

**RANCANG BANGUN GAME ULAR TANGGA MENGGUNAKAN VB.NET 2010
UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS 7B SMP WAHID
HASYIM MALANG**

Muhammad Alfian Nur
Yanuar Sinatra
Jurusan Elektro, Program Studi S1 Teknik Elektro
SEKOLAH TINGGI TEKNIK MALANG

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, menerapkan dan menguji kelayakan *Game* ular tangga menggunakan VB.Net 2010 untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas 7B SMP Wahid Hasyim Malang sebagai media untuk meningkatkan motivasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, menggunakan metode pengembangan media Luther. Tahap yang dilaksanakan adalah konsep, desain, *assembly* atau pembuatan media dan uji coba tanpa menginjak tahap distribusi. subjek yang diteliti adalah siswa kelas 7B sebanyak 29 siswa. Sebelum menerapkan, dilakukan uji validasi terhadap Ahli Media sebagai validitas media, Ahli Materi sebagai validitas materi dan siswa sebagai target utama di lapangan. Jenis data penelitian ini adalah kuantitatif yang mana penilaian utama menggunakan skala Likert di dalam angket penilaian yang selanjutnya di prosentasekan dan di analisis hasil penghitungannya. Penerapan lapangan dilakukan di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang menggunakan LCD Proyektor sebagai media penyampai materi dan *Game* dijalankan di satu laptop oleh 4 siswa yang mewakili 4 kelompok yang telah dibagi. Siswa tampak fokus terhadap media pembelajaran dan tidak bosan dalam proses belajar sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 7B SMP Wahid Hasyim Malang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian uji ahli media mendapatkan prosentase rata-rata 87,5% dengan kategori **sangat baik**, uji ahli materi mendapatkan prosentase rata-rata 87,1% dengan kategori **sangat baik** dan penilaian siswa mendapatkan rata-rata 82,3% dengan kategori **sangat baik**. Dengan demikian *game* ular tangga sebagai media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang dinilai Sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Game*, Ular Tangga, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Motivasi, Luther

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan Teknologi yang pesat telah mengubah kebiasaan manusia dalam kehidupan manusia di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Mayoritas sekolah telah memanfaatkan teknologi dalam sarana belajar mengajarnya seperti computer, LCD Proyektor dan sebagainya sehingga bisa menarik minat siswa dalam proses belajar termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Metode belajar yang menyenangkan termasuk dalam Bahasa Inggris adalah *Game* / Permainan. *Game* yang sangat populer antara lain Ular tangga, yang mana semua kalangan bisa memainkannya. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang dipadu dengan permainan game ular tangga yang menjadikan game ular tangga digital, yang mana perancangan / pengembangannya menggunakan bahasa VB 2010 sehingga bisa dijadikan metode belajar yang menyenangkan bagi siswa, termasuk siswa di SMP Wahid Hasyim Malang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang *Game* Ular tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa inggris menggunakan VB 2010?
2. Bagaimana Implementasi *Game* Ular Tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa inggris menggunakan VB 2010?
3. Bagaimana kelayakan *Game* Ular Tangga menggunakan VB 2010 sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa inggris di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang?

1.3 BATASAN MASALAH

- 1 Meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris
- 2 Spesifikasi Komputer / Laptop minimal Ram 2 GB
- 3 Software yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah Visual Basic (VB) 2010.
- 4 Aplikasi hanya cocok digunakan di system operasi Windows 7 dengan Net.Frameworks versi 4.
- 5 Implementasi pengembangan *Game* dilakukan untuk kelas 7b di SMP Wahid Hasyim Malang.

1.4 TUJUAN

- 1 Bisa merancang *game* ular tangga menggunakan VB.net 2010 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris kelas 7b di SMP Wahid Hasyim Malang.
- 2 Penerapan *Game* Ular Tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 7b di SMP Wahid Hasyim Malang.
- 3 Mengetahui kelayakan *Game* Ular Tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 7 di SMP Wahid Hasyim Malang.

1.5 MANFAAT

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai metode *Game* Ular Tangga sebagai media belajar mata pelajaran Bahasa Inggris menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dalam hal keaktifan siswa dalam mendapatkan materi serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajarnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 GAME

Ivan C Sibero berpendapat bahwa *Game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini (Mandalamaya, 2014)

2.2 ULAR TANGGA

Menurut Agus N. Cahyo (Nur Fitriana, 2014) ular tangga adalah permainan anak-anak yang dimainkan dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberepa kotak terdapat sejumlah ular dan tangga untuk menghubungkannya dengan kotak lain. M Husna (Nur Fitriana, 2014) mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100 serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak pemain berhenti di ekor ular, maka harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak pemain berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba dikotak *finish* adalah pemenangnya.

