PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 10 SAPIRAN

Rozi Wirtaria[1], Aniswita[2], Rusdi[3], Gema Hista Medika [4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia*
E-mail : 28roziwirtaria@gmail.com[1], aniswita@uinbukittinggi.ac.id[2], rusdi@uinbukittinggi.ac.id[3], gemahistamedika@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar matematika siswa di kelas V SDN 10 Sapiran dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh sebab itu, guna meningkatkan minat belajar matematika siswa, maka dibutuhkan media yang lebih bervariatif, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN 10 Sapiran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian one-group pretest-posttest designs. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas V SDN 10 Sapiran yang berjumlah dua kelas dengan total 46 siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak satu kelas yang beranggotakan 23 siswa menggunakan teknik random sampling. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Berdasarkan analisis data penelitian yang berupa data pretest dan posttest, didapatkan nilai $t_{hitung} = 3{,}028 > t_{tabel} = 1{,}717$ yang mengakibatkan H_0 ditolak. Hasil penelitian juga dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS, didapatkan nilai signifikansi uji paired sample t-test sebesar 0,006. Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai signifikansi $< 0{,}05$ yang artinya H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 10 Sapiran.

Kata Kunci : *Minat Belajar, Permainan Ular Tangga, Matematika*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) termasuk tingkat pendidikan yang paling utama bagi siswa karena pada tingkat ini siswa diajarkan tentang pengetahuan dasar yang akan berguna pada tingkat pendidikan selanjutnya. Mata pelajaran sebagai pengetahuan dasar bagi siswa salah satunya ialah matematika. James dan James menyatakan bahwa matematiika adalah ilmu logika yang mengkaji gagasan-gagasan yang berkaitan satu sama lain, bentuk, besaran, dan susunan (Syafri, 2016, p.8).

Pembelajaran matematika ialah metode pendidikan yang digunakan guru guna menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi matematika (Risnawati, 2015, p.8). Karena matematika dan ilmu perhitungan sangat penting bagi kehidupan manusia, pembelajaran matematika harus diajarkan di setiap tingkat pendidikan. Namun, dalam praktiknya, pelajaran matematika dianggap sulit oleh banyak siswa sehingga mereka tidak menyukai pelajaran tersebut serta tidak menarik perhatian mereka dan akhirnya mengurangi minat mereka untuk mempelajarinya. Akibatnya, sebagai pendidik, guru harus mempunyai kemampuan guna mewujudkan suasana belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Djamarah dan Zain, siswa yang tertarik pada pelajaran akan mempelajarinya dengan bersungguh-sungguh karena mengasyikkan bagi mereka (Hayati, 2020, p.141). Sirait menyatakan bahwafsiswa akan memiliki kemampuan belajar yang baik jika mereka memiliki minat belajar yang tinggi (Baso Indang Sappaile, 2021, p.31). Hal ini selaras dengan gagasan Pitadjeng yang memaparkan bahwa jika suatu kegiatan diminati seseorang, mereka akan memperhatikannya dan menikmatinya terus-menerus dengan senang hati. Begitu juga dengan siswa, siswa yang memiliki minat dalam matematika akan senang mempelajarinya (Pitadjeng, 2015, p.86-87).

Hendri, dkk., berpendapat bahwa minat sangat menentukan tujuan berhasilnya proses belajar, karena minat bisa menjadi faktor pendorong tercapainya tujuan tersebut (Afdhal Juli Hendri, Rusdi, 2023, p.7450). Hal ini diperkuat oleh pendapat Febrianti, dkk., yang memaparkan bahwa minat memiliki peran penting dalam pembelajaran yaitu bisa melatih siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, salah satunya dalam belajar matematika sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut bisa tercapai (Suci Febrianti, 2022, p.484). Sesuai dengan pendapat di atas, Harahap, dkk., juga berpendapat jika siswa memiliki dorongan belajar yang tinggi, maka akan menghasilkan makna bagi mereka (Evi Lyanti Harahap, M. Imamuddin, 2023, p.1171). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa minat sangat penting dalam proses belajar.

Minat belajar adalah keadaan di mana siswa memiliki kemampuan untuk mendorong dan mengarahkan tindakan mereka untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan selama pendidikan di sekolah (Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, 2022, p.25). Hendriana, dkk., menyatakan bahwa indikator minatnbelajar ialah perasaannsenang siswa, ketertariikan dan perhatian siswa,, keterlibatan siswa, rajin belajar dan rnengerjakan tugas, disiplin dan tekun serta memiliki jadwal belajar (Heris Hendriana, 2021, p.165).

