudahan Media masing-masing mencapai 85% dan 90%, membuktikan bahwa media ini berhasil menyajikan materi perkembangan ekonomi digital secara mudah dipahami, sehingga siswa dapat menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik. Selain itu, dengan digunakannya media pembelajaran ini, proses belajar menjadi lebih aktif, kompetitif, dan bermakna, alih-alih pasif, sejalan dengan temuan bahwa media permainan dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui pengalaman belajar yang interaktif."

Secara keseluruhan, media "Tangga Kemenangan" diterima dengan sangat baik oleh siswa dan guru di SMP Negeri 19 Malang. Media ini memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, mendorong kemandirian belajar,

meningkatkan kolaborasi, serta memperkuat motivasi siswa untuk terus belajar dengan semangat.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran "Tangga Kemenangan" terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Perkembangan Ekonomi Digital. Melalui konsep permainan papan yang interaktif, media ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setiap langkah permainan yang berfokus pada pencapaian membuat siswa merasa tertantang dan bersemangat.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan penilaian yang sangat positif dalam aspek daya tarik, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan. Media ini membantu siswa memahami materi ekonomi digital dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi dalam kelompok, dan lebih aktif dalam belajar. Secara keseluruhan, "Tangga Kemenangan" efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memperdalam pemahaman mereka tentang perkembangan ekonomi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada Jurnal Pendidikan IPS Indonesia yang telah memublikasikan artikel ini, kepada Kampus Universitas Negeri Malang atas bimbingan, fasilitas, serta dukungan akademik yang tak ternilai, kepada Pihak SMP Negeri 19 Malang terutama kepada kepala sekolah, guru, dan para siswa kelas IX E yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral maupun materiil sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 720–727. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177–187. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Hidayah, S., Sumarwiyah, A., Abdurrohman, H., Hasanah, F. W., & Hasan, Z. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 812–818. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4759>
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Poli, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yenita D, Y., & Santiari, N. P. L. (2024). *Research & Development dalam Pendidikan* (Vol. 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v1i1.3648>
- Safitri, A. P., & Soelistijo, D. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p44-53>
- Sardiman, Arief. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (1st ed., Vol. 24). Rajawali Pers.
- Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Silalahi, E. M., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (Verbal, Visual, dan Voice) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(2), 99–108. <https://10.23887/pips.v8i2.3896>