INDONESIAN MATHEMATICS EDUCATION JOURNAL

Indonesian Mathematics Education Journal (2026), Vol 3, No 1
https://imej.iainponorogo.ac.id

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nurhalimah[1], Wafiq Azizah[2], Nurjannah[3]
[1,2,3]Universitas Islam Ahmad Dahlan
nrhlmah88@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Ular Tangga instructional media on students' interest in learning mathematics at UPT SMKN 1 Sinjai. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest–Posttest design. The sample consisted of 20 students from class X AKL 1 selected through purposive sampling. The research instrument was a learning interest questionnaire comprising 24 Likert-scale items covering four indicators: feelings toward mathematics, cognitive interest, interest in learning activities, and student engagement. Data were analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, Levene's homogeneity test, descriptive statistics, and a paired sample t-test. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The mean score of students' learning interest increased from 70.95 to 85.15, with a difference of 14.20 points. The paired sample t-test yielded a p-value of 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant effect after the implementation of the Ular Tangga media. These findings demonstrate that the Ular Tangga instructional media has a significant effect on students' interest in learning mathematics at UPT SMKN 1 Sinjai. This study contributes empirical evidence and highlights the importance of utilizing creative and interactive instructional media in enhancing students' learning interest.

Keywords *: effectiveness, learning media, mathematics, snakes and ladders, vocational high school*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran Ular Tangga terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas X AKL 1 yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dengan 24 pernyataan skala Likert yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan terhadap matematika, minat kognitif, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro–Wilk*, uji homogenitas *Levene*, analisis deskriptif, dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata skor minat belajar meningkat dari 70,95 menjadi 85,15 dengan selisih 14,20 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *p-value* 0,000 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh signifikan setelah penerapan media Ular Tangga. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular

Tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa bukti empiris serta implikasi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Kata Kunci: efektivitas, matematika, media pembelajaran, SMK, ular tangga

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika (Rais et al., 2023). Siswa yang memiliki minat rendah umumnya menunjukkan keterlibatan belajar yang minim, mudah mengalami kecemasan, serta kurang mampu mencapai hasil akademik yang optimal. Sebagian besar siswa, yaitu sekitar 58%, diketahui mengalami kecemasan terhadap matematika (*math anxiety*), dan kondisi tersebut berdampak signifikan pada kemampuan berpikir kritis matematis mereka (Rahma, 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa aspek afektif, terutama minat dan rasa percaya diri terhadap matematika, perlu mendapat perhatian serius dalam proses pembelajaran.

Minat belajar juga berperan dalam mengarahkan motivasi, kualitas proses belajar, serta pencapaian akademik siswa. Siswa dengan minat tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif, dan menunjukkan usaha belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan minat rendah (Arifin et al., 2022). Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali membuat siswa tidak antusias, pasif, dan hanya mengikuti kegiatan pembelajaran secara formal tanpa pemahaman yang mendalam.

Permasalahan minat belajar matematika tidak hanya terjadi di tingkat sekolah dasar dan menengah pertama, tetapi juga di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK Bisnis dan Manajemen 86% merasa kesulitan mempelajari matematika, dan 68% di antaranya berharap materi matematika disajikan secara lebih relevan dengan bidang keahlian mereka (Amalia et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap matematika.

Situasi serupa ditemukan pada siswa di UPT SMKN 1 Sinjai berdasarkan pengamatan awal melalui diskusi kelas. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka kurang menyukai matematika dan kurang tertarik mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar matematika belum berkembang optimal sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

Berbagai strategi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar matematika, mulai dari metode diskusi, pendekatan kontekstual, hingga pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Keterlibatan aktif siswa melalui diskusi kelompok terbukti mampu meningkatkan minat sekaligus motivasi belajar mereka (Fadli & Rilawati,

2025). Selain itu, penggunaan media interaktif juga berperan penting dalam mendorong minat belajar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Amalia et al., 2022).