Mengingat pentingnya minat, peneliti tertarik melakukan observasi di kelas V SDN 10 Sapiran. Berdasarkan temuan pengamatan, didapati bahwa siswa kelas V cenderung kurang bermiinat dalam prosesnpembelajaran matematika. Hal tersebut dapat diamati dari beberapa gejala yaitu beberapa siswa terlihat kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung, melakukan aktivitas di luar konteks kegiatan pembelajaran serta siswa cenderung pasif ketika belajar. Temuan ini diperkuat oleh wawancara bersama siswa yang mana didapatkan informasi bahwa siswa memandang matematiika sebagairpelajaran yang sulit sehingga mereka tidak menyukainya. Selain itu, siswa

hanya mengerjakan tugas yangfdiberikan guru saja, apabila guru tidak memberikan tugas mereka cenderung tidak mengulang kembali materi pelajaran dirumah.

Selain itu, peneliti juga menemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku pelajaran standar, papan tulis serta ringkasan materi yang telah disiapkan guru yang kemudian dibagikan kepada siswa. Guru juga menggunakan media powerpoint sebagai media tambahan, akan tetapi sangat jarang digunakan. Media pembelajaran lain seperti media permainan juga belum pernah diterapkan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menduga karena pemanfaatan media yang kurang maksimal sehingga mengakibatkan minat belajar siswa cenderung rendah.

Penggunaannmedia dalamnproses pembelajaran memilikindampak terhadap minat belajar siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Sadirman, bahwa pemanfaatan media belajar pada proses pendidikan dapat menumbuhkan minat (Ritonga, 2019, p.2). Ini juga sejalan dengan anggapan Kemp & Dayton, yang mengatakanfbahwa salah satu keuntungan dari menggunakan media pembelajaran yaitu pembelajaran dapat menjadi lebih menarik (Hasan, 2021, p.46). Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat. Media yang bisa diterapkan untuk membangkitkan minat belajar siswa salah satunya ialah media pembelajaran dalam bentuk permainan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan bisa menjadikan siswa lebih terlibat, cerdas dan kooperatif dalam bekerja sama memecahkan masalah sehingga hal ini bisa dianggap sebagai strategi untuk menumbuhkan minat bellajar siswa serta memudahkan siswafdalam memahami materi pelajaran (Nurul Fadhilah, 2025, p.265-272). Anggraeni, dkk., menyatakan bahwa penggunaan media game bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar (Silfi Anggraeni, Aniswita, 2024, p.1239). Jannah, dkk., berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan bisa membangkitkan minat siswa dalam belajar dengan cara yang lebih baik (Miftahul Jannah, 2024, p.91). Dalam pembelajaran, salah satu bentuk media permainan yang bisa digunakansadalah ular tangga.

Media adalah sarana fisik yang dipakai sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembawa pesan guna meningkatkan minat dan perhatian siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang bisa digunakan supaya minat belajar siswa bisa meningkat salah satunya adalah mediatpermainan ular tangga. Pemanfaatan media permainantular tangga sangat bagus diterapkan pada siswa Sekolah Dasar karena karakteristiik anak usia SD adalah senang bermain. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, siswa tidak hanya merasa terhibur tetapi juga secara tidak langsung terdorong untuk memahami materi dengan lebih antusias (Tika Devi Saraswati, 2025, p.37-42). Menurut Satrianawati, media permainan ular tangga mampu menarik minat siswa karena siswa dapat bermain saat belajar dan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran (Satrianawati, 2017, p.72-73). Menurut Said dan Budimanjaya, menggunakan media ular tangga memberikan tanggapan positif kepada siswa. Permainan ular tangga membuat pembelajaran yang biasanya membosankan menjadi sesuatu yang disukai siswa setelah mereka terlibat dalamnya (Budimanjaya, 2017, p.240).

Permainan ular tangga yaitu salah satu permainan berbasis papan yang bisa dimainkan oleh minimal dua orang (Budimanjaya, 2017, p.240). Papan permainannya berisi sejumlah kotak kecil bernomor,serta dilengkapi dengan ilustrasi ular dan tangga sebagai elemen utama (Cahyo, 2011, p.106). Media permainan ular tangga dalam pembelajaran adalah bentuk integrasi antara permainan ular tangga dan konten materi matematika (Muhammad Azka, Primadina Hasanah, 2020, p.58). Materi bisa disisipkan ke dalam kotak yang tersedia atau bisa menggunakan kartu yang berisi pertanyaan.

