METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi
Volume 1, Nomor 01, November 2022, pp. 22-29 |
p-ISSN: 2963-4202- e-ISSN: 0000-0000
DOI: 010.0000/xxxxxx-xxx-0000-0

Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Ilmiah[1], Ahmad Ridfah[2], Eva Meizara Puspita Dewi[3],
Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
*E-mail: ilmiaahhmiahh@gmail ahmad.ridfah@unm.ac.id eva.meizara@unm.ac.id

Abstract. Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasimenjadi lebih jelas, efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berbasis permainan ular tangga.Media permainan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memudahkan memahami materi dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design.* Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 orang siswa dari SMA Al Mazaakhirah sebagai kelompok eksperimen dan 15 orang siswa dari SMA 3 Pinrang sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji MANOVA. Penelitian ini terdiri dari 3 hipotesis dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga Ha diterima dan Ho ditolak. Media permainan ular tangga pada Pembelajaran Matematika trigonometri efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media permainan ular tangga pada Pembelajaran Matematika trigonometri efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media permainan ular tangga pada Pembelajaran Matematika trigonometri efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penerapan pembelajaran di sekolah.

Keywords: Media Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Matematika Trignometri, Minat dan Motivasi.

Abstract. Learning media is a tool used to convey information to be clearer, more effective and efficient. The learning media used in this research is game-based, the game in question is snakes and ladders trigonometry. This media game is expected to help students to understand the material easier and can foster student interest and motivation to learn. This study uses an experimental method with a pretest-posttest control group design. The sampling technique used in this research is cluster random sampling. The samples in this study were 15 students from SMA Al Mazaakhirah as the experimental group and 15 students from SMA 3 Pinrang as the control group. The data analysis technique used the MANOVA test. This study consists of 3 hypotheses and the results show that the three Ha are accepted and Ho is rejected. The snake and ladder game media in Trigonometry Mathematics Learning is effective to increase students' interest and motivation in learning. Snakes and ladders game media in TrigonometryMathematics Learning is effective to increase students' interest in learning. Snakes and ladders game media in Trigonometry Mathematics Learning is effective to increase students' learning motivation. The results of this study can be used as a reference in the application of learning in schools.
Keywords: snake and ladder game media, interest and motivation, Trigonometry Mathematics Learning.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pelajaran Matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Keterkaitannya antara materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman dalam mempelajari mata pelajaran Matematika (Novitasari, 2016). Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya. Hal itu disebabkan karena Matematika identik dengan menghitung angka-angka yang terkadang membingungkan dan juga banyaknya rumus yang bervariasi dalam setiap materi sehingga tidak mudah untuk dihafal.

Newton dan Tonelli, (2020); Rogers dan Kosko, (2019); Sarama dan Clements (2009); Tatto., dkk, (2012) mengemukakan bahwa Pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut dilakukan untuk membekali mereka dengan

kemampuan bepikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan kerjasama (Andriawan, 2014). Ini berarti Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam kehidupan sehari-hari, dalam perkembangan IPTEK, maupun dalam rangka pembentukan sikap positif siswa. Dalam Pembelajaran Matematika terdapat beberapa materi yang terbilang sulit untuk difahami oleh siswa salah satunya adalah materi trigonometri.

Sibarani dkk., (2020) mengemukakan bahwa Trigonometri adalah sebuah cabang ilmu Matematika yang berhubungan dengan sudut segitiga dan fungsi trigonometrik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, trigonometri diartikan sebagai ilmu ukur mengenai sudut dan sempadan segitiga. sekolah. Di Indonesia, siswa secara khusus mempelajari trigonometri yaitu pada kelas X semester kedua yang kemudian berlanjut pada kelas XI dan XII (Churun L. Maknun, 2018). Oleh karena itu trigonometri merupakan salah satu materi yang penting yang harus dipelajari siswa.

