

<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>

Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika

Ahmad Jauharul Wadud, Siti Lailiyah 

How to cite : Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500 - 511. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>



Opened Access Article



Published Online on 15 June 2024



[Submit your paper to this journal](#)



Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika

Ahmad Jauharul Wadud^{1*}, Siti Lailiyah² 

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Article Info

Article history:

Received May 21, 2024

Accepted Jun 09, 2024

Published Online Jun 15, 2024

Keywords:

Media Ular Tangga

Genially

Minat Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika

ABSTRAK

Masalah awal dari penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dan hasil belajar yang di bawah standar, dimana indikasinya adalah siswa merasa jenuh, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak tertarik dengan penjelasan guru yang masih menggunakan media konvensional serta hasil belajar siswa yang masih dibawah standar KKM. Pilihan media yang digunakan merupakan penentu signifikan keterlibatan siswa dan kinerja akademik. Penelitian ini menggunakan permainan media ular tangga berbasis genially sebagai alat penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak pemanfaatan media berbasis *genially* terhadap tingkat minat dan prestasi akademik matematika pada siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental* dan *Nonequivalent Control Group Design* yang secara khusus melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menggunakan strategi sampling jenuh yaitu memilih seluruh siswa kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol), yang masing-masing kelompok berjumlah 20 siswa. Metodologi pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket minat belajar dan seperangkat soal ujian matematika. Penelitian ini menggunakan uji t sebagai teknik analisis datanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dan hasil belajar siswa yang diamati ketika media pembelajaran ular tangga berbasis Genially digunakan di kelas pada pembelajaran matematika.



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



Corresponding Author:

Ahmad Jauharul Wadud,

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Program Pascasarjana,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,

Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, 60237, Indonesia

Email: ahmadjauh26@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan berkualitas tinggi sangat penting untuk kemajuan era globalisasi kontemporer (Tumanggor, 2021). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan

mencerdaskan dan akhlak bangsa, yang pada akhirnya mendorong berkembangnya kemampuan peserta didik untuk menjadi individu yang mempunyai keimanan dan keimanan yang teguh. pengabdian kepada Tuhan. Ungkapan “Tuhan Yang Maha Esa” menjadi rujukan dalam dokumen Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2003. Pendidikan dianggap bermutu apabila mampu melahirkan individu-individu yang inovatif, kreatif, dan progresif yang berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. negara. Pendidikan harus difasilitasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, mulai dari tingkat dasar, menengah, sekolah menengah atas, dan universitas (Utami et al., 2021).

Fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Novita & Sundari, 2020). Media pendidikan mengacu pada alat atau bahan yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif, sehingga melibatkan fokus siswa, rasa ingin tahu, proses kognitif, dan respons emosional sepanjang upaya pembelajaran (Devi et al., 2023). Menurut penjelasan tersebut media berfungsi membantu guru untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Media yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yaitu media yang dikombinasikan dengan permainan (Enstein et al., 2022). Vygotsky mengemukakan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam internalisasi konsep, kesulitan, dan proses yang kompleks oleh siswa (Rohaendi & Laelasari, 2020). Contoh media yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan ular tangga. Media Ular Tangga adalah sejenis hiburan interaktif dimana suatu permainan dimainkan dengan menggunakan dadu dan melibatkan tokoh-tokoh yang bergerak melintasi peta atau tikar dengan angka berkisar antara 1 sampai 100. Permainan ini juga memuat unsur-unsur seperti ular tangga (Mauliyda et al., 2021). Dengan memasukkan permainan ular tangga ke dalam proses pembelajaran matematika, siswa akan mendapatkan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, siswa akan merasakan kegembiraan dan kemudahan selama proses pembelajaran karena adanya kegiatan yang menyenangkan (Ismawati & Nurjannah, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menguraikan riset terkait permainan ular tangga. *Pertama*, penelitian Suciati (2021) menunjukkan bahwa platform media “Ular Tangga” mempunyai dampak yang besar terhadap prestasi akademik, keterlibatan aktif di kelas, keterampilan matematika, dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review*, jadi peneliti tidak terjun langsung ke lapangan melainkan menganalisis dari beberapa sumber yang ditemukan. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Wardan et al. (2020) untuk mengetahui pengaruh pemasukan media visual pada permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Bukti dari penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga mempunyai dampak menguntungkan terhadap prestasi akademik anak dalam matematika. *Ketiga*, Afifah & Hartatik (2019) melakukan penelitian yang mengungkapkan bahwa tingkat motivasi belajar awal siswa sebelum diperkenalkannya media ular tangga sebesar 53,09% termasuk dalam kategori rendah. Dengan adanya media permainan ular tangga, tingkat motivasi belajar siswa melonjak hingga 75% dan tergolong memuaskan. Pemanfaatan media permainan ular tangga telah meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Beberapa penelitian terdahulu masih tetap memanfaatkan media ular tangga konvensional. Peneliti akan memanfaatkan teknologi dalam pengaplikasian media ular tangga.

Sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya, peneliti akan memanfaatkan media ular tangga melalui pemanfaatan teknologi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Genial*. *Genially* adalah alat berbasis web tanpa biaya yang meningkatkan interaktivitas materi pendidikan (Afifah & Hartatik, 2019). Aplikasi ini menggabungkan tiga modalitas belajar siswa yang berbeda: visual, aural, dan kinestetik (Putri et al., 2023). *Genially* mempunyai berbagai macam fitur yang dapat digunakan seperti *presentations, infographics, interactive image, video presentation, guide dan training materials* (Febrina et al., 2023). *Genially* menyediakan fitur

interaktivitas yang disempurnakan dengan menambahkan animasi-animasi pada konten digital. Hal ini mendorong lebih banyak keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan Pendidikan (Castillo-cuesta, 2022). Platform *Genially* menyediakan konten visual yang menarik perhatian semua orang. Website ini juga menyediakan beragam aktivitas yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan konten pendidikan. Guru juga bebas memodifikasinya semisal dengan menambahkan materi pembelajaran dan soal-soal latihan (Dwiqi et al., 2020).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan saat proses pembelajaran matematika yang menunjukkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, terlihat beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda mengantuk, terlibat dalam interaksi sosial dengan teman-temannya, dan asyik dengan pikirannya sendiri. Selain itu, masih ada anak lain yang nilainya masih di bawah ambang batas minimal kelulusan. Hal ini dapat terjadi karena siswa merasa kurang minat dengan pembelajaran matematika. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang hanya belajar materi kemudian mengerjakan soal. Para peneliti juga mencatat bahwa guru terus memanfaatkan pendekatan tradisional, seperti buku guru dan buku siswa, ketika memberikan informasi pembelajaran. Guru belum efektif memanfaatkan media berbasis teknologi. Berdasarkan latar belakang informasi diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media ular tangga berbasis genius terhadap motivasi belajar dan kinerja matematika siswa. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika sekolah dasar.

Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metodologi eksperimen semu. Peneliti menggunakan desain ini karena atributnya yang mengintegrasikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga menjadikannya desain eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu kelompok eksperimen mendapat terapi (X) dan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Siswa kelompok eksperimen diberikan materi pembelajaran yang memanfaatkan media ular tangga berbasis *Genially*, sedangkan kelompok kontrol diberikan materi pembelajaran tradisional. Selanjutnya, tingkat minat belajar dinilai dengan menyebarkan angket yang dirancang khusus untuk mengukur minat belajar. Untuk menilai hasil belajar digunakan soal *pretest* dan *posttest*.

Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Hidayatussibyan Lamongan pada kelas IV semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan khususnya kelas IV A dan IV B. Berikut rangkuman pendaftaran siswa kelas IV MI Hidayatus Sibyan Lamongan tahun ajaran 2024/2025 ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas IV MI Hidayatus Sibyan Lamongan tahun pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah /Kelas
	L	P	
IV A	10	10	20
IV B	9	11	20

Jumlah	19	21	40
---------------	-----------	-----------	-----------

Sampel untuk penelitian ini dipilih dengan menggunakan strategi sampling jenuh, yaitu memasukkan sampel yang sepenuhnya representatif dalam teknik *non-probability sampling*. Teknik pengambilan sampel jenuh berarti memanfaatkan setiap individu dalam populasi sebagai sampel dalam penelitian. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV A MI Hidayatussibyan yang dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen, dan 20 siswa kelas IV B MI Hidayatussibyan yang dimasukkan ke dalam kelompok kontrol. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (X), yaitu media ular tangga berbasis *genial*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel terikat (Y): motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar matematika (Y2).

Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan data menggunakan angket minat belajar dan angket pretest posttest. Survei yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kecenderungan siswa terhadap pembelajaran informasi matematika. Kuesioner ini mempunyai tanggapan positif dan negatif mengenai kecenderungan memperoleh pengetahuan matematika. Kuesioner terdiri dari 16 pernyataan dan peserta wajib memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah ditentukan untuk setiap pernyataan. Berikut adalah survei mengenai minat individu dalam menekuni matematika dan pedoman penilaiannya ditunjukkan pada Tabel 2 dan Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi- Kisi Angket Minat Belajar Matematika

No.	Ind ikator	Butir soal		
		Positif	Negatif	Jumlah
1.	Perasaan senang	1, 2, 4	3	4
2.	Perhatian siswa	5	6, 7, 8	4
3.	Penuh perhatian	10, 11	9, 12	4
4.	Keterlibatan siswa	13, 15	14, 16	4
Total Butir Soal				16

Tabel 3. Skoring Instrumen Angket Minat Belajar Matematika

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
Positif (+)	1	2	3	4	5
Negatif (-)	5	4	3	2	1.

Peneliti menggunakan pertanyaan pretest posttest untuk menilai hasil belajar siswa di kelas matematika. Pretest dan posttest terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan pecahan dalam kurikulum kelas empat. Kuesioner diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan selama proses pembelajaran.

Analisis Data

Peneliti menggunakan statistik parametrik untuk menganalisis data. Para peneliti menggunakan uji t untuk meneliti data penelitian. Penelitian ini menggunakan uji-t independen untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang berbeda. Sebelum melakukan uji t, peneliti melakukan beberapa prosedur pendahuluan seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk sebagai uji normalitas, yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah data mempunyai distribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka uji statistik parametrik dapat dilanjutkan dengan uji t. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene untuk mengukur tingkat variasi di antara beberapa kumpulan data

yang berbeda. Tujuan dilakukannya uji homogenitas ini adalah untuk memastikan bahwa sampel yang dikumpulkan tidak berbeda satu sama lain, yaitu homogen. Setelah prasyarat untuk melakukan uji-t terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t untuk memastikan adanya disparitas data yang signifikan.

Hasil Penelitian

Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu memverifikasi keandalan instrumen kuesioner dan pertanyaan terkait. Validitas instrumen ini digunakan untuk menilai kesesuaian aspek yang dinilai. Hasil selanjutnya menggambarkan penilaian validitas instrumen yang dihitung menggunakan SPSS versi 25 ditunjukkan pada Tabel 4 dan Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 4. Penghitungan Validitas Instrumen Angket Minat Belajar

Butir Angket	R -Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	0,587	0,312	Valid
2	0,385	0,312	Valid
3	0,347	0,312	Valid
4	0,316	0,312	Valid
5	0,647	0,312	Valid
6	0,550	0,312	Valid
7	0,350	0,312	Valid
8	0,623	0,312	Valid
9	0,639	0,312	Valid
10	0,479	0,312	Valid
11	0,531	0,312	Valid
12	0,617	0,312	Valid
13	0,564	0,312	Valid
14	0,391	0,312	Valid
15	0,615	0,312	Valid
16	0,615	0,312	Valid

Tabel 5. Penghitungan Validitas Instrumen Hasil Belajar

Butir Soal	R -Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	0,432	0,312	Valid
2	0,388	0,312	Valid
3	0,461	0,312	Valid
4	0,457	0,312	Valid
5	0,344	0,312	Valid
6	0,476	0,312	Valid
7	0,334	0,312	Valid
8	0,352	0,312	Valid
9	0,449	0,312	Valid
10	0,456	0,312	Valid

