

PROFIL MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA ULAR TANGGA INTERAKTIF BERBASIS CANVA

(*STUDENT'S MATHEMATICS LEARNING INTEREST PROFILE OF GRADE VIII THROUGH THE IMPLEMENTATION OF CANVA-BASED INTERACTIVE SNAKES AND LADDERS MEDIA*)

Endin Hoerudin¹, Rostina Sundayana²

¹Institut Pendidikan Indonesia Garut, endin.hoerudin.1@gmail.com

²Institut Pendidikan Indonesia Garut, rostinasundayana@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Minat belajar merupakan aspek afektif yang krusial dalam menentukan keberhasilan siswa memahami konsep matematika. Namun, fenomena di lapangan memperlihatkan tantangan terkait keterlibatan siswa akibat metode pembelajaran yang kurang variatif serta tingginya intensitas penggunaan gawai untuk bermain *game*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil minat belajar matematika siswa kelas VIII yang dikaitkan dengan preferensi kebiasaan bermain *game* melalui implementasi media ular tangga interaktif berbasis Canva. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa kelas VIII di salah satu SMP di Kabupaten Garut. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket profil *game*, angket minat belajar, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi, presentase dan nilai rata-rata. Hasil analisis deskriptif menunjukkan kecenderungan distribusi minat belajar yang positif, di mana 55,17% siswa berada pada kategori sedang dan 44,83% pada kategori tinggi, tanpa adanya siswa pada kategori rendah. Profil tipe pemain siswa terdistribusi cukup berimbang antara *Solo Player* (51,72%) dan *Squad Player* (48,28%). Temuan ini mengindikasikan bahwa media ular tangga berbasis Canva mampu memfasilitasi kebutuhan visual dan interaksi sosial siswa, sehingga berkontribusi positif terhadap terbentuknya disposisi minat belajar yang baik pada pembelajaran matematika.

Kata kunci: Canva, Gamifikasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Ular Tangga

Abstract

Learning interest is a crucial affective aspect in determining students' success in understanding mathematical concepts. However, real-world observations reveal challenges regarding student engagement due to unvaried teaching methods and the high intensity of gadget usage for gaming. This study aims to describe the mathematics learning interest profile of eighth-grade students in relation to their gaming preferences through the implementation of a Canva-based interactive snakes and ladders media. The research methodology employed a quantitative descriptive approach, involving 29 eighth-grade students from a junior high school in Garut Regency. Data were collected using a gaming profile questionnaire, a learning interest questionnaire, and interviews.

The data were analyzed using descriptive statistics, specifically frequencies, percentages, and mean scores. The descriptive analysis results indicated a positive tendency in the distribution of learning interest, with 55.17% of students in the moderate category and 44.83% in the high category; notably, no students fell into the low category. Furthermore, the students' player type profiles were fairly evenly distributed between Solo Players (51.72%) and Squad Players (48.28%). These findings indicate that the Canva-based snakes and ladders media effectively accommodates students' visual and social interaction needs, thereby contributing positively to the cultivation of a strong learning interest disposition in mathematics education.

Keywords: *Canva, Gamification, Learning Media, Learning Interest, Snakes and Ladders*

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran sentral dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Namun, keberhasilan proses kognitif dalam pembelajaran matematika memiliki keterkaitan erat dengan aspek afektif. Nurdiana, Pujiastuti dan Anriani (2022) menyatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa sering kali berbanding lurus dengan tingkat minat belajar yang dimiliki. Minat belajar berfungsi sebagai energi pendorong yang mengarahkan atensi siswa pada materi yang dianggap kompleks. Hal ini sejalan dengan pandangan Sardiman (2016) yang menyebutkan bahwa tanpa adanya minat, siswa tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan sepenuh hati. Sirait, Apriyani dan Erlangga (2025) menegaskan korelasi positif tersebut, di mana variasi tingkat minat belajar teridentifikasi sebagai determinan utama yang membedakan capaian prestasi akademik antar siswa.

Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan fenomena kontradiktif terkait atensi siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sucipto dan Firmansyah (2021) mengidentifikasi bahwa minat belajar siswa pada jenjang sekolah menengah masih berada pada kategori rendah akibat dominasi metode pembelajaran yang monoton. Slameto (2015) menambahkan bahwa faktor eksternal seperti metode mengajar yang tidak bervariasi menjadi penyebab utama hilangnya ketertarikan siswa. Ketidaksesuaian antara metode penyampaian guru dengan karakteristik siswa modern menyebabkan stagnasi dalam keterlibatan siswa di kelas. Kondisi ini menuntut perlunya strategi yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan preferensi belajar siswa.

Transformasi pendidikan di era digital mengharuskan integrasi elemen adaptif ke dalam struktur pembelajaran sebagaimana diamanatkan oleh Kemendikbud (2022) dalam standar proses pendidikan yang menekankan pada pembelajaran interaktif dan inspiratif. Afidah dan Subekti (2024) menyoroti bahwa pemanfaatan *game* edukasi merupakan salah satu strategi adaptif untuk mengakomodasi gaya belajar siswa saat ini. Pendekatan gamifikasi menawarkan mekanisme umpan balik instan dan tantangan berjenjang yang selaras dengan psikologi siswa masa kini. Pendekatan ini mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari beban kognitif menjadi aktivitas eksplorasi yang menantang.

Di sisi lain, aktivitas bermain *game online* mendominasi rutinitas harian mayoritas peserta didik. Saputra *dkk.* (2024) mengungkapkan bahwa intensitas interaksi siswa dengan *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap struktur motivasi mereka. Motivasi intrinsik yang muncul saat siswa bermain *game* berpotensi diduplikasi ke dalam konteks akademik jika difasilitasi dengan media yang tepat. Ramadhan, Nursuprianah dan Raharjo (2020) menambahkan profil pemain *game* didominasi oleh motif pelepasan stres (*stress release*) dengan frekuensi bermain yang rutin. Senada dengan itu, Ristiana dan Dahlan (2021) menemukan bahwa kebiasaan bermain *game* siswa sebenarnya menyimpan potensi kognitif jika diarahkan pada konten edukatif yang relevan.

Meskipun teknologi menawarkan banyak kemudahan, potensi adanya distraksi dimana siswa justru kehilangan fokus belajar karena terlalu asyik bermain *gawai*, tetap menjadi kekhawatiran utama di dunia pendidikan. Tanpa arahan yang tepat, siswa cenderung hanya menikmati aspek hiburan dari sebuah *game* dan mengabaikan esensi materi pembelajarannya. Dalam menanggapi hal tersebut Aisyah *dkk.* (2023) menyoroti urgensi penyesuaian desain *game* dengan kurikulum matematika agar instrumen tersebut tidak mendistorsi fokus belajar siswa. Pemanfaatan teknologi tanpa kerangka pedagogis yang jelas berisiko menggeser tujuan pembelajaran menjadi sekadar aktivitas bermain tanpa makna. Desain media pembelajaran harus mempertimbangkan keseimbangan antara aspek *fun* dan muatan materi substantif.

Visualisasi materi merupakan strategi kunci dalam menjembatani konsep abstrak matematika agar lebih konkret. Arsyad (2019) menegaskan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah menurunkan abstraksi materi agar lebih mudah ditangkap siswa. Dalam konteks ini, Asih dan Yuliasuti (2025) mengembangkan media berbasis aplikasi Canva yang terbukti valid dan praktis dalam menyajikan tampilan visual interaktif bagi siswa SMP. Penggunaan platform desain grafis seperti Canva memungkinkan penyajian tipografi dan ilustrasi yang estetik guna memikat atensi visual siswa. Sari dan Fatonah (2022) serta Salsabila, Pujiastuti dan Nindiasari (2024) menambahkan bahwa fleksibilitas Canva mendukung guru dalam menciptakan bahan ajar yang adaptif terhadap kebutuhan visual generasi digital.

Efisiensi penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran telah terkonfirmasi melalui berbagai studi. Hamalik (2014) menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Hal ini dibuktikan oleh Sihotang dan Simarmata (2022) yang menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nurhayani, Hidayanti dan Nahriyah (2021) turut menemukan besarnya kontribusi media permainan ular tangga dalam membentuk minat belajar siswa pada mata pelajaran hafalan maupun eksakta. Media ini memfasilitasi siswa untuk belajar tanpa merasa sedang diuji, sehingga menurunkan tingkat kecemasan akademik.