2.3 BAHASA INGGRIS

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan atau tulisan yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan

ini yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. (D Islamiyah dalam digilib.uinsby.ac.id/9228/5/bab%202.pdf, dilihat 22 Juni 2016)

2.4 VB.NET 2010

Microsoft Visual Basic.Net adalah visual basic yang direkayasa kembali untuk digunakan pada platform.Net sehingga aplikasi yang dibuat menggunakan Visual basic.Net dapat berjalan pada sistem computer apa pun, dan dapat mengambil data dari server dengan tipe apa pun asalkan terinstal.Net framework. (Politeknik Negeri Sriwijaya, 2016)

2.5 MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Wina Sanjaya dalam Nanang Yulianto Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar (Yulianto, 2016).Rossi dan Breidle (Wina Sanjaya (dalam Yulianto, 2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya.

2.6 SMP WAHID HASYIM MALANG

Pada tahun 1971 Depdikbud memberi hak kepada SMP Wahid Hasyim untuk mengadakan ujian sendiri dan ijazahnya diakui sama dengan negeri. (smp-wahidhasyim.sch.id dilihat 29 Mei 2016)

SMP Wahid Hasyim bernaung dibawah Yayasan Taman Pendidikan

Islam Wahid Hasyim dengan Akte Notaris Nomor : 04 Malang, yang telah memiliki lembaga pendidikan antara lain :

- a. TK (Taman Kanak-kanak) Wahid Hasyim
- b. SDI (Sekolah Dasar Islam) Wahid Hasyim
- c. SMP (Sekolah menengah Pertama) Wahid Hasyim
- d. SMA (Sekolah Menengah Atas) Wahid Hasyim

Semuanya langsung dibawah pengawasan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Jakarta.

Status Sekolah SMP Wahid Hasyim memiliki status awal “ Berbantuan” dari Lembaga Pendidikan Ma'arif Pusat Jakarta Nomor : 48/mrf/sk/II/63. Hingga sekarang ini sudah berstatus “ Terakreditasi – A “.

2.7 PENGEMBANGAN MEDIA LUTHER

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (Fitriana, 2014) tahapan pengembangan media model Luther yaitu:

1. Concept

Tahap *concept* (konsep) merupakan tahap untuk menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam-macam aplikasi, tujuan aplikasi dan spesifikasi umum.

2. Design

Tahap design (perancangan) yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Pada tahap ini terdapat authoring system yang bermanfaat untuk menempatkan parameter ke dalam sistem yang telah ditentukan. Bentuk authoring system dalam pengembangan media adalah outlining, storyboarding, flowcharting, modeling dan scripting.

3. Material Collecting

Material Collecting (pengumpulan bahan) dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan seperti clipart image, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio dan

lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana seluruh objek media dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart view, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap design.

5. Testing

Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan testing untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Beberapa sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program.

6. Distribution

Apabila aplikasi media akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan floppy disk, CDROM, tape, atau dengan jaringan sangat diperlukan. Tahap distribusi juga merupakan tahap di mana evaluasi terhadap produk media dilakukan.

