


Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen di SDN Kampungdalem 4

Tito Raka Nanda Amirunni'am^{1*}, Ruruh Andayani Bakti², Ali Masrofi³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

E-mail: peserta.16627@ppg.belajar.id

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.456>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 04 April 2025

Accepted: 14 April 2025

Published: 21 April 2025

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar, Prinsip Pembelajaran dan Asesmen

Keywords: Educational Board Game Snakes and Ladders, Learning Motivation, Education And Assessment



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Kampungdalem 4, ditinjau dari prinsip pengajaran dan asesmen. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman bermain. Dari perspektif pengajaran, media ini mendukung penerapan pembelajaran aktif dan kolaboratif, sementara dari segi asesmen, permainan ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih natural dan tidak membebani mereka. Dengan demikian, media permainan edukatif ular tangga dapat dijadikan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar.

This study aims to analyze the implementation of the educational board game "Snakes and Ladders" in enhancing students' learning motivation in Physical Education at SDN Kampungdalem 4, viewed from the principles of teaching and assessment. The research employs a PTK approach using observation, interviews, and documentation techniques. The findings indicate that the Snakes and Ladders game creates a more enjoyable learning environment, increases student engagement, and strengthens conceptual understanding through experiential learning. From a teaching perspective, this educational game supports active and collaborative learning, while from an assessment standpoint, it helps teachers evaluate students' comprehension in a more natural and less burdensome way. Thus, the Snakes and Ladders educational game can be considered an innovative strategy to enhance student motivation and improve the effectiveness of Physical Education learning in elementary schools.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Amirunni'am, et al (2025). Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen di SDN Kampungdalem 4, 3 (4) 532-538. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.456>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, serta karakter siswa. Melalui aktivitas fisik yang terstruktur, peserta didik dapat meningkatkan kesehatan jasmani dan mental, serta memperoleh pengalaman sosial yang positif. Namun, dalam implementasinya, pembelajaran Pendidikan Jasmani masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya

pemahaman guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif, serta rendahnya minat siswa terhadap aktivitas fisik. Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan fisik yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya motivasi, kurangnya kepercayaan diri, serta tingkat kebugaran yang rendah. Sementara itu, faktor eksternal dapat berupa keterbatasan fasilitas olahraga, kurangnya dukungan dari orang tua, serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya tingkat kebugaran siswa dan kurangnya kesadaran akan pentingnya pola hidup sehat (Putra, 2019).

Motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani merupakan faktor kunci yang memengaruhi tingkat partisipasi dan keberhasilan mereka dalam aktivitas fisik. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, mengembangkan keterampilan motorik, serta memahami pentingnya menjaga kebugaran jasmani. Namun, di banyak sekolah, masih ditemukan permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani. Beberapa siswa cenderung pasif, enggan terlibat dalam aktivitas fisik, atau bahkan menghindari pelajaran ini dengan berbagai alasan (Hidayat, 2022). Faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat, rendahnya kepercayaan diri, serta anggapan bahwa pelajaran ini tidak memiliki dampak signifikan terhadap prestasi akademik. Sementara itu, faktor eksternal dapat berupa metode pengajaran yang kurang menarik, keterbatasan fasilitas olahraga, serta kurangnya dukungan dari orang tua dan lingkungan. Jika motivasi siswa tidak ditingkatkan, dikhawatirkan mereka akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kebiasaan hidup sehat dan aktif sejak usia dini.

Untuk mengatasi permasalahan ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*), penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, pemberian apresiasi, umpan balik positif, dan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan strategi yang tepat, diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani dan memahami manfaat jangka panjang dari aktivitas fisik yang teratur (Setiawan, 2022). Untuk mengatasi permasalahan ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*), penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, pemberian apresiasi, umpan balik positif, dan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan strategi yang tepat, diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani dan memahami manfaat jangka panjang dari aktivitas fisik yang teratur (Setiawan, 2022).

Permainan edukatif ular tangga dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi siswa karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep olahraga tetapi juga mengalami kesenangan saat belajar. Selain itu, permainan ini memungkinkan adanya interaksi sosial yang lebih baik di antara siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kooperatif. Namun, dalam implementasinya, masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman guru dalam mengadaptasi media permainan ke dalam pembelajaran olahraga serta keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah (Putri, 2021). Ratnaningsih (Setiawati, 2019: 510) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerja sama (Khadijah et al., 2022). Permainan ular tangga sangat terkenal di lingkungan masyarakat, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengajarkan permainan ini kepada siswa.

Dalam mata kuliah *Prinsip Pengajaran dan Asesmen I*, dipelajari berbagai prinsip dasar dalam proses pembelajaran, termasuk strategi pengajaran yang efektif serta metode asesmen yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu metode pembelajaran. Implementasi media permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat ditinjau dari sudut pandang pengajaran dan asesmen guna mengetahui seberapa besar dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, permainan ini tidak hanya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam

proses pembelajaran (Nimawati, 2020).