Interaksi sosial dalam pembelajaran memegang peranan vital dalam membangun semangat kompetisi yang sehat. Hermawan dan Rahayu (2020) menjelaskan bahwa *Games Tournament* memfasilitasi terjadinya *peer tutoring* atau saling ajar antar teman sebaya. Idawati dan Siraj (2022) menambahkan bahwa koneksi materi dengan konteks nyata melalui pembelajaran kontekstual memicu keaktifan siswa secara partisipatif.

Mayoritas penelitian terdahulu berfokus pada pengukuran kuantitatif terkait pengaruh penggunaan media terhadap kenaikan hasil belajar. Belum banyak studi yang mendeskripsikan secara kualitatif bagaimana profil minat belajar siswa terbentuk saat dihadapkan pada media ular tangga, khususnya jika dikaitkan dengan profil kebiasaan *gaming* mereka. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menyajikan analisis deskriptif mengenai pola minat siswa dan preferensi *gaming* mereka saat berinteraksi dengan media Ular Tangga berbasis Canva. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan profil minat belajar matematika siswa yang memiliki latar belakang kebiasaan bermain *game* berbeda melalui implementasi media ular tangga.

KAJIAN TEORI

Minat Belajar

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap pada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Slameto (2015) menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dalam konteks matematika, Sucipto dan Firmansyah (2021) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki indikator utama meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Siswa yang berminat terhadap matematika cenderung memberikan perhatian lebih besar dan memiliki dorongan kuat untuk memecahkan masalah matematika yang diberikan.

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen *game* ke dalam konteks non-*game* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Afidah dan Subekti (2024) mengungkapkan bahwa gamifikasi efektif mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif. Elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan papan peringkat (*leaderboard*) diadopsi untuk memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

Media Ular Tangga Berbasis Canva

Media ular tangga merupakan permainan papan klasik yang dimodifikasi untuk tujuan edukasi. Nurussofa dan Astuti (2023) menjelaskan bahwa media ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif dan sosial siswa secara simultan. Integrasi dengan platform Canva memberikan nilai tambah berupa visualisasi yang menarik. Asih dan Yuliasuti (2025) menyebutkan bahwa Canva menyediakan fitur desain grafis yang memungkinkan guru membuat papan permainan digital dengan antarmuka yang estetik dan relevan dengan preferensi visual siswa generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei untuk melihat fenomena minat belajar siswa secara objektif. Sugiyono (2019) mendefinisikan metode deskriptif sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan profil minat belajar matematika siswa yang dikaitkan dengan preferensi kebiasaan bermain *game* mereka.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP di Kabupaten Garut, dengan subjek penelitian melibatkan 29 siswa kelas VIII pada semester genap tahun ajaran

2025/2026, tepatnya kelas yang digunakan pada saat Pengenalan Program Persekolahan (PLP). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* (total sampling) di mana seluruh anggota populasi dalam satu kelas dijadikan sampel penelitian. Arikunto (2019) menjelaskan bahwa teknik ini efektif digunakan pada populasi yang relatif kecil atau kurang dari 30 orang untuk meminimalisir bias generalisasi. Karakteristik subjek bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik dan latar belakang kebiasaan bermain *game online* yang beragam.

Pengumpulan data menggunakan dua jenis instrumen utama, yaitu angket (kuesioner) dan pedoman wawancara. Instrumen pertama adalah Angket Profil Kebiasaan Bermain Game berupa pernyataan singkat terkait 3 pertanyaan yang bertujuan mengidentifikasi jenis *game* favorit, frekuensi bermain, dan tipe interaksi sosial siswa dalam *game*. Instrumen kedua adalah Angket Minat Belajar Matematika yang disusun sebanyak 24 pernyataan berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dimana angket diukur menggunakan Skala Likert 4 poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 4 = Sangat Setuju). Riduwan (2015) menyarankan penggunaan Skala Likert untuk mengukur sikap dan persepsi seseorang. Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, maka instrumen-instrumen tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh ahli, yaitu dosen pendidikan matematika yang kompeten dalam bidang instrumen penelitian..