Suatu item dikatakan valid apabila nilai koefisien korelasi (R-hitung) positif dan sama dengan atau lebih besar dari nilai r-tabel pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r yang dihitung lebih kecil dari nilai r kritis, maka korelasi tersebut dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel korelasi Pearson menunjukkan bahwa uji coba angket minat belajar berjumlah 16 item dan seluruh pertanyaan dianggap valid. Validitas hasil yang diperoleh dari analisis data yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner 10 item juga dikonfirmasi. Setelah data instrumen dipastikan akurat, dilakukan uji reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas digunakan untuk memastikan sejauh mana instrumen mempertahankan konsistensinya. Selanjutnya hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan SPSS versi 25 ditunjukkan pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Penghitungan Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	N of Items
Minat Belajar	.727	16
Hasil Belajar	.476	10

Tabel tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket minat belajar yang berjumlah 16 butir dinyatakan reliabel karena $r\text{-hitung} = 0,727 > r\text{-tabel} = 0,312$. Hal sama terjadi juga pada instrumen hasil belajar yang berjumlah 10 butir soal menunjukkan bahwa $0,476 > 0,312$. Kesepuluh pertanyaan tersebut dianggap kredibel karena memenuhi kriteria $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$.

Pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan survei minat dan tes untuk menilai hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan perlakuan melalui media ular tangga berbasis *Genially*. Para ilmuwan melakukan uji normalitas awal untuk melihat apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki distribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan SPSS versi 25. Uji *Shapiro-Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai yang dihasilkan melebihi 0,05 (tingkat signifikansi $> 0,05$), maka data tersebut dikategorikan berdistribusi teratur. Temuan uji normalitas data penelitian diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 25 ditunjukkan pada Tabel 7 sebagai berikut:

Table 14. Uji Normalitas

		Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat	Pre_Eks	.144	20	.200*	.949	20	.356
	Post_Eks	.169	20	.137	.960	20	.540
	Pre_Kon	.186	20	.067	.935	20	.190
	Post_Kon	.188	20	.062	.947	20	.318
Hasil belajar	Pre_Eks	.236	20	.005	.918	20	.089
	Post_Eks	.130	20	.200*	.947	20	.330
	Pre_Kon	.209	20	.022	.909	20	.062
	Post_Kon	.158	20	.200*	.911	20	.068

Hasil perhitungan data angket minat belajar kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,356. Oleh karena itu, data kuesioner tergolong berdistribusi normal karena nilai $0,356 > 0,05$. Analisis angket minat kelas eksperimen pascaperlakuan menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,540. Data yang diperoleh dari perhitungan angket minat belajar kelas eksperimen dianggap berdistribusi normal karena memenuhi syarat mempunyai nilai $0,540 > 0,05$. Analisis data angket minat belajar kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,190 > 0,05$. Data angket minat belajar kelas kontrol menunjukkan distribusi normal. Analisis data angket minat belajar kelas kontrol setelah diberikan terapi menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,318 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data angket kelas kontrol setelah mendapat terapi berdistribusi normal.

Data pretest kelas eksperimen dianggap mengikuti distribusi normal yang ditunjukkan dengan hasil komputasi yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,089. Nilainya $> 0,05$. Hasil posttest kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi statistik sebesar 0,330. Data posttest kelas eksperimen dianggap berdistribusi normal karena $p\text{-value} (0,330) > \text{taraf signifikansi} (0,05)$. Analisis perhitungan data pretest kelas kontrol menghasilkan $p\text{-value}$ sebesar $0,062 > \text{taraf signifikansi} 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest kelas kontrol sesuai dengan distribusi normal. Analisis data posttest kelas kontrol menunjukkan nilai p