Di antara berbagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional, permainan *ular tangga* dipilih karena memiliki karakteristik sederhana, fleksibel, mudah dimodifikasi, dan mampu menciptakan interaksi aktif selama pembelajaran. Dibandingkan permainan tradisional lain seperti *congklak*, *engklek*, atau kartu edukatif yang cenderung terbatas pada aspek tertentu, permainan ular tangga memungkinkan integrasi soal-soal matematika secara langsung pada setiap tahapan permainan sehingga proses belajar dan bermain dapat berlangsung secara simultan. Selain itu, mekanisme naik tangga dan turun karena ular memberikan unsur tantangan, kejutan, dan kompetisi yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta keterlibatan emosi siswa selama pembelajaran.

Secara teoritis, permainan ular tangga juga mendukung pembelajaran aktif karena melibatkan interaksi sosial, pengambilan keputusan, dan respon langsung terhadap soal atau tantangan yang diberikan. Permainan tradisional Indonesia dinilai mampu mendukung perkembangan kemampuan kognitif, psikomotorik, afektif, serta keterampilan abad ke-21, khususnya pada pembelajaran matematika dasar dan geometri (Qirom & Juandi, 2023). Lebih jauh, pemanfaatan permainan *ular tangga* sebagai media pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan pada penelitian tingkat sekolah dasar (Haris & Nurjannah, 2022). Dengan karakteristik yang menyenangkan, mudah diterapkan, dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, media *ular tangga* dinilai relevan untuk diterapkan pada siswa SMK yang membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Sejalan dengan temuan tersebut, beberapa penelitian juga menunjukkan efektivitas media *ular tangga* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Media ini terbukti mampu memperkuat motivasi belajar trigonometri pada siswa SMA (Ilmiah et al., 2022). Penelitian lain pada jenjang SMK turut mengonfirmasi bahwa penggunaan *ular tangga* dapat meningkatkan minat belajar, meskipun tidak pada mata pelajaran matematika (Aisy et al., 2015). Temuan serupa dilaporkan dalam studi yang menerapkan model gamifikasi berbasis *ular tangga* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa SMK, serta pada penelitian tingkat MTs, meskipun keduanya tidak berfokus khusus pada pembelajaran matematika (Sari et al., 2025; Rohman, 2024).

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, baik dari segi kognitif maupun motivasi. Namun, sampai saat ini belum ada penelitian yang meneliti secara khusus efektivitas media ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa SMK. Hal ini menjadi *gap* penelitian yang penting untuk diisi, mengingat kebutuhan untuk menemukan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar matematika pada siswa SMK.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media Ular Tangga terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di lingkungan pendidikan kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu suatu desain yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan berupa penggunaan media *Ular Tangga* dalam pembelajaran, dan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan minat belajar setelah perlakuan diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media *Ular Tangga*.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainn *Ular Tangga* yang dimodifikasi untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Papan permainan dirancang dengan memuat nomor kotak, gambar ular dan tangga, serta kartu soal matematika yang harus diselesaikan siswa ketika berhenti pada kotak tertentu. Permainan dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berdiskusi dan berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Materi matematika yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari siswa pada saat penelitian berlangsung, yaitu materi persamaan dan fungsi eksponen. Soal-soal pada kartu permainan disusun berdasarkan indicator pembelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga tetap terlibat dalam aktivitas berpikir matematis.

Melalui mekanisme permainan tersebut, siswa didorong untuk aktif, berpartisipasi dalam diskusi, serta terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Penggunaan media Ular Tangga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Adapun bentuk desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (pengukuran minat belajar sebelum perlakuan)
X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan media Ular Tangga)
O_2 = *Posttest* (pengukuran minat belajar setelah perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMKN 1 Sinjai yang beralamat di Jl. Tekukur No. 1, Biringere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada bulan November tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X UPT SMKN 1 Sinjai yang berjumlah 274 siswa. Sampel