Untuk skala minat, peneliti menggunakan 3 kategori (Tinggi, Sedang, Rendah) dengan cara menentukan skor maksimum, skor minimum, rentang, banyak kategori dan menentukan panjang kelas untuk pembuatan interpretasi secara umum seperti langkah-langkah berikut (Sundayana, 2020):

Tabel 1. Pembuatan Interpretasi skala Skala Likert

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Skor Maksimum	$4 \times 24 = 96$
2.	Skor Minimum	$1 \times 24 = 24$
3.	Rentang	$96 - 24 = 72$
4.	Banyak Kategori	3 (tinggi, sedang, rendah)
5.	Panjang Kelas	$\frac{72}{3} = 24$

Analisis data dilakukan melalui dua tahapan, yaitu analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan untuk data kualitatif. Data hasil angket diolah dengan menghitung skor total dan nilai rata-rata (*mean*). Data kualitatif hasil wawancara dianalisis menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Paparan data deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil minat belajar matematika siswa kelas VIII setelah implementasi media ular tangga berbasis Canva. Analisis terhadap 29 responden menunjukkan pergeseran positif pada disposisi afektif siswa terhadap mata pelajaran matematika. Rekapitulasi distribusi frekuensi tingkat minat belajar siswa tersaji secara rinci pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tinggi	73 – 96	13	44,83%
2.	Sedang	48 – 72	16	55,17%
3	Rendah	24 – 48	0	0%
	Total		29	100%

Data pada Tabel 2 memperlihatkan fakta empiris bahwa 0% siswa berada pada kategori minat rendah. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan tinggi. Kondisi ini menunjukkan hal positif bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *game* membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mengingat apa yang ditemukan oleh Sucipto dan Firmansyah (2021) bahwa matematika kerap menjadi mata pelajaran yang paling dihindari dan membosankan bagi siswa SMP. Dominasi siswa pada kategori "Sedang" (55,17%) dan "Tinggi" (44,83%) mengindikasikan bahwa penggunaan media ular tangga mampu menciptakan *engagement* atau keterlibatan siswa yang merata. Nurdiana, Pujiastuti dan Anriani (2022) menekankan bahwa ketika siswa mencapai level minat minimal "Sedang", hambatan psikologis dalam memproses informasi kognitif cenderung berkurang, memungkinkan materi bilangan berpangkat yang abstrak dapat diserap dengan lebih optimal.

Hasil implementasi media tersebut memiliki keterkaitan dengan kesesuaian desain media dengan profil kebiasaan hiburan siswa. Identifikasi terhadap jenis *game* yang digemari responden menjadi landasan krusial dalam perancangan visual media ini. Data preferensi *game* siswa terangkum dalam Tabel 3.

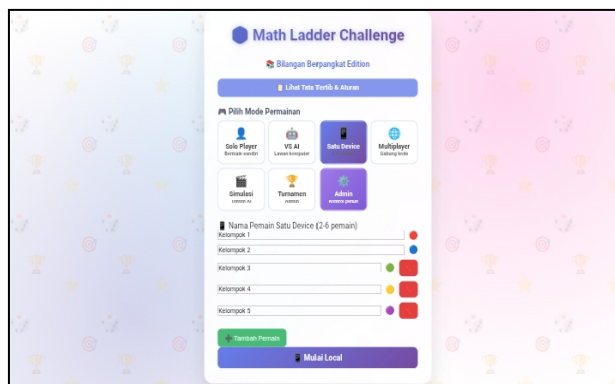
Tabel 3. Jenis *Game* yang Sering Dimainkan

No	Nama Game	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai rata-rata	Interpretasi
1.	Free Fire (FF)	9	31,03%	61,78	Sedang
2.	Mobile Legends (ML)	8	27,59%	67,75	Sedang
3	Roblox	5	17,24%	82,20	Tinggi
4	Game Lainnya	7	24,14%	76,43	Tinggi
	Total	29	100%		