Dengan berlandaskan konsep dari mata kuliah *Prinsip Pengajaran dan Asesmen 1*, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai bagaimana media permainan edukatif dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penerapan permainan ular tangga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas fisik, serta membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

SDN Kampungdalem 4 menjadi lokasi penelitian karena ditemukan adanya permasalahan rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga diharapkan mampu mengatasi kendala tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, implementasi permainan ini dapat dievaluasi dengan pendekatan asesmen yang sesuai untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi siswa. Dari permasalahan yang dijabarkan di atas maka peneliti mengambil penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen I di SDN Kampungdalem 4"

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik (Arikunto, 2019). Metode ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, PTK digunakan untuk mengimplementasikan media permainan edukatif ular tangga guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan, dan melalui media permainan yang interaktif, diharapkan siswa lebih aktif dalam berpartisipasi serta menikmati proses pembelajaran. Penelitian ini juga akan ditinjau berdasarkan prinsip pengajaran dan asesmen, yang mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran guna memastikan efektivitas strategi yang diterapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus untuk melakukan PTK pada siswa dalam media permainan yang sudah disiapkan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2016) dalam bukunya *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Arikunto (2019) menyatakan bahwa PTK terdiri dari empat komponen utama dalam satu siklus yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).

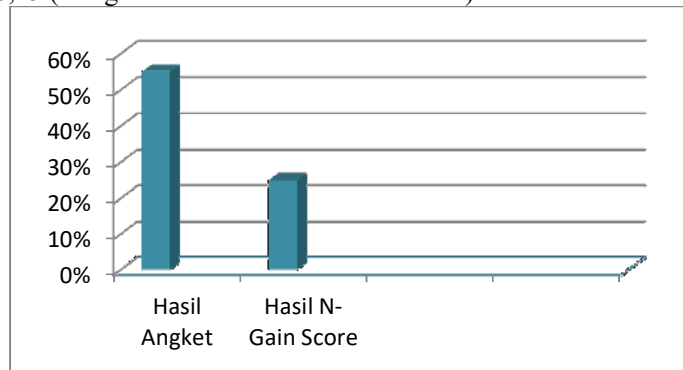
Pada penelitian ini, subjek yang dipilih adalah siswa kelas 6 di SDN Kampungdalem 4 dengan jumlah siswa 24 siswa (Pa 10 dan Pi 14). Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik peserta didik yang masih dalam tahap perkembangan motorik dan kognitif, sehingga implementasi media permainan edukatif seperti ular tangga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar mereka dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Setting penelitian ini dilakukan di SDN Kampungdalem 4, sebuah sekolah dasar yang terletak di Jl. Kabupaten Lama, Kp. Dalem, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur. dengan siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang beragam. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui metode yang lebih interaktif dan juga peneliti melaksanakan kegiatan PLP di sekolah SDN Kampungdalem 4 sehingga akan mempermudah proses penelitian.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), instrumen penelitian berfungsi untuk mengamati, mengukur, dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian dapat berbentuk kuesioner (angket), lembar observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes formatif. Pemilihan instrumen tergantung pada jenis penelitian dan data yang ingin dikumpulkan. Dalam penelitian "*Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*", instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa dan guru, angket motivasi belajar siswa, wawancara, serta asesmen hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

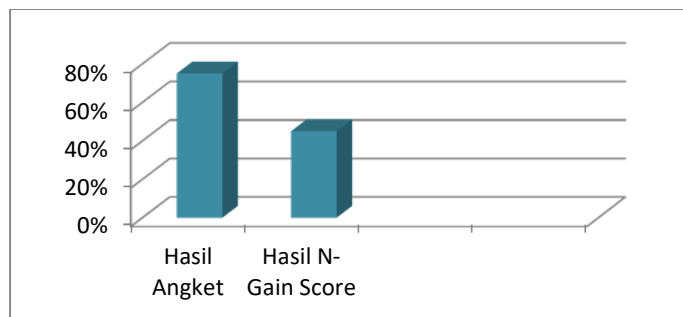
Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media permainan edukatif ular tangga guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, ditinjau dari prinsip pengajaran dan asesmen di SDN Kampungdalem 4. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket motivasi siswa, wawancara, dokumentasi, dan asesmen hasil belajar.

Pada siklus pertama, media permainan ular tangga diterapkan dalam dua pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam pembelajaran, tetapi masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan dan adanya siswa yang kurang aktif dalam menjawab pertanyaan. Hasil analisis data motivasi belajar siswa (angket) menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat sebesar 55%, tetapi masih belum mencapai target keberhasilan minimal 60%. Selain itu, dari hasil tes formatif, nilai rata-rata siswa hanya meningkat sebesar 0,25 (kategori rendah dalam N-Gain Score). Berikut hasil dalam bentuk diagram:



Gambar 1. Hasil Siklus 1

Hasil observasi siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa tampak lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti permainan. Dari hasil angket motivasi, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 75%, melampaui target minimal 60%. Selain itu, hasil tes formatif meningkat dengan N-Gain Score sebesar 0,45 (kategori sedang), yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan metode permainan edukatif.