Schunk (1991) mengemukakan bahwa faktor situasional seperti penghargaan dan umpan balik guru mempengaruhi siswa saat mereka belajar. Dari faktor-faktor ini siswa memperoleh isyarat yang menandakan seberapa baik mereka belajar, yang mereka gunakan untuk menilai kemampuan untukpembelajaran lebih lanjut. Motivasi siswa meningkat ketika siswa merasa mereka membuat kemajuandalam belajar. Sehingga, ketika siswa mengerjakan tugas dan menjadi lebih terampil, mereka mempertahankan rasa self efficacy untuk melakukan tugas dengan baik.

Berbagai metode menghafal Al-Quran dikembangkan untuk memudahkan seseorang menghafal Al-Quran diantaranya adalah metode tabarak. Metode tabarak dikembangkan pertama kali oleh Dr. Kameel el- Laboody dari Mesir yang telah mengantarkan ketiga anak beliau (Tabarak, Yazid dan Zeenah) menjadi penghafal Al Qur'an (30 juz) dalam usia 4,5 tahun. Metode ini diakui diseluruh dunia karena mensupport fitrah anak dan balita yang sedang tumbuh optimal kecerdasannya *(golden age moments*) (Masyhud & Rahmawati, 2016).

Pandangan siswa mengenai sulitnya belajar Matematika harus diubah karena kesan negatif siswa dalam Matematika akan berdampak buruk terhadap minat belajarnya. Dalam proses belajar, tentunya minat sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak memiliki minat belajar tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Sebagaimana pendapat Slameto (2010) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Apabila siswa berminat terhadap suatu pelajaran tertentu dapat dilihat dari partisipasinya dalam menekuni pelajarankarena tanpa adanya minat maka siswa tentunya tidak akan termotivasi dalam melakukan pembelajaran.

Pattimura (2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan perannya yang sangat khas yaitu menumbuhkan gairah, merasa senang dansemangat belajar. Selanjutnya, (Afandi, 2015) juga berpendapat bahwa motivasi belajar adalah suatu kekuatan dalam diri seseorang yang timbul dalam kegiatan belajar memiliki rasa ketertarikan, aktif, dan semangat dalam belajar. Motivasi belajar ini merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran. Afandi (2015) mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Media permainan ular tangga.

merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmadani dkk., (2015) terhadap 38 orang siswa pada mata pelajaran Hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As Shofa Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As Shofa Pekanbaru. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nazhifah (2021) terhadap 50 orang siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Negeri 10 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan dalam menerapkan media permainan ular tangga guru lebih meng-kontrol siswa karena antusias dari siswa yang ingin menjalankan bidak atau mengguncang dadu sangat besar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Widianto (2016) terhadap 26 orang siswa kelas X MIPA 2

Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dengan mengumpulkan kartu dalam pembelajaran sejarah mendapatkan respon yang kuat dari siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias dan menyenangkan dari siswaselama penelitian berlangsung. Selain itu, media permainan ular tangga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian tentang ular tangga telah banyak dilakukan pada Mata pelajaran lain, olehnya itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika untuk mengetahui efektifitas media permainan ular tangga pada Pembelajaran Matematika trigonometri untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1. TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Minat

Minat merupakan kecenderungan atau ketertarikan hati untuk memperhatikan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah belajar, minat siswa dilakukan dengan cara memperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Selanjutnya, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gariah atau keinginan. Selain itu, minat adalah rasa lebih dalam menyukai, dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan.

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002),motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006).

Slameto (2010) menyatakan bahwa ada beberapa indikator minat belajar yakni, Perasaan senang, siswa yang memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya, dan tidak memiliki unsurpaksaan untuk mempelajarinya. Ketertarikan siswa, dengan adanya suatu dorongan maka timbul rasa ketertarikan seperti orang, benda dan kegiatan yang berupa pengalaman afektif sehingga dapat dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Perhatian siswa, perhatian merupakan konsentrasi jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, denganmengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentudengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Dan Keterlibatan siswa, keterlibatan seseorang akanmenjadi suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

1.2. Motivasi

Hamzah B. Uno (2008) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sardiman (2012) juga mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Selanjutnya M. Dalyono (2009) juga mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar.