Merujuk pada Tabel 3, mayoritas siswa (akumulasi 58,62%) memiliki preferensi kuat terhadap *game* bergenre kompetitif dan *fast-paced* seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends*. Masing-masing *game* tersebut memiliki nilai rata-rata 61,78 dan 67,75 dengan interpretasi kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa siswa terbiasa dengan stimulus visual yang dinamis dan umpan balik yang cepat. Temuan menarik lainnya pada data tabel diatas, dimana *game* Roblox yang hanya memiliki frekuensi sebanyak 5 dengan presentase 17,24%, secara nilai rata-rata berada pada angka 82, 20 dengan interpretasi kategori tinggi untuk minat belajarnya, itu berarti peserta didik yang bermain *game* Roblox memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis preferensi *game* lainnya dan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media juga berperan dalam menyalurkan jenis *game* tersebut. Meskipun temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa karakteristik permainan tertentu dapat berkaitan dengan tingkat minat belajar siswa, hubungan tersebut masih bersifat deskriptif dan tidak menunjukkan hubungan sebab akibat

secara langsung.

Dalam penelitiannya, Asih dan Yuliasuti (2025) menyatakan bahwa validitas media pembelajaran di era digital sangat bergantung pada seberapa dekat tampilan media tersebut dengan ekosistem digital siswa. Oleh sebab itu, peneliti mengadopsi beberapa elemen dari *game-game* tersebut seperti penggunaan warna kontras, tombol navigasi ikonik, dan tipografi modern ke dalam tampilan antarmuka media ular tangga, sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Antarmuka Awal (*Start Screen*) Media Ular Tangga

Tampilan antarmuka awal (*start screen*) pada Gambar 1 berfungsi sebagai *hook* atensi yang memicu rasa penasaran siswa sejak awal pembelajaran. Pada halaman utama ini, tersaji kelengkapan fitur navigasi yang diawali dengan sorotan judul utama "*Math Ladder Challenge*" beserta subjudul "*Bilangan Berpangkat Edition*" untuk menegaskan konteks materi yang dipelajari. Sebagai instrumen panduan, media ini dilengkapi fitur khusus bagi siswa untuk melihat tata tertib dan aturan permainan. Media ini juga mengakomodasi berbagai skenario pembelajaran di kelas melalui penyediaan pilihan mode permainan yang komprehensif, meliputi mode *Solo player*, *vs Ai* (bermain melawan komputer), *Satu device* (untuk kapasitas 2-6 pemain atau kelompok), *Multiplayer*, *Simulasi*, *Turnamen*, hingga fitur *Admin* yang memberikan kontrol penuh kepada guru. Setelah mode permainan dipilih, pemain harus mengisi kolom khusus untuk mengisi nama pemain sebelum pemain diarahkan masuk ke arena permainan utama.

Kelengkapan fitur visual dan ragam mode navigasi tersebut dirancang selaras dengan kebutuhan dinamika interaksi sosial di kelas. Terkait dengan desain interaksi sosial tersebut, temuan menarik dari penelitian ini adalah teridentifikasinya keseimbangan proporsi antara dua karakteristik gaya bermain siswa, yaitu tipe pemain tunggal (*Solo Player*) dan pemain beregu (*Squad/Mabar*), yang ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. *Crosstabulation* Tipe Pemain dengan Minat Belajar

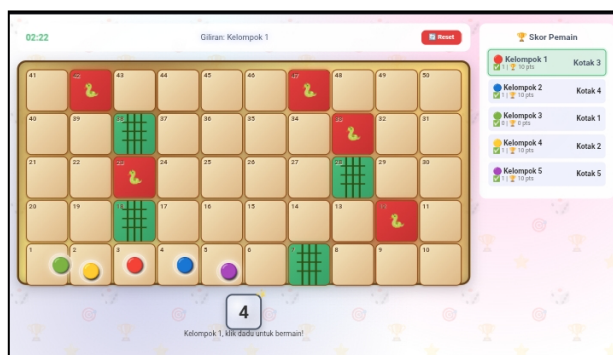
No	Tipe Pemain	Count	Minat Sedang	Minat Tinggi	Total
1.	<i>Solo Player</i>	11	4	15	
		% of Total	37,9%	13,8%	51,7%
2.	<i>Squad/Mabar</i>	5	9	14	
		% of Total	17,2%	31,0%	48,3%
	Total	16	13	29	
		% of Total	55,2%	44,8%	100%