penelitian adalah satu kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut meliputi ketersediaan kelas, kemudahan akses, serta kesesuaian jadwal pembelajaran dengan kebutuhan pelaksanaan perlakuan pada desain pre-eksperimen. Sampel penelitian ini adalah kelas X AKL 1 yang berjumlah 20 siswa, terdiri atas 14 perempuan dan 6 laki-laki.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar, yang terdiri dari 24 butir pernyataan dengan skala Likert 4 tingkat. Instrumen disusun berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) perasaan terhadap matematika, (2) minat kognitif atau rasa ingin tahu, (3) ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran, dan (4) keterlibatan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran. Setiap indikator terdiri dari 6 butir pernyataan, dengan proporsi pernyataan positif dan negatif yang seimbang untuk menjaga objektivitas respons siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan *correlate bivariate* (*Pearson Product Moment*) pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian validitas yaitu: (1) instrument dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan (2) instrument dinyatakan tidak valid apabila nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* (α). Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dianalisis menggunakan *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk*, namun interpretasi berfokus pada *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji homogenitas dianalisis menggunakan *One-Way ANOVA* untuk melihat keseragaman *varians* data *pretest* dan *posttest*. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS (v.25).

Setelah memenuhi asumsi dasar, analisis dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pengambilan keputusan menggunakan *p-value* (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf signifikansi α = 0,05, dengan kriteria:

- Jika *p-value* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media Ular Tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.
- Jika *p-value* ≥ 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument terlebih dahulu diuji

validitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek mina belajar secara tepat. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Nama Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Item 1	0,795	0,4438	Valid
Item 2	0,521	0,4438	Valid
Item 3	0,622	0,4438	Valid
Item 4	0,453	0,4438	Valid
Item 5	0,523	0,4438	Valid
Item 6	0,630	0,4438	Valid
Item 7	0,521	0,4438	Valid
Item 8	0,546	0,4438	Valid
Item 9	0,831	0,4438	Valid
Item 10	0,501	0,4438	Valid
Item 11	0,767	0,4438	Valid
Item 12	0,474	0,4438	Valid
Item 13	0,865	0,4438	Valid
Item 14	0,815	0,4438	Valid
Item 15	0,894	0,4438	Valid
Item 16	0,894	0,4438	Valid
Item 17	0,629	0,4438	Valid
Item 18	0,798	0,4438	Valid
Item 19	0,831	0,4438	Valid
Item 20	0,725	0,4438	Valid
Item 21	0,732	0,4438	Valid
Item 22	0,792	0,4438	Valid
Item 23	0,731	0,4438	Valid
Item 24	0,732	0,4438	Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas terhadap 24 butir pernyataan menggunakan 20 responden menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05, yaitu sebesar 0,4438. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen, dilakukan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,950	24

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nila Cronbach's Alpha sebesar 0,950 dengan jumlah item sebanyak 24 butir pernyataan. Nilai tersebut lebih esar dari 0,70 sehingga instrumen anget minat belajar dinyatakan reliable dan memiliki tingkat

konsistensi internal yang sangat bai. Dengan demikian, instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliable, penelitian dilanjutkan dengan pemberian angket *pretest* untuk mengukur tingkat minat belajar matematika siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *Ular Tangga*. Setelah *pretest*, siswa mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan media tersebut selama beberapa kali pertemuan. Pada akhir perlakuan, siswa kembali diberi *posttest* menggunakan instrumen angket yang sama untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah intervensi diberikan. Skor *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Nomor Urut Siswa	*Pretest*	*Posttest*
1	68	84
2	80	80
3	57	88
4	78	89
5	81	92
6	74	72
7	75	91
8	74	78
9	57	91
10	71	85
11	58	90
12	71	89
13	77	72
14	76	78
15	71	86
16	73	90
17	65	84
18	64	96
19	77	72
20	72	96

Perbandingan skor pada Tabel 3 menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan setelah penggunaan media Ular Tangga. Namun demikian, analisis inferensial hanya dapat dilakukan apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk*, dan hasilnya ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,203	20	0,031	0,907	20	0,057