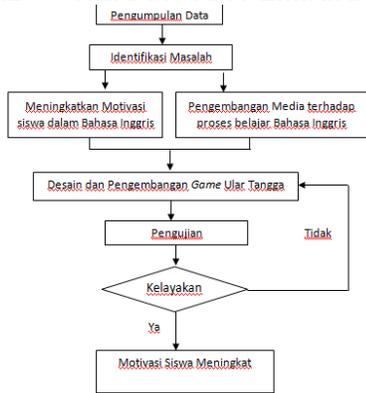
3. KERANGKA PEMIKIRAN

3.1 KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual

3.2 KERANGKA PEMIKIRAN



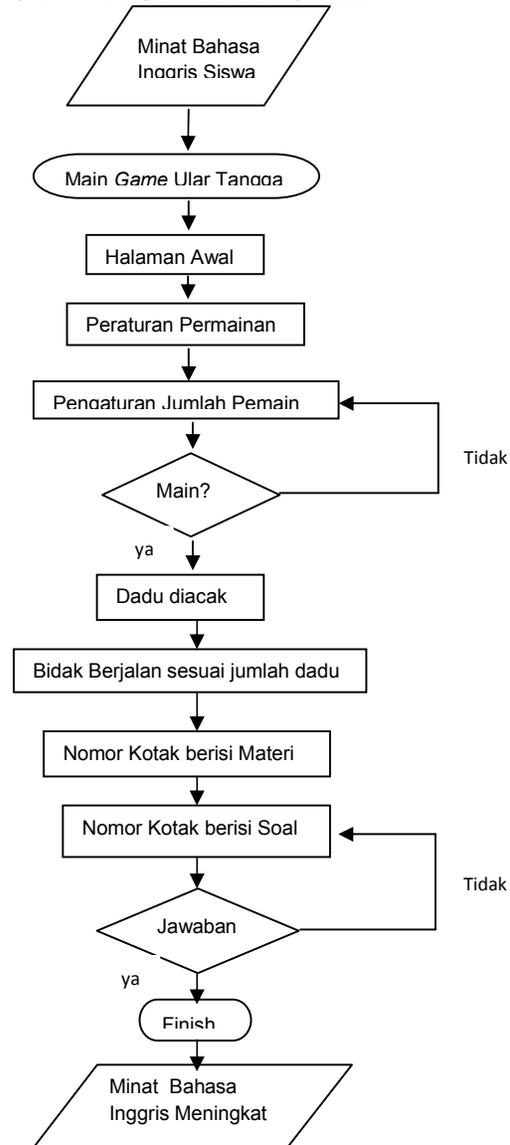
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran

3.3 DFD (DATA FLOW DIAGRAM)



Gambar 3.3 DFD

3.4 FLOWCHART GAME



Gambar 3.4 Flowchart Game

4. METODOLOGI PENELITIAN

4.1 JENIS PENELITIAN

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, maka metodologi penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk menghasilkan

produk tertentu dan mengujicobakannya. (Sugiyono, 2012).

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model Luther terdapat lima dari enam tahap, yaitu concept (konsep), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (percobaan). Peneliti tidak menggunakan tahap distribusi karena tidak di distribusikan

4.2 JENIS DATA

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Sugiyono (2012) berpendapat bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan sifat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Penerapan jenis data kuantitatif dalam penelitian ini, peneliti membagikan angket penilaian terhadap ahli media, ahli materi dan juga siswa. Data kuantitatif diperoleh dari skor terhadap *game* ular tangga yangmana berupa: sangat setuju nilai skor 5, setuju nilai skor 4, cukup nilai skor 3, tidak setuju nilai skor 2, sangat tidak setuju nilai skor 1.

4.3 SUMBER DATA

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh dalam penelitian (Arikunto, 2013). Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder.

Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung melalui observasi dan angket serta wawancara. Subjek sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Guru TIK SMP Wahid Hasyim Bapak N.A Harianto S.Pd sebagai ahli media yang menilai tentang kesesuaian *game* yang dirancang.

2. Guru Bahasa Inggris SMP Wahid Hasyim Bapak Abdurrahman S.Pd sebagai ahli materi yang akan menilai kesesuaian isi materi tentang mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dalam bentuk *game*.

3. Siswa Kelas 7B SMP Wahid Hasyim Malang untuk di ujicoba dalam menggunakan *game* ular tangga.

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dalam penelitian seperti logo sekolah, data siswa SMP Wahid Hasyim serta data hasil dari searching di internet berupa penelitian sebelumnya sebagai erbandingan dengan penelitian yang dilakukan.

4.4 POPULASI

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013). Penelitian ini menggunakan penelitian populasi karena jumlah subjek yang diteliti masih terhingga. Disamping itu metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yangmana membutuhkan pengaruh dari seluruh populasi kelas. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7b yang dijadikan sebagai objek penelitian.

4.5 METODE PENGUMPULAN DATA

1. Observasi

Peneliti mengamati kondisi dan situasi yang ada didalam kelas meliputi proses pembelajaran, perilaku peserta didik dan sarana sekolah.

2. Angket

Peneliti menggunakan angket tertutup dimana jawabannya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih setelah peneliti mempresentasikan *game* kemudian dikembalikan lagi untuk dianalisis.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini kepada guru pengampu serta siswa

menggunakan teknik wawancara bebas yaitu mengenai bagaimana kegiatan belajar serta sarana yang digunakan dalam kelas.

4.6 ALAT ANALISIS

Angket yang digunakan adalah angket langsung yang tertutup karena responden hanya memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom salah satu jawaban yang dianggap benar dengan menggunakan skala *likert* di bawah ini:

Tabel 4.1 Skala *Likert*

Alternatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Serta penggunaan penghitungan angket seperti rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Frekuensi dari setiap jawaban angket

n : Jumlah responden

100 : Bilangan tetap

4.7 INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Nilai Hasil uji coba akan dihitung menggunakan rumus pada alat analisis dan kategori hasil penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Prosentase Penilaian

No	Kategori	Presentase
1	Sangat Baik	81% - 100%
2	Baik	61% - 80%
3	Cukup Baik	41% - 60%
4	Tidak Baik	21% - 40%
5	Sangat Tidak Baik	< 21%

5. PENYAJIAN DATA

5.1 LOKASI PENELITIAN

Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan mengambil objek di SMP Wahid Hasyim Malang yang terletak di Jl. MT Haryono 165 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang tepatnya di kelas 7B. Jumlah siswa yang berada

di kelas 7b SMP Wahid Hasyim berjumlah 29 siswa.