Dari Tabel 3 kita dapatkan bahwa hubungan antara tipe pemain dengan minat untuk tipe pemain *Solo Player* terdapat sebanyak 37,9% minatnya sedang, dan 13,8% minatnya tinggi. Sedangkan untuk *Squad/Mabar* sebanyak 17,2% minatnya sedang dan 31,0% minatnya tinggi. Adapun hubungan tersebut signifikan ditunjukkan oleh *Contingency Coefficient* dengan nilai *Approximate Significance* sebesar 0,042, dimana nilai ini lebih kecil dari α yang digunakan yaitu 0.05 atau bisa dikatakan nilai signifikansinya $0,042 < 0,05$, sehingga membuktikan bahwa hubungan antara tipe pemain dengan minat ada hubungan yang signifikan sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Symetric Measure

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	0,354	0,042
N of Valide Cases		29	

Hermawan dan Rahayu (2020) menjelaskan bahwa siswa dengan preferensi sosial tinggi akan secara alamiah berperan sebagai tutor sebaya (*peer tutor*) bagi rekannya demi memenangkan kompetisi tim. Di sisi lain, siswa tipe *Solo Player* yang cenderung individualis tetap terakomodasi karena mekanisme permainan ular tangga mewajibkan setiap individu mengambil giliran melangkah secara mandiri di atas papan permainan. Desain papan permainan yang memfasilitasi interaksi hibrida (individu dalam tim) ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Papan Permainan (Board Game)

Aktivitas yang tervisualisasi pada Gambar 2 menciptakan dinamika kelas yang hidup, di mana interaksi antarsiswa dan diskusi strategi terjadi secara simultan. Dalam diskusi tersebut, fokus materi yang dipecahkan oleh siswa adalah operasi bilangan berpangkat (eksponen), seperti menganalisis sifat-sifat perpangkatan, menyederhanakan bentuk pangkat, hingga menghitung hasil akhir perpangkatan secara cepat dan akurat sebagai syarat utama untuk dapat memindahkan pion permainan. Semangat dan keterlibatan siswa dalam diskusi ini dipicu oleh beberapa faktor utama. Pertama, adanya mekanisme *reward and punishment* (penghargaan berupa naik dan turun) yang memicu adrenalin serta semangat kompetisi antar kelompok. Kedua, dorongan tanggung jawab kooperatif yang terbangun dalam mode permainan *Multilayer*, di mana siswa yang biasanya pasif di kelas konvensional merasa terdorong untuk ikut berdiskusi dan

berkontribusi karena tidak ingin merugikan timnya. Hal ini dikonfirmasi dari hasil wawancara dengan salah satu responden terkait perasaan menunggu giliran antarkelompok, dimana dia mengatakan "*Pas bermain game bersama bapak pas nunggu giliran itu rasanya deg-degan.*"

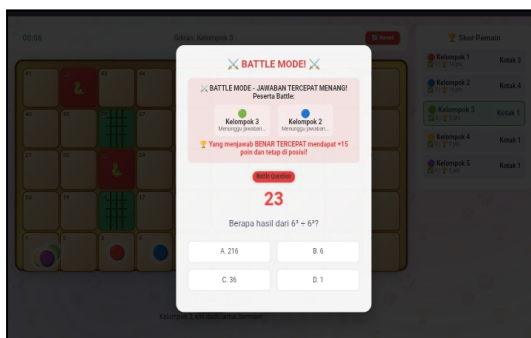
Dorongan tanggung jawab kooperatif yang terbangun dalam mode permainan *Multiplayer* juga membuat siswa merasa terdorong untuk ikut berdiskusi dan berkontribusi. Tabel 6 memuat faktor-faktor motivasi intrinsik yang mendorong siswa betah bermain *game*, yang kemudian diadaptasi ke dalam konteks pembelajaran matematika.