Posttest	0,147	20	0,200	0,919	20	0,094

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi *Shapiro–Wilk* untuk *pretest* sebesar 0,057 dan *posttest* sebesar 0,094. Keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dikategorikan berdistribusi normal. Karena jumlah sampel hanya 20 siswa, keputusan normalitas merujuk pada hasil *Shapiro–Wilk* sebagai uji yang lebih sesuai untuk sampel kecil.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* melalui prosedur *One-Way ANOVA*. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,115	1	38	0,736
	Based on Median	0,108	1	38	0,744
	Based on Median and with adjusted df	0,108	1	37,955	0,744
	Based on trimmed mean	0,125	1	38	0,725

Nilai signifikansi seluruh metode perhitungan *Levene* berada di atas 0,05. Dengan demikian, *varians* data *pretest* dan *posttest* dapat dianggap homogen. Terpenuhinya kedua uji pra-syarat ini memastikan bahwa data layak dianalisis menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Analisis deskriptif kemudian dilakukan untuk melihat pola umum perubahan minat belajar. Statistik deskriptif disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Statistik Deskriptif

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		70,9500	1,63912
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67,5193	
		Upper Bound	74,3807	
	5% Trimmed Mean		71,1667	
	Median		72,5000	
	Variance		53,734	
	Std. Deviation		7,33036	
	Minimum		57,00	
	Maximum		81,00	
	Range		24,00	
	Interquartile Range		11,00	
	Skewness		-0,796	0,512
	Kurtosis		-0,269	0,992
Posttest	Mean		85,1500	1,69096
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	81,6108	
		Upper Bound	88,6892	
	5% Trimmed Mean		85,2778	
	Median		87,0000	
	Variance		57,187	
	Std. Deviation		7,56220	
	Minimum		72,00	
	Maximum		96,00	
	Range		24,00	

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
	Interquartile Range	12,25	
	Skewness	-0,548	0,512
	Kurtosis	-0,678	0,992

Dari Tabel 6 terlihat bahwa rata-rata *pretest* sebesar 70,95 meningkat menjadi 85,15 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 14,20 poin ini menunjukkan adanya pergeseran minat belajar ke arah yang lebih tinggi setelah penerapan media pembelajaran. *Median* juga mengalami peningkatan dari 72,5 menjadi 87, yang memperkuat indikasi bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada nilai ekstrem, tetapi konsisten pada sebagian besar siswa.

Rentang nilai (*range*) tetap sama, yaitu 24, namun standar deviasi *posttest* sedikit lebih besar. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa lebih bervariasi setelah perlakuan, tetapi peningkatannya tetap terdistribusi secara merata. Untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji *paired sample t-test*. Hasilnya ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviaation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest-Posttest	-14,20	12,42	2,78	-20,01	-8,39	-5,11	19	0,00

Hasil uji menunjukkan *p-value* sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Artinya, penggunaan media pembelajaran Ular Tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media permainan Ular Tangga dalam meningkatkan minat maupun hasil belajar matematika. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, dan mendorong partisipasi aktif siswa (Tazkiyah & Gumala, 2025). Hal serupa juga ditunjukkan oleh penelitian yang mengembangkan *board game* Ular Tangga pada materi trigonometri, di mana pengalaman konkret melalui permainan membantu memperkuat pemahaman konsep siswa (Alex et al., 2024).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa modifikasi permainan Ular Tangga dengan memasukkan konten matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan pada siswa SMP (Hartono & Riyandiarto, 2021). Temuan lain menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep karena memadukan unsur visual, gerak, dan tantangan sehingga proses belajar lebih menarik (Rumahorbo et al., 2024). Selain itu, permainan ini juga terbukti efektif

untuk materi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, karena memberikan pengalaman belajar bertahap, menantang, dan tetap menyenangkan (Mutia & Sarassanti, 2023).

Selain itu, studi lain juga menegaskan bahwa permainan ular tangga yang diterapkan dalam model Pendidikan Matematika Realistik (PMR) terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena siswa aktif mengeksplorasi soal sambil bermain (Herlawan et al., 2024). Konsistensi temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini, bahwa media Ular Tangga Matematika yang diterapkan pada siswa SMK juga efektif meningkatkan minat dan pemahaman, terutama karena menggabungkan aspek permainan, interaksi kelompok, dan latihan soal yang kontekstual.