sebesar $0,068 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data posttest kelas kontrol berada pada distribusi normal. Dengan asumsi seluruh data mengikuti distribusi normal, maka peneliti melakukan uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan sebagai pendahuluan uji T. Tujuan uji homogenitas adalah untuk memverifikasi bahwa sampel yang dikumpulkan seragam dan tidak ada perbedaan. Penelitian ini menggunakan Uji Levene sebagai uji homogenitas untuk mengevaluasi tingkat varians antar beberapa dataset yang berbeda. Dengan menganalisis hasil pengujian, dimungkinkan untuk mengetahui apakah data yang tersedia menunjukkan tanda-tanda homogenitas. Melalui analisis data, ditentukan bahwa signifikansi statistik melebihi $0,05$, yang menunjukkan bahwa kedua kumpulan data yang dibandingkan dapat dianggap homogen. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, menghasilkan kesimpulan selanjutnya ditunjukkan pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Minat	Based on Mean	.004	1	38	.947
	Based on Median	.024	1	38	.877
	Based on Median and with adjusted df	.024	1	37.625	.877
	Based on trimmed mean	.010	1	38	.921
Hasil	Based on Mean	.769	1	38	.386
Belajar	Based on Median	.680	1	38	.415
	Based on Median and with adjusted df	.680	1	37.990	.415
	Based on trimmed mean	.723	1	38	.401

Analisis data angket minat siswa menunjukkan nilai signifikansi yang dicapai sebesar $0,947 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa datanya seragam. Hasil komputasi menunjukkan nilai signifikansi yang dihasilkan terhadap data hasil belajar sebesar $0,386$. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian bersifat homogen, karena nilai $0,386 > 0,05$.

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis dengan menggunakan uji T yang bertujuan untuk mengetahui relevansi penggunaan media berbasis ular tangga dalam sumber daya pendidikan dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelompok berbeda sebagai sampel, sehingga memerlukan pelaksanaan Uji-T independen. Adapun analisis statistik data penelitian yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25 ditunjukkan pada Tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Uji T

		Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Minat	Equal variances assumed	3.699	38	.001	5.650	1.528
	Equal variances not assumed	3.699	37.878	.001	5.650	1.528

Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.117	38	.041	8.050	3.803
	Equal variances not assumed	2.117	37.057	.041	8.050	3.803

Nilai t yang diperoleh dibandingkan dengan nilai t tabel dengan menggunakan derajat kebebasan ($n_1+n_2-2=38$) dan tingkat signifikansi $\alpha = 0,105$. Perbandingan tersebut menghasilkan nilai t -tabel sebesar 0,320. Temuan perhitungan menunjukkan bahwa nilai T -hitung terhadap minat belajar sebesar 1,528 > nilai T -tabel sebesar 0,320. Akibatnya terdapat disparitas yang mencolok dalam tingkat minat belajar anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada topik matematika kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Data hasil belajar siswa menunjukkan nilai T -hitung sebesar 3,803 > T -tabel sebesar 0,320. Hal ini merupakan perbedaan yang mencolok dalam prestasi akademik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada matematika kelas empat di MI Hidayatussibyan Lamongan. Nilai signifikansi digunakan untuk menarik suatu kesimpulan. Nilai p -value uji dua sisi minat belajar siswa adalah 0,01, berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Demikian pula data hasil belajar siswa memberikan hasil yang substansial. Nilai p -value sebesar 0,04 (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh penggunaan media ular tangga berbasis *Genially* terhadap tingkat minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.

Diskusi

Integrasi media ke dalam proses pembelajaran merupakan komponen yang penting. Kemajuan teknologi memberi kita kesempatan untuk menggunakan aplikasi sebagai alat pendidikan. Pemanfaatan media yang sesuai dapat menumbuhkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Putra & Afrina, 2023). Para peneliti menggunakan aplikasi *Genially* sebagai alat pendidikan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dalam studinya, Pangkey et al. (2023) menegaskan bahwa minat awal anak terhadap suatu mata pelajaran sangat penting untuk menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Minat ini menumbuhkan keterlibatan aktif, perhatian terfokus, dan kemauan belajar yang semakin menguat seiring dengan semakin meningkatnya rasa kemudahan dalam proses pembelajaran.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Ular Tangga terhadap tingkat minat belajar dan prestasi akademik matematika siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Besar kecilnya semangat belajar siswa dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Perhatian siswa, kelengkapan pencatatan, serta partisipasi aktif dan interaksi selama proses pembelajaran dapat diamati (Lumbantobing et al., 2022). Hasil belajar dapat dikatakan demikian apabila memenuhi beberapa komponen, yaitu yang pertama, siswa merasa sadar bahwa dirinya sedang belajar, kedua, hasil belajar diperoleh melalui adanya proses, ketiga dalam proses belajar membutuhkan interaksi, terutama interaksi dengan sesama (Hasan et al., 2021).