5.2 WAKTU PENELITIAN

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan antara tanggal 1 Mei 2016 – 1 Juni 2016

6. HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 KONSEP

Penetapan ruang kelas 7b sebagai tempat penerapan *game* ular tangga, penentuan pokok bahasan materi yaitu tentang *tenses* yang menurut guru kurang dikuasai oleh siswa kelas 7b.

6.2 DESAIN

Desain yang dibuat merupakan *flowchart* atau alur dari *game* ular tangga serta desain penerapan yang akan dilakukan didalam kelas oleh siswa nantinya yaitu menentukan cara bermain *game* tersebut secara berkelompok dan setiap kelompok akan diwakilkan oleh 1 anggota untuk menjalankan *game*, dan anggota lainnya membantu menjawab soal dan membaca materi yang ada.

6.3 PENGUMPULAN BAHAN

Pengumpulan bahan yang dilakukan adalah mengumpulkan soal dan materi Bahasa Inggris *Tenses* yang sesuai dengan tingkat kelas 7 SMP serta sesuai kemampuan siswa di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang. Selain itu juga mencari gambar gambar untuk kebutuhan tampilan layar dan papan *game*, gambar dadu.

6.4 PEMBUATAN MEDIA

Pembuatan Media yang dilakukan adalah merancang *game* ular tangga itu sendiri menggunakan VB.Net 2010 sebagai aplikasi perancangannya.

6.5 UJI COBA

6.5.1 IMPLEMENTASI GAME

1. Halaman Utama



Gambar 5.1 Halaman Utama

2. Halaman Peraturan



Gambar 5.2 Halaman Peraturan

3. Halaman Pengaturan Pemain



Gambar 5.3 Halaman Pengaturan Pemain

4. Halaman Papan Permainan



Gambar 5.4 Halaman Papan Permainan

5. Halaman Soal



Gambar 5.5 Halaman Soal

6. Halaman Materi



Gambar 5.6 Halaman Materi

6.5.2 HASIL UJI KELAYAKAN

1. Uji Ahli Media

Uji Ahli Media dilakukan oleh Guru TIK SMP Wahid Hasyim Malang dimana dalam angket terdapat 2 aspek penilaian. Rata Rata Nilai yang didapat dari Ahli media dari aspek tampilan dan pemrograman adalah $\frac{81.8+85.7}{2} = 83.75\%$ yang berarti

SANGAT LAYAK dari segi media.

2. Uji Ahli Materi

Uji Ahli Materi dilakukan oleh Guru Bahasa Inggris SMP Wahid Hasyim Malang dimana dalam angket terdapat 3 aspek penilaian. Rata Rata Nilai yang dinilai dari Ahli Materi dalam penilaiannya dari ketiga aspek

diatas adalah $\frac{92+76+93.3}{3} = 87.1\%$ yang berarti **SANGAT LAYAK** dari segi materi.

3. Uji Lapangan (Siswa)

Uji kelayakan dilakukan di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang dengan 29 siswa dimana dalam angket terdapat 3 aspek penilaian. Rata – rata yang didapatkan dari penilaian berdasarkan ketiga aspek dalam uji lapangan diatas adalah $\frac{78.7+85.5+82.8}{3} = 82.3\%$ yang berarti

SANGAT LAYAK dalam uji lapangan yang telah dilakukan menurut siswa yang menjalankan *game* dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

7. PENUTUP

7.1 KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa rancang bangun *game* ular tangga menggunakan VB.net 2010 untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang menggunakan metode pengembangan media model Luther dengan masing masing tahap antara lain yang pertama tahap konsep dimana menentukan tujuan penelitian dan pengembangan media. Selanjutnya tahap desain yaitu menentukan desain *game* dan desain penerapan. Tahap ketiga ialah pengumpulan bahan yaitu berupa soal, materi dan gambar. Tahap selanjutnya adalah pembuatan media yaitu merancang *game* ular tangga mulai dari berupa *form* yang digabungkan dengan *source code* dan juga memasukkan soal serta materi yang akan ditampilkan dengan menggunakan VB.Net 2010. Tahap akhir adalah ujicoba dimana dalam tahap ini dibagi dalam beberapa tahap lagi yaitu tahap uji coba terhadap Ahli Media, uji coba terhadap ahli materi dan setelah divalidasi maka diuji cobakan ke siswa kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang yang berjumlah