Hamzah B. Uno (2011) menyebutkan indikator motivasi belajar yaitu, adanya hasrat dan keinginan berhasil, yaitu siswa yang mempunyai keinginan berhasil dalam pelajaran sehingga dalam belajar tidak perlu harus disuruh orang tua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yaitu siswa yang mempunyai semangat yang besar dalam mencapai cita-citanya, adanya harapan atau cita-cita masa depan, yaitu siswa yang mempunyai harapan dan cita-cita yang jelas sehingga memenuhi kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, yaitu ketika siswa memperoleh hasil belajar yang

memuaskan maka ia mendapat penghargaan dari guru atau orangtua, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, yaitu dalam proses belajar adanya kegiatan yang menarik seperti berdiskusi, adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik, yaitu siswa yang merasa nyaman ketika belajar di tempat yang nyaman sehingga memungkinkan siswa fokus pada apa yang diajarkan.

1.3. Pembelajaran Matematika

Rusyanti (2014) mengemukakan bahwa Pembelajaran Matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar Matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Sudiati (2014) juga berpendapat bahwa Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari.

1.4. Trigonometri

Dasar dari Trigonometri adalah Konsep kesebangunan segitiga siku-siku. Sisi-sisi yang bersesuaian pada dua bangundatar yang sebangun memiliki perbandingan yang sama. Pada geometri Euclid, jika masing-masing sudut pada duasegitigamemiliki besar yang sama, maka kedua segitiga itu pasti sebangun. Hal ini adalah dasar untuk perbandingan trigonometri sudut lancip. Konsep ini lalu dikembangkan lagi untuk sudut- sudut non lancip (lebih dari 90 derajat dan kurang dari nol derajat). D. Andarwati dan K. Hernawati, (2013) mengemukakan bahwa trigonometri adalah salah satu cabang ilmu Matematika yang merupakan ilmu mengenai hubungan relasi antara sudut dan sisi- sisi pada suatu segitiga. Dalam mempelajari segitiga pada Trigonometri, maka segitiga itu harus mempunyai tepat satu sudutnya (90°) artinya segitiga itu tidak lain adalah segitiga siku-siku. Trigonometri sering digunakan dalam kehidupan, baik secara langsung dan tidak langsung, di antaranya seperti ilmu perbintangan (Astronomi), teknik sipil, dan konstruksi. Mulyawati dkk., (2017) Trigonometri adalah salah satu cabang Ilmu Matematika yang memiliki objekkerja berupa unsur–unsur segitiga dengan menggunakan fungsi Trigonometri beserta aplikasinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Trigonometri adalah bagian dari Matematika yang mempelajari tentang hubunganan tarasisi dan sudut pada segitiga beserta pengaplikasiannya. Aplikasi dalam Trigonometeri mudah dikaitkan dalam bidang segitiga siku-siku. Namun didalam segitiga siku-siku memiliki sudut 90° di salah satu sudutya. Sudut tersebut merupakan salah satu bagian dari nilai perbandingan Trigonometri sudut istimewa.

1.5. Media Permainan Ular Tangga

Husna (2009) mengemukakan bahwa Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga adalah permainan
yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani pemain.

Faisal (2010), mengemukakan bahwa penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan, antara lain: Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika Matematika. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas. Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen, merupakan kegiatan penelitian untuk mengontrol, memanipulasi dan mengobservasi subjek penelitian.

2.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design.* Desain ini menggunakan randomisasi pemilihan subjek serta menggunakan *pretest* dan *posttest*. Berikut Desainnya:

O^1	**X**	**O^2**
O^1	**-**	**O^2**

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa skala minat dan motivasi belajar.