Penerapan media permaiinan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran bisa mendorong ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal ini dibuktikannoleh penelitian yangmdilakukan oleh Rijkiyani, yang menunjukkan bahwa bahwa pemakaian media ular tangga mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika (Rijkiyani, 2022, p.34). Khoridah, dkk., dalam penelitiannya memperoleh hasil yaitu siswa pada kelas eksperimen yang mana diterapkan media ular tangga besar menunjukkan tingginya minat belajar karena terlibat dalam proses belajar, lebih memperhatikan, merasa senang serta tertarik (Arifathul Khoridha, 2022, p.14). Lumbantobing, dkk., juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa terjadi kenaikan persentase minat belajar yang awalnya sebesar 61,4% menjadii 87% setelah diterapkan media permainaniular tangga (Winda Lidia Lumbantobing, 2022, p.669). Nurhayani dalam penelitiannya menyatakan bahwa variabel X (permainan ular tangga) memiliki pengaruh sebesar 70,7% terhadap variabel Y (minat belajar) (Neni Sri Nurhayani, 2021, p.55). Azka mengatakan bahwa dalam penelitiannya diperoleh 97,4% siswa menyenangi metode belajarimatematika sambil bermain ular tangga (Muhammad Azka, Primadina Hasanah, 2020, p.63). Syifa dan Rizal dalam penelitiannya juga mengatakan adanya perbedaan terhadap minat belajar matematika siswatantara yang memakaii media permainantular tangga dantyang tidak memakaii mediattersebut yaitu ditandai dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperiimen sebesar 85,37 sedangkan kelasikontrol sebesar 73,54 (Rizal, 2024, p.1648). Berdasarkan uraianndi atas, makantujuan darinpenelitian ininadalah untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga memiliki pengaruh terhadap minat belajartmatematika siswa kelas V SDN 10 Sapiran.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* yaitu hanya melibatkan satu kelompok subjek saja, tidak ada kelompok pembanding (Arikunto, 2013, p.212). Pengaruh akan dilihat dari perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rancangan digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Pretest

X = Perlakuan berupa penggunaan media permainan ular tangga

O_2 = Posttest

Penelitian dilakukann pada semester genap tahun akademik 2023/2024 di SDN 10 Sapiran. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN 10 Sapiran dengan total sebanyak 46 orang. Pengambillan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *random sampling,* di mana setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel, dengan syarat anggota populasi bersifat homogen (Siregar, 2014, p.57). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 10 Sapiran yang berjumlah 23 siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan
   a. Menentukan lokasii penelitian.

b. Mengajukan permohonan surat izin penelitian kepada pihak institusi perguruan tinggi.
c. Menentukan partisipan yang dijadikan sebagai subjek penelitian.
d. Menyusun kisi-kisi angket untuk uji coba instrumen minat belajar matematika siswa.
e. Membuat instrument angket untuk uji coba minat belajar matematika siswa berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun.
f. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu berupa RPP serta menyiapkan media edukatif dalam bentuk permainan ular tangga.
g. Melakukan proses validasi terhadap alat ukur (instrument) penelitian, yaitu angket minat belajar matematika siswa, RPP dan media permaian ular tangga.
h. Memperbaiki instrumen yang telah divalidasi.
i. Melakukan uji coba coba angket minat belajar matematika siswa.
j. Meminta nilai Sumatif Tengah Semester 2 mata pelajaran matematika siswa kelas V.

2. Tahap Pelaksanaan
a. Melakukan *pretest* berupa pemberian angket minat belajar matematika siswa.
b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ular tangga.