Konsistensi temuan-temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa media Ular Tangga efektif digunakan dalam pembelajaran matematika tingkat SMK, khususnya dalam meningkatkan aspek afektif seperti minat belajar. Pengaruh positif yang diperoleh tidak terlepas dari karakteristik permainan yang interaktif, kompetitif, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis statistik dan didukung oleh bukti empiris dari penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ular Tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi p = 0,000 (< 0,05). Mengacu pada kriteria pengujian hipotesis yang telah ditetapkan, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Ular Tangga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahawa penerapan media Ular Tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di UPT SMKN 1 Sinjai.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa bukti empiris bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SMK. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya guru memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta berorientasi pada aktivitas belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan kejuruan agar pembelajaran matematika lebih menarik dan bermakna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru matematika untuk memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti media Ular

Tangga, sebagai alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kuat serta melibatkan sampel yang lebih luas, dan mengkaji pengaruh media ini terhadap aspek lain seperti hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis matematis.

UCAPAN TERIMA KASIH (*ACKNOWLEDMENTS*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak UPT SMKN 1 Sinjai atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian, serta kepada guru matematika dan siswa kelas X AKL 1 yang telah berpartisipasi dalam proses pengumpulan data. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pengampu yang telah membimbing serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2015). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *6*, 1892–1899.

Alex, M., Luhur, T. B. T. A., & Rifdan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "Ular Tangga" pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, *2*(4), 137–149.

Amalia, R., Makmuri, M., & Wijayanti, D. A. (2022). Pengembangan Buku Ajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Integral untuk Siswa SMK Bisnis dan Manajemen. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, *6*(1), 61–69.

Arifin, M., Faiziyah, N., & Wahyuningsih, E. A. (2022). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Menggunakan Model PBL. *JPTP (Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan)*, *1*(2006), 20–26.

Fadli, H., & Rilawati, R. (2025). Meningkatkan Minat, Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Diskusi Kelompok pada Kelas V SD Negeri 04 Asam Jujuhan Kab. Dhamasraya. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, *1*(4), 426–432.

Haris, I., & Nurjannah, N. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *1*(2), 33–37. https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7

Hartono, B. P., & Riyandiarto, B. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *9*(1), 35–48.

Herlawan, Usa, S. La, & Sari, F. (2024). Pengaruh Penerapan Permainan Ular Tangga pada Model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Batuatas. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, *10*(2), 96–103.

Ilmiah, Ridfah, A., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, *1*(1), 22–29. https://doi.org/10.0000/xxxxxx-xxx-0000-0

Mutia, A., & Sarassanti, Y. (2023). Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di MtsN 01 Pontianak. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, *2*(1), 64–71.

Qirom, M. S., & Juandi, D. (2023). Learning from Indonesia: A systematic Literature Review on the Implementation of Indonesian Traditional Game for Mathematics Education. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, *16*(2), 136–150. https://doi.org/10.20414/betajtm.v16i2.570

Rahma, N. A. (2022). The Influence of Mathematical Critical Thinking Skills Based on Students' Math Anxiety. *JELS: Journal of Education and Learnng Sciences*, *02*(01), 23–41.

Rais, M., Nurjannah, & Kaswar, A. B. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Dakota untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi KPK dan FPB. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 19–25. https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i2.81

Rohman, M. K. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran berbasis Gamifikasi Ular Tangga dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTs Syiar Islam Maibit Tuban*. (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).

Rumahorbo, L. A., Warsodirejo, P. P., & Tanty, H. (2024). Penerapan Teknologi dalam Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Negeri 2 Medan. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(4), 14788–14794.

Sari, P. P., Novia, T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2025). Pembelajaran Model Gamifikasi Berbasis Ular Tangga untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Minat Belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 675–684.

Tazkiyah, N., & Gumala, Y. (2025). Systematic Literature Review Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 872–883.