Awalnya peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi pada saat proses pembelajaran di kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan, dari hasil pengamatan tersebut disaat pembelajaran matematika berlangsung terdapat siswa yang asik bermain, ramai sendiri dengan temannya, tidur dibangku, dan keluar masuk kelas. Hal ini disebabkan oleh gagasan bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan, sehingga menyebabkan berkurangnya

keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap disiplin ini. Faktor tersebut sangat mempengaruhi nilai atau hasil belajar matematika siswa yang saat ini berada di bawah ambang batas kelulusan minimal (KKM). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Hartatik (2019), sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai disiplin ilmu yang sulit dan tidak menarik karena hubungannya dengan konsep numerik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Genially terhadap tingkat antusiasme siswa dalam belajar dan kinerja akademik siswa pada mata pelajaran matematika di kelas ILV MI Hidayatussibyan Lamongan.

Penelitian ini menggunakan angket minat belajar dan soal tes untuk mengumpulkan data tingkat minat individu dan prestasi belajar bidang matematika. Peneliti memberikan angket sebagai alat untuk menilai tingkat minat belajar matematika, dan membagikan soal-soal ujian matematika untuk mengevaluasi hasil belajar siswa kelas IV. Awalnya peneliti membuat instrumen angket minat dan seperangkat soal tes hasil belajar matematika. Selanjutnya peneliti menilai validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menilai kelayakan instrumen dalam mencapai tujuan penelitian. Angket minat belajar matematika menghasilkan 16 item yang valid, menunjukkan validitasnya. Keabsahan 10 soal tes matematika telah dikonfirmasi. Selain itu, setelah uji validitas selesai, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan uji Cronbach's Alpha. Reliabilitas 16 butir angket dan 10 soal tes terhadap hasil belajar matematika terbukti tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket minat belajar dan soal tes matematika telah dianggap valid dan reliabel sehingga ideal untuk upaya penelitian.

Selanjutnya peneliti melakukan penyelidikan dengan cara mengevaluasi proses pendidikan yang terjadi di kelas IV A, dimana siswa dipaparkan dengan media ular tangga berbasis *Genially* sebagai salah satu bentuk perlakuan (Eksperimen). Peneliti memberikan angket minat matematika yang terdiri dari 16 butir pernyataan dan tes matematika yang terdiri dari 10 soal kepada seluruh siswa kelas IV A yang berjumlah 20 orang sebelum dan sesudah prosedur pembelajaran. Peneliti bertujuan untuk mentransfer materi secara efektif dan meningkatkan suasana kelas dengan mengamati pelaksanaan proses pembelajaran melalui permainan ular tangga. Pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sudah sesuai dengan hasil pembelajaran yang diharapkan. Gairah dan kegembiraan siswa selama proses pembelajaran terlihat melalui interaksi mereka yang beragam saat terlibat dengan materi pelajaran. Penelitian ini sejalan dengan temuan Ilham et al (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan memperkenalkan keberagaman, mengurangi monoton, menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa, memunculkan respon positif, dan mendorong peningkatan minat belajar siswa. Para peneliti berusaha keras untuk mengakui dan memberi penghargaan kepada siswa atas prestasi mereka dengan menawarkan penghargaan dan pujian yang jelas, sehingga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap matematika dan meningkatkan hasil belajar.

