Amarthapura: Historical Studies Journal

Vol. 4 No. 1, 2025 (58-70)

http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/amt

Pengaruh Media Game Snakes and Ladders terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Samarinda

Mutiara[1], Muhammad Sopyan[2], Siti Marfuah[3]

[1]Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

[2] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

[3] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

[1]mutianaya7o@gmail.com, [2]muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id, [3]siti.marfuah@fkip.unmul.ac.id

Received	Accepted	Published
02/05/2025	29/10/2026	31/10/2026

Abstract This research aims to determine the influence and the significance of the effect of the Snakes and Ladders game media on students' learning interest in Social Studies in Grade VII at MTs Negeri Samarinda. The research adopts a quantitative approach with an experimental method. The research design used is the posttest-only control group design. The sample consists of two classes: the experimental class (VII-6) and the control class (VII-8). Data collection was conducted using questionnaires. The data analysis technique employed is linear analysis with simple regression, assisted by SPSS 25. The results of the hypothesis test conducted based on the coefficient data show a significance value of 0.00. Since the significance value of 0.00 < 0.05, Ho is rejected. As Ho is rejected, Ha is accepted, indicating that there is a significant relationship between the Snakes and Ladders game media and students' learning interest. The coefficient of variables X and Y in the experimental class is 0.745, which falls into the category of a strong correlation, within the range of 0.60–0.799.
Keywords: Snakes and Ladders Game Media, Interest in Learning Social Studies, MTs Negeri Samarinda

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta seberapa besar signifikan Pengaruh Media *Game Snakes and Ladders* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri Samarinda. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *posttest – only control group*. Sampel yang di gunakan terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen (VII-6) dan kelas kontrol (VII-8). Pengambilan data menggunakan angket *skala likert*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji analisis linier dengan regresi sederhana dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian uji hipotesi yang dilakukan berdasarkan data koefisien diperoleh data nilai signifikan sebesar 0,00 dari data tersebut signifikasi 0,00 < 0,05 maka Ho ditolak. Karena Ho ditolak maka Ha