Tabel 6. Alasan Bermain (Motivasi)

No	Alasan Bermain	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai rata-rata	Interpretasi
1.	Visual Keren	10	34,48%	67,3	Sedang
2.	Sensasi <i>War</i> (Tantangan)	9	31,03%	71,25	Sedang
3	Kerjasama Tim	6	20,69%	79,25	Tinggi
4	Mengejar <i>Rank</i>	4	13,79%	61,8	Sedang
Total		29	100%		

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa "Visual Keren" (34,48%) dan "Sensasi War" (31,03%) adalah dua pilar utama motivasi siswa jika dilihat dari jumlah frekuensi dan presentase, sementara jika kita lihat dari segi nilai rata-rata "Visual Keren" hanya memiliki nilai 67,3 dengan interpretasi sedang dan "Sensasi War" memiliki nilai rata-rata sebesar 71,25 dengan interpretasi sedang. Sementara itu, "Kerjasama Tim" yang memiliki frekuensi 6 dengan presentase 20,69% memiliki nilai rata-rata sebesar 79,25 dengan interpretasi tinggi, sedangkan "Mengejar *Rank*" memiliki frekuensi paling sedikit sebanyak 4 dengan presentase 13,79% dengan nilai rata-rata 61,8 dan interpretasi sedang, hal tersebut menunjukkan bahwa kerjasama memiliki nilai rata-rata paling tinggi dibandingkan motivasi lainnya.

Dalam media ini, "Sensasi War" ditransformasikan menjadi tantangan kognitif berupa soal kuis matematika. Saputra *dkk.* (2024) menemukan bahwa elemen tantangan (*challenge*) dalam gamifikasi memicu produksi hormon dopamin ketika siswa berhasil menaklukkannya, menciptakan sensasi kepuasan yang setara dengan memenangkan pertempuran dalam *game*. Kartu soal pada Gambar 3 dirancang untuk memberikan tantangan tersebut, di mana siswa harus menjawab dengan cepat dan tepat untuk menyelamatkan posisi bidak mereka dari hukuman "turun tangga".

Gambar 3. Tampilan Kartu Soal *Game*

Kartu soal *game* pada Gambar 3 merupakan instrumen krusial yang menguji pemahaman konsep siswa secara langsung (*real-time*). Saat pion pemain berhenti pada petak tertentu, antarmuka akan menampilkan kartu memuat permasalahan materi eksponen dan opsi jawaban interaktif dengan Pengatur Waktu Mundur (*Countdown Timer*). Kehadiran batasan waktu ini memaksa siswa untuk mengambil keputusan secara cepat.

Sistem memberikan umpan balik instan (*instant feedback*) yang mengaktifkan penalti, seperti mundur sekian langkah atau terjatuh melalui ular jika salah menjawab. Ketegangan positif (*eustress*) yang terbangun saat siswa berpacu dengan waktu ini membuktikan bahwa gamifikasi berperan dalam mengubah persepsi beban evaluasi. Triangulasi wawancara mengonfirmasi bahwa insting kompetitif (*battle*) antarkelompok sukses memicu adrenalin siswa di kelas, sebagaimana penuturan salah satu siswa yang mengatakan "Perasaan saya ketika mengalami keadaan tersebut sangat deg-degan karena, takut direbut kelompok lain". Bahkan, secara perseptual, pembelajaran menggunakan media ini mampu mengubah sudut pandang siswa terhadap pelajaran matematika menjadi lebih positif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh responden, "Sebenarnya kalau pelajaran dibawa ke game itu cukup menyenangkan pak dan lumayan asik." Wadud dan Lailiyah (2024) menyimpulkan bahwa media permainan berbasis digital seperti ini mampu menjembatani kesenjangan antara dunia hiburan siswa dengan tuntutan akademik. Hal ini diperkuat oleh Afidah dan Subekti (2024) yang menekankan bahwa integrasi *game* edukasi merupakan strategi efisien untuk mengakselerasi pencapaian hasil belajar di era digital.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian mengindikasikan kecenderungan distribusi minat yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasi hasil. *Pertama*, ukuran sampel penelitian relatif kecil (29 siswa) dan hanya terbatas pada satu institusi sekolah tingkat pertama, sehingga validitas eksternalnya terbatas untuk digeneralisasi pada populasi yang lebih luas. *Kedua*, penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional* pada satu pokok bahasan (bilangan berpangkat) tanpa pengukuran longitudinal, sehingga durabilitas retensi minat dalam jangka panjang belum dapat dipastikan. *Ketiga*, fokus observasi hanya terbatas pada domain afektif (minat belajar) dan belum mengukur secara komprehensif dampaknya terhadap domain kognitif atau capaian hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan pada pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa profil minat belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bilangan berpangkat menunjukkan kategori positif setelah mengimplementasikan media ular tangga interaktif berbasis Canva. Distribusi minat belajar siswa didominasi oleh kategori sedang dan tinggi, tanpa adanya siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan membantu dalam keterlibatan siswa. Secara spesifik, penelitian ini menemukan bahwa respon positif terhadap media ular tangga dipengaruhi oleh keselarasan antara desain media dengan profil kebiasaan bermain *game* siswa, baik dari aspek visual maupun mekanisme permainan.