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis statistik dengan menggunakan uji Manova. Uji Manova adalah Uji Multivariat Analisis Jalur atau disebut juga *Multivariat Analysis Of Variance*. Uji manova berfungsi untuk mengukur perbedaan antara satu varaibel bebas dengan lebihdari satu variabel terikat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Sebelum memberikan perlakuan terhadap kedua kelompok, peneliti melakukan pengukuran kemampuan minat dan motivasi siswa dengan cara diberikan perlakuan pada kelas eksperimen sebanyak 7 kali.

Tabel 1. Pretest dan Posttest Minat dan Motivasi Belajar Siswa yang diterapkan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri

No	Inisial	Minat			Motivasi		
		Pretest	Posttest	Gain Skor	Pretest	Posttest	Gain Skor
1	HFS	54	91	0,61	51	95	0,81
2	YN	41	88	0,64	31	75	0,59
3	RZL	40	93	0,71	46	90	0,75
4	HMD	56	93	0,63	54	98	0,86
5	JNH	44	81	0,52	37	81	0,65
6	RHM	53	90	0,60	57	93	0,75
7	NJL	60	97	0,67	53	97	0,85
8	ULF	59	96	0,66	44	88	0,72
9	ASM	59	96	0,66	57	91	0,71
10	INH	50	87	0,57	44	88	0,72
11	FRL	43	80	0,51	41	85	0,69
12	SLH	51	88	0,58	50	94	0,80
13	MLN	52	89	0,59	52	96	0,83
14	RCB	53	90	0,60	53	97	0,85
15	ADR	39	96	0,75	30	74	0,59
Jumlah		**754**	**1355**	**9,3**	**700**	**1342**	**11,17**
Rata-rata		**50,27**	**90,33**	**0,62**	**46,67**	**89,47**	**0,74**

Dari tabel diatas, berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen diketahui nilai minat belajar meningkat secara signifikan setelah dilakukan perlakuan dengan rata-rata peningkatan (G. Skor) sebesar 0,62 atau 62%.

Tabel 2. Hasil Uji Manova

Multivariate Tests[a]

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Kelompok	Pillai's Trace	.945	485.254[b]	2.000	57.000	.000
	Wilks' Lambda	.055	485.254[b]	2.000	57.000	.000
	Hotelling's Trace	17.026	485.254[b]	2.000	57.000	.000
	Roy's Largest Root	17.026	485.254[b]	2.000	57.000	.000

a. Design: Intercept + Kelompok
b. Exact statistic

Berdasarkan tabel *Multivariate Tests* menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root* memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Artinya semuanya signifikan, sehingga dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar dan motivasi belajar pada kelompok Kontrol dan Eksperimen

Tabel 3. Hasil Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kelompok	Eksperimen	232.067	1	232.067	4.865	.031
	Kontrol	10401.667	1	10401.667	341.218	.000

Berdasarkan tabel *tests of between-subjects effects*, yang tercantum pada hasil di atas menunjukkan bahwa hubungan antara media permainan ular tangga (X) dengan Minat Belajar (Y1) memiliki signifikansi. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan Minat Belajar pada kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

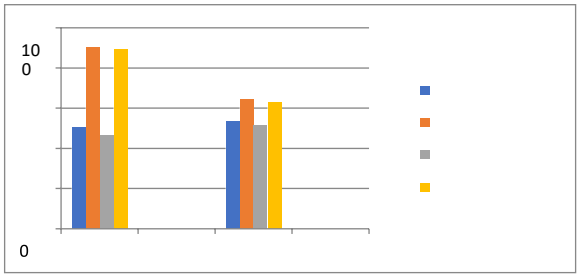
Berdasarkan tabel *tests of between-subjects effects*, yang tercantum pada hasil di atas menunjukkan bahwa hubungan antara media permainan ular tangga (X) dengan motivasi belajar (Y2) memiliki signifikansi. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4.2. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol yang tidak diajar menggunakan media permainan ular tangga, diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan sebelumnya diketahui bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 50,27 untuk *pretest* dan 90,33 untuk *posttest*. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 46,67 untuk *pretest* dan 89,47 untuk *posttest*.