Gambar 2. Hasil Siklus 2

Dari hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 didapatkan sebuah perbandingan analisis untuk melihat apakah media permainan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus 1&2

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
Motivasi Belajar (Angket)	55%	75%	Meningkat 20%
Partisipasi Siswa (Observasi)	Cukup Aktif	Sangat Aktif	Siswa lebih terlibat
Hasil Tes Formatif (N-Gain Score)	0,25 (Rendah)	0,45 (Sedang)	Peningkatan pemahaman materi
Interaksi dengan Guru	Kurang	Baik	Guru lebih aktif membimbing siswa

Peningkatan rata-rata dari siklus satu hingga siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan pengetahuan baru bagi guru/pengajar guna menggunakan permainan yang dimodifikasi saat melakukan proses pembelajaran di luar kelas, dengan ini akan membuat peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran dan aktif ikut serta dalam permainan sehingga peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini memberikan arahan yang valid untuk pengembangan lebih lanjut dalam keterlibatan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pada siklus 1, motivasi siswa meningkat 55%, tetapi masih di bawah target keberhasilan 60%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan kurangnya keterlibatan sebagian siswa dalam aktivitas pembelajaran. Namun, setelah dilakukan perbaikan dalam siklus 2, motivasi siswa meningkat menjadi 75%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, permainan edukatif ular tangga menjadi stimulus eksternal yang berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, sesuai dengan teori motivasi belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi jika mereka aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya (2019), yang menemukan bahwa media permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena mereka belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran saat media permainan diterapkan. Pada siklus 1, beberapa siswa masih pasif dan kurang terlibat dalam permainan. Namun, setelah aturan permainan disederhanakan dan ditambahkan sistem reward, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dalam siklus 2. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya & Susanto (2020) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar, karena siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Dalam penelitian ini, ketika siswa terlibat dalam permainan ular tangga yang berisi pertanyaan terkait materi Pendidikan Jasmani, mereka lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, serta bekerja sama dalam menjawab pertanyaan.

Hasil tes formatif menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi meningkat setelah menggunakan media permainan edukatif ular tangga. Pada siklus 1, nilai N-Gain Score hanya mencapai 0,25 (kategori rendah), tetapi setelah perbaikan dalam siklus 2, N-Gain Score meningkat menjadi 0,45 (kategori sedang). Menurut Bloom (1956), dalam taksonomi pembelajaran, permainan edukatif dapat membantu siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, karena mereka harus memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam permainan. Dalam konteks penelitian ini, siswa lebih mudah mengingat materi Pendidikan Jasmani karena mereka belajar secara aktif melalui permainan, bukan hanya melalui ceramah atau membaca buku teks.

Asesmen dalam penelitian ini dilakukan secara berkelanjutan, di mana hasil dari siklus 1 digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran dalam siklus 2. Hal ini sejalan dengan konsep asesmen formatif, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus perbaikan yang terus-menerus. Dari hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media permainan edukatif ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Peningkatan motivasi belajar mencapai 75% pada siklus 2, dan hasil belajar siswa juga meningkat signifikan, menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif. Penelitian ini mendukung teori-teori pembelajaran yang menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi dan memahami materi dengan lebih baik jika mereka belajar secara aktif melalui interaksi dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media permainan dalam pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari implementasi media permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Kampungdalem 4 menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan prinsip pengajaran, permainan ular

tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, dari segi asesmen, media ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih menyeluruh melalui pendekatan yang tidak membosankan. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Erwin Putra Permana, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPG. Dr Ruruh Andayani Bekt, M.Pd., selaku dosen pembimbing lapangan PPL. Nurul Khomariyah, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Kampungdalem 4. Ali Muasrofi, S.Pd., selaku guru pamong PPL. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam memberikan bantuan, motivasi, nasihat dan arahan untuk menyelesaikan PTK ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *JURNAL PENJAKORA*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.30752>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2023). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Dimiyati, M., & Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, R., & Prasetyo, B. (2022). Pengaruh Motivasi terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(1), 45-58.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2016). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4). <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Nimawati, N., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Proses Inovasi Kurikulum: Difusi dan Diseminasi Inovasi, Proses Keputusan Inovasi. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.33511/misykat.v5n2.81-98>
- Nugroho, A., & Pratama, R. (2023). Evaluasi dan Pengembangan Asesmen Kinerja dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Sport Science*, 9(3), 101-115.
- Putra, A. P., & Suryani, T. (2019). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(2), 123-135.
- Putri, A. R., & Suryanto, T. (2021). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 9(1), 55-68.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2019). Inovasi Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani: Pendekatan Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 45-60.
- Ramadhani, D., & Wijaya, H. (2021). Efektivitas Media Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(2), 110-123.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2019). "Penerapan Media Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(4), 78-92.
- Santrock, J. W. (2022). *Educational Psychology (14th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Setiawan, D., & Lestari, M. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(2), 102-115.
- Slavin, R. E. (2023). *Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.)*. Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen di SDN Kampungdalem 4, Tito Raka Nanda Amirunni'am, Ruruh Andayani Bekti, Ali Masrofi 538

Widodo, A., & Setiadi, B. (2021). Asesmen Kinerja dalam Pendidikan Jasmani: Studi Evaluatif pada Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 8(3), 112-127.

Woolfolk, A. (2023). *Educational Psychology* (15th ed.). Boston: Pearson.