Peneliti juga melakukan penelitian di kelas IV B dengan menggunakan media konvensional atau yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga berbasis *Genially* (Kontrol). Para peneliti memberikan angket minat belajar dan soal ujian matematika kepada sekelompok 20 siswa di kelas IV B. Setelah siswa mengisi angket dan soal tersebut peneliti memberikan skor berdasarkan pedoman yang ada.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran instrumen yang digunakan yaitu mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas angket minat belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest posttest kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari nilai taraf signifikansi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data angket minat belajar berdistribusi normal. Soal tes matematika juga dilakukan pemeriksaan normalitas. Nilai

signifikansi yang diperoleh pada pretest posttest kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai lebih besar dari nilai taraf signifikansi. Hal ini menunjukkan bahwa data soal tes matematika berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui keseragaman sampel yang dikumpulkan. Hasil uji homogenitas data angket minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi melebihi taraf signifikansi. Demikian pula data tes hasil belajar matematika menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi. Oleh karena itu, kedua kumpulan data tersebut dapat dianggap homogen. Setelah data dipastikan mengikuti distribusi normal dan menunjukkan homogenitas, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t teramati untuk variabel minat belajar lebih besar dari nilai t tabel. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang mencolok dalam tingkat semangat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran matematika kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan. Data hasil belajar siswa menghasilkan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel. Bukti menunjukkan adanya perbedaan besar dalam prestasi akademik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada matematika kelas empat di MI Hidayatussibyan Lamongan. Nilai signifikansi digunakan untuk menarik suatu kesimpulan. Nilai p pada uji dua sisi minat belajar siswa kurang dari taraf signifikansi. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Demikian pula, data hasil belajar siswa menghasilkan nilai p-value yang kurang dari taraf signifikansi, yang menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok dalam prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kesimpulan

Kami menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata dalam dampak penggunaan media ini terhadap keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Hasil belajar topik matematik. Penelitian ini menawarkan wawasan dan informasi baru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan pendidik. Memberdayakan guru untuk secara efektif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendapatkan inspirasi. Peneliti mengidentifikasi kekurangan dan kendala tertentu selama proses penelitian. Secara khusus penelitian ini hanya mengkaji minat dan hasil belajar matematika anak kelas IV. Terdapat item-item yang dangkal dan kurang optimal karena disesuaikan dengan keterbatasan madrasah. Mengingat kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian ini, diperkirakan bahwa peneliti di masa depan perlu melakukan penyelidikan tambahan pada subjek alternatif atau populasi siswa.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Kontribusi Penulis

AJW memahami gagasan penelitian yang disajikan, mengumpulkan dan menganalisis data hasil penelitian. SL berpartisipasi dalam pengembangan teori, metodologi dan pengorganisasian. seluruh penulis menyatakan bahwa versi final artikel ini telah dibaca dan disetujui. total presentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, koreksi artikel ini adalah sebagai berikut: AJW 50%, dan SL 50%

Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden [AJW] atas permintaan yang wajar.

Referensi

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Castillo-cuesta, L. (2022). *Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education*. 21(1), 340–354.
- Devi, I. P., Irnawati, L., Dwi, L., Pantin, S. P., Amelya, N., & Mufidatin, S. (2023). *Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika*. 0857881845(46), 495–503.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. 02(01), 101–109.
- Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton*. XI, 275–284. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Matematika*, 3(4), 903–914. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Ismawati Haris, & Nurjannah. (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>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Maulyda, M. A., Umar, U., Hidayati, V. R., Mataram, U., Mataram, U., & Mataram, U. (2021). *Development of mathematical snakes and ladders media to improve elementary students' learning*. 6, 91–99.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Pangkey, C., Lengkong, J., Legi, M., & Rorimpandey, W. H. F. (2023). Application of the Project-Based Learning Model To Improve Indonesian Language Learning Outcomes for Class V Elementary School Students. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 3(2), 303–317. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i2.724>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). *The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students*. 6(2), 138–151.
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 39.
- Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi. *Prisma*, 9(1), 65.

<https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>

Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21.

<https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>

Tumanggor, M. (2021). *Berfikir Kritis : Cara jitu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21*. Gracias Logis Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=51gwEAAAQBAJ>

Utami, E., Pangestika, R. R., & ... (2021). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Bayan. *Jurnal Pendidikan* ..., 2(2), 106–113.

<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/download/1652/1015>

Wardan, E. Y., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang Seminar Nasional PGSD UNIKAMA Pendahuluan Pendidikan adalah salah satu sarana meningkatk. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 394–400.