29 siswa. Proses implementasi *game* ular tangga dilakukan di kelas 7b SMP Wahid Hasyim Malang menggunakan laptop sebagai media permainan dan LCD Proyektor sebagai perangkat keluaran dimana dibagi 4 kelompok dan masing masing perwakilan kelompok memainkan *game* dan anggota lainnya menyimak materi dan soal yang keluar dari *game* dari LCD Proyektor.

Penilaian kelayakan *game* ular tangga untuk mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan angket yang telah di sebar sesuai kapasitasnya yaitu penilaian dari Uji Ahli Media dari aspek tampilan dan aspek pemrograman mendapat nilai rata rata 83.75% jika menurut tabel persentase penilaian maka dinilai **Sangat Layak**. Penilaian Uji Ahli Materi dari aspek kesesuaian materi, aspek penyajian materi, aspek cakupan soal dan materi mendapat nilai rata rata 87.1% jika menurut tabel presentase penilaian maka dinilai **Sangat Layak**. Penilaian uji coba di kelas terhadap seluruh siswa kelas 7B dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aplikasi mendapat nilai rata rata 82.3% jika menurut tabel presentase penilaian maka dinilai **Sangat Layak**

7.2 SARAN

1. Bagi Siswa agar tidak hanya menggunakan *game* sebagai hal yang memperburuk motivasi belajar tapi juga menjadi media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi Guru agar menggunakan alternatif metode pembelajaran yang mana bisa meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dikelas dengan pemanfaatan sarana teknologi di dalam kelas sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
3. Bagi Peneliti agar meningkatkan kualitas perancangan *game* yang telah

ada sehingga bisa mengembangkannya menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. ed.rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. ed. rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- Definisi-Pengertian.com. 2016. *Definisi Atau Pengertian menurut Para Ahli*. (Online) www.definisipengertian.com dilihat tanggal 21 Desember 2016.
- Ely, Faulinda Nastiti. 2010. *Analisis Perancangan Game Ular Tangga dengan Visual Basic 6.0*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- Fatihatul Karimah Rifqi, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tagga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*. Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
- First, English. 2015. *10 Alasan Belajar Bahasa Inggris* (Online) <http://www.ef.co.id/englishfirst/englishstudy/dialog-bahasa-inggris/10-alasan-belajar-bahasa-inggris.aspx> Dilihat 22 Juni 2016
- Fitriana, Nur. 2014. *Pengembangan Permainan Ular tangga berbasis Adobe Flash Sebagai media pembelajaran memahami prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran kelas X SMK PGRI 1 SENTOLO*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Islamiyah, D. 2016. *Hakikat Bahasa Inggris*, (Online) (digilib.uinsby.ac.id/9228/5/bab%202.pdf dilihat tanggal 22 Juni 2016)
- Mandalayamaya. 2014. *Pengertian Game Menurut para ahli*. (ONLINE) (Mandalamaya.com dilihat tanggal 16 Juni 2016).
- Muharrom, Deni Ariawan. 2012. *Sejarah perkembangan game*. (Online) (DeniMuharromAriawan.wordpress.com dilihat tanggal 16 Juni 2016).
- Nurul, Nafiah Ratnaningsih. 2014. *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS Kelas IIIA SDN NOGOPURO Sleman*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pelita, Dian. 2011. *Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teks di SMP* (Online) <https://dianpelita.wordpress.com/2011/02/21/pembelajaran-bahasa-inggris-berbasis-teks-di-smp/> Dilihat 22 Juni 2016
- Politeknik Negeri Sriwijaya. 2016. *Mengenal Visual Basic*. (Online) [http://eprints.polsri.ac.id/1040/3/BAB%201\(1\).pdf](http://eprints.polsri.ac.id/1040/3/BAB%201(1).pdf) dilihat tanggal 7 November 2016
- SMP Wahid Hasyim. 2014. *Sejarah Berdirinya SMP Wahid Hasyim Malang*. (Online) smp-wahidhasyim.sch.id dilihat tanggal 29 Mei 2016
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Yulianto, Nanang. 2016.
*Pengembangan Media
Pembelajaran Ular Tangga
untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran*

*Administrasi Pajak Kelas
XI Akuntansi SMK Negeri
Klaten Tahun Ajaran
2015/2016.* Fakultas
Ekonomi Universitas
Negeri Yogyakarta.