3. Tahap Penyelesaian
a. Melakukan *posttest* berupa pemberian angket minat belajar matematika siswa.
b. Melakukan pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* dan menguji hipotesis.
c. Merumuskan kesimpulan berdasarkan interpretasi data hasil analisis

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket minat belajar matematika siswa, yang mana angket tersebut juga digunakan sebagai teknik mengumpulkan data karena bertujuan untuk mengukur minat belajar matematika siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri dari 3 tahap, yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak (Sarwono, 2012, p.96). Uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah uji normalitas Kolmogorov Smirnov serta menggunakan *IBM SPSS Statistics 26* dengan ketentuan data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p-value) $> 0{,}05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $\leq 0{,}05$ maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2018, p.77).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menentukan apakah data dari penelitian memiliki varian yang sama atau berbeda (Purnomo, 2016, p.100). Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F serta menggunakan *IBM SPSS Statistics 26* dengan ketentuan varian data bersifat homogen jika signifikansi $> 0{,}05$ dan tidak homogen jika signifikansi $\leq 0{,}05$ (Priyatno, 2018, p.86).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas guna mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar matematika

siswa. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok sampel saja, maka pengaruh dilihat dari perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberiikan perlakuan yaitu penggunaan media permainan ular tangga.

Penelitian inii menggunakan *paired sample t-test* sebagai metode untuk menguji hipotesis, yaitu satu obyek penelitian diberikan 2 perlakuan yang berbeda (Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, 2017, p.102). Pengujian hipotesis juga menggunakan *IBM SPSS Statistics 26* dengan asumsi jika signifikansi $> 0{,}05$, maka H_0 diterima; sebaliknya jika signiifikansi $\leq 0{,}05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2018, p.154).

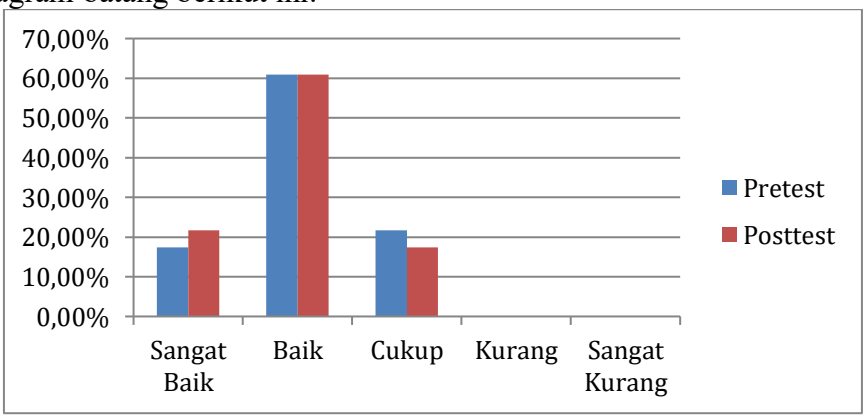
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang sudah didapatkan, maka tingkat kecenderungan minat siswa dalam pembelajaran matematika sebelum dan setelah memanfaatkan media permainan ular tangga dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Kecenderungan Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
1	Sangat Baik	$X > 130{,}5$	4	5	17,39%	21,74%
2	Baik	$101{,}5 < X \leq 130{,}5$	14	14	60,87%	60,87%
3	Cukup	$72{,}5 < X \leq 101{,}5$	5	4	21,74%	17,39%
4	Kurang	$43{,}5 < X \leq 72{,}5$	0	0	0%	0%
5	Sangat Kurang	$X \leq 43{,}5$	0	0	0%	0%
Jumlah			23	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 2 di atas, didapatkan kategori kecenderungan minat belajar matematika siswa sebelum dan setelah penggunaan media permainan ular tangga berada pada kategori baik yaitu sebesar 60,87%. Namun apabila dibandingkan terdapat perbedaan yaitu pada kategori sangat baik dan kategori cukup. Pada kolom data *pretest* didapatkan kategori sangat baik sebesar 17,39% dan kategori cukup sebesar 21,74%, sedangkan pada kolom data *posttest* didapatkan kategori sangat baik sebesar 21,74% dan kategori cukup sebesar 17,39%. Hal ini menandakan bahwa adanya perubahan kecenderungan minat belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan media permainan ular tangga. Hasil perhitungan kecenderungan data *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Kecenderungan Data Minat Belajar Matematika Siswa

Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya akan diuji normalitas, homogenitas dan hipotesisnya.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan hasil perhitungan secara manual dengan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian (Manual)

Data	a_{max}	D_{tabel}
Pretest	0,0718	0,275
Posttest	0,1081	0,275

Tabel di atas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki $a_{max} \leq D_{tabel}$, yang berarti bahwa keduanya berdistriibusi normal. Perhitungan uji norrmalitas data penelitian juga menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26.* Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian (SPSS)