Sedangkan rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 53,27 untuk *pretest* dan 64,27 untuk *posttest*. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang tidak diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 51,53 untuk *pretest* dan 62,87 untuk *posttest*.



4. KESIMPULAN

Media permainan ular tangga pada Pembelajaran Matematika trigonometri efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Terdapat perbandingan minat dan motivasi belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *1*(1),77.https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450

Anggraini, D. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1(1), 324- 333.*

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada .

Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Rajawali Press. Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan*

Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Yrama Widya.

Churun L. Maknun. 2018. Desain Didaktis Materi Trigonometri SMA: Menjembatani Konsep Trigonometri sebagai Perbandingan Sisi Segitigadan sebagai Fungsi. *Repository.Upi.Edu, 2504.*

Dewi, T. L. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. J*urnal Pena Ilmiah, 2(1), 2091- 2100.*

D. Andarwati dan K. Hernawati. 2013. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbasis pendekatan Penemuan Terbimbing berbantuan Geogebra untuk Membelajarkan Topik Trigonometri pada Siswa Kelas X SMA. *Prosiding Pendidikan*.

Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.

Fatmawati, A. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *EduSains*, *4*(2), 1.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.

Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Hewi, L., & Shaleh, M. 2020. Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, *4*(01),30–41.https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogjakarta: DIVA Press

Marta, F. N. 2015. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Edutcehnologia, 3(2), 84- 92.*

Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. 2020. Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah*, *3*(1), 10–17. https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/4526

Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Alfabeta.

Mulyawati, C., Salmawati, S., Subianto, M., & Wafdan, R. 2017. Teaching Media Development of Mathematic in the Materials Trigonometry Sum and Two Angles Difference By Using Gui Matlab. *Jurnal Natural*, *17*(2), 69. https://doi.org/10.24815/jn.v0i0.7032

Nahdlatul, U., Surakarta, U., Mercu, U., & Yogyakarta, B. 2021. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini Khomsin 1 , Rahimmatussalisa 2 Article Info Abstract. *Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(1), 25–33.

Nazhifah, N. 2021. *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya 2021*

Novitasari, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, *2*(2),8.https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18

Pattimura, S. 2018. Jurnal Pendidikan Tambusai JurnalPendidikan Tambusai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *2*(4), 1.

Pujiono, E. 2017. Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) dengan Media Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah pada Materi Kerajaan Hindu–Budha. *Jurnal Profesi Keguruan, 3(2), 213-221.*

Putri, A. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Media Ular Tangga Akuntansi. *Jurnal Kajian*

Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 2, 5(2), 1-13.

Rahmadani, S., Rasmiwiitti, & Azmi, J. 2015. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-shofa Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, *2*(1), 1–10.

Rachman, A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Koperatif Tipe STAD Mengunakan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS MAN Darul Ulum Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah, 2(3),12-21.*

Ranti Purnanindya. 2013. Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk murid kelas 3 SDN Pojokuman 2 Yogyakarta. Jurnal Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta

Sartikaningrum Ria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMKNegeri 1 Tempel. *Skripsi. Fakultas Ekonomi*.

Sanjaya, Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan: Jakarta. Prenada

Sibarani, J. D., Gusmania, Y., & Hanggara, Y. 2020. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Materi Trigonometri Kelas X IPS 2 Sman 17 Batam. *Cahaya Pendidikan*,(2),28–138. https://journal.unrika.ac.id/index.php/journalcahayapendidikan/article/view/2

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. RIneka Cipta.

Widianto, D. 2016. Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Sidoarjo. *Avatara*, *5*(1), 1472–1480.

Yulinar, D., Tandililing, E., & Mahmuda, D. (2013). *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Materi Suhu*. 1–9.

.