Saran yang dapat diajukan berdasarkan penelitian ini yaitu, pertama bagi

guru matematika, disarankan untuk mengintegrasikan elemen *game* yang sedang populer ke dalam media pembelajaran untuk meningkatkan relevansi. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas variabel penelitian dengan mengukur pengaruh penggunaan media ini terhadap kemampuan pemecahan masalah atau hasil belajar kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N. dan Subekti, F.E. (2024) “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Basicedu*, 8(3), hal. 1944–1952.
- Aisyah, N. dkk. (2023) “Pengaruh Game Online Terhadap Pembelajaran Matematika: Studi Pustaka,” in *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Arikunto, S. (2019) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asih, J.M. dan Yuliasuti, R. (2025) “Development of Canva-Based Interactive Mathematics Learning Media to Improve Learning Outcomes of SMP Students,” *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), hal. 735–746. Tersedia pada: <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/emteka.v6i1.9553> e-ISSN.
- Hamalik (2014) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, A. dan Rahayu, T.S. (2020) “Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 4(2), hal. 467–475. Tersedia pada: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Idawati dan Siraj (2022) “Contextual Teaching and Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Koneksi antar Materi,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), hal. 2720–2724.
- Kemendikbud (2022) *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Moleong, L.J. (2017) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyana, R.A., Pujiastuti, H. dan Anriani, N. (2022) “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Minat Belajar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), hal. 2735–2748.
- Nurhayani, N.S., Hidayanti, M. dan Nahriyah, S. (2021) “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III

- Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Al-Mau’izhoh*, 3(1).
- Nurussofa, R. dan Astuti, H.P. (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), hal. 22–28.
- Ramadhan, I., Nursuprianah, I. dan Raharjo, H. (2020) “PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA,” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), hal. 153–170.
- Riduwan (2015) *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ristiana, M.G. dan Dahlan, J.A. (2021) “Pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika di masa pandemi dan hubungannya dengan kebiasaan bermain game online,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(2), hal. 339–350.
- Salsabila, A., Pujiastuti, H. dan Nindiasari, H. (2024) “Penerapan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), hal. 227–238.
- Saputra, A.R. dkk. (2024) “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), hal. 1–8.
- Sardiman, A.M. (2016) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, A.P. dan Fatonah, F. (2022) “Minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran IPA,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), hal. 1234–1242.
- Sihotang, C. dan Simarmata, E. (2022) “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4).
- Sirait, E.D., Apriyani, D.D. dan Erlangga, F. (2025) “Analisis Minat Belajar dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP,” *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 9(2).
- Slameto (2015) *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucipto, M.F. dan Firmansyah, D. (2021) “Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika,” *MAJU*, 8(2), hal. 376–380.

Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2 ed. Diedit oleh Sutopo. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2020) *Statistika Penelitian Pendidikan*. 2 ed. Bandung: Alfabeta.

Wadud, A.J. dan Lailiyah, S. (2024) “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika,” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), hal. 500–511.