Data	a	$Signifikansi$
Pretest	0,05	0,200
Posttest	0,05	0,200

Data *pretest* dan *posttest* menunjukkan distribusi normal dengan $Signifikansi > 0{,}05$ seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji Fisher (uji F). Dengan menggunakan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$, hasil perhitungan manual menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 1{,}092$ dan $F_{tabel} = 2{,}78$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hal ini mengindikasikan bahwa varian data *pretest* dan *posttest* adalah sama atau homogen. Pengujian homogenitas juga dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26, dan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0{,}751 > 0{,}05$. Dengan demikian, hal ini mengindikasikan bahwa variansi kedua kelompok data, yaitu *pretest* dan *posttest*, berada dalam kondisi yang sama (homogen).

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* sebagai metode untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil perhittungan secara manual pada taraf $\alpha = 0{,}05$ dan jumlah responden $n = 23$ diperoleh hasil $t_{hitung} = 3{,}028 > t_{tabel} = 1{,}717$ yang mengakibatkan H_0 ditolak. Perhitungan untuk uji hipotesis dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0{,}006 < 0{,}05$ yang artinya H_0 ditolak. Karena ditolaknya H_0, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN 10 Sapiran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan bahwa media permainangular tangga memengaruhi minat siswaakelas V SDN 10 Sapiran dalam pelajaran matematika. Pernyataan ini merujuk pada hasil uji hipotesisamenggunakan paired sample t-test yang mana didapatkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar $t_{hitung} = 3{,}028 > t_{tabel} = 1{,}717$ yang mengakibatkan H_0 ditolak. Karena ditolaknya H_0, maka dapat ditariik kesimpulan bahwa terdapat

pengaruhmpenggunaan media permainan ularvtangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 10 Sapiran.

DAFTAR PUSTAKA

Afdhal Juli Hendri, Rusdi, A. dan T. R. (2023). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing di Kelas VIII SMPN 03 2x11 Kayutanam Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, *5*(3), 7448–7456.

Arifathul Khoridha, H. P. dan S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V. *NSJ: Nubin Smart Journal*, *1*(4), 1–15.

Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.

Baso Indang Sappaile, T. P. dan I. D. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Global RCI.

Budimanjaya, A. S. dan A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Kencana.

Cahyo, A. N. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. FlashBooks.

Evi Lyanti Harahap, M. Imamuddin, H. F. dan T. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 1168–1174.

Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hayati, R. A. dan F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. CV Pusdikra MJ.

Heris Hendriana, E. E. R. dan U. S. (2021). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. PT Refika Aditama.

Miftahul Jannah, I. dan R. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI di MAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, *4*(1), 86–92.

Muhammad Azka, Primadina Hasanah, S. P. dan I. A. (2020). Penerapan Permainan Matematika di SDN 008 Balikpapan Utara Kota Balikpapan Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Matematika. *Buletin Pembangunan Berkelanjutan*, *4*(2), 56–63.

Neni Sri Nurhayani, M. H. dan S. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhdap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidika Agama Islam. *Jurnal Al-Mau'izhoh*, *3*(1), 49–56.

Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, S. S. S. dan T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Nurul Fadhilah, U. R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *2*, 265–272.

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, E. S. U. dan M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. SIBUKU MEDIA.

Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Graha Ilmu.

Priyatno, D. (2018). *SPSS; Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa dan Umum*. ANDI.

Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Wade Group.

Rijkiyani, R. P. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN 2 Batanjung. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *1*(2), 29–36.

Risnawati, Z. A. dan. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo.

Ritonga, G. dan A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. RajaGrafindo Persada.

Rizal, H. F. S. dan B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1644–1652.

Sarwono, J. (2012). *Metode Riset Skripsi: Pendekatan Kuantitatif (Menggunakan Prosedur SPSS)*. PT Elex Media Komputindo.

Satrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.

Silfi Anggraeni, Aniswita, I. dan R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Kuis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal on Education*, *7*(1), 1236–1245.

Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bumi Aksara.

Suci Febrianti, A. dan R. F. (2022). Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII TKJ di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *1*(4), 483–490.

Syafri, F. S. (2016). *Pembelajaran Matematika; Pendidikan Guru SD/MI*. MATEMATIKA.

Tika Devi Saraswati, T. S. H. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, *6*, 37–42.

Winda Lidia Lumbantobing, S. dan B. G. D. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, *26*(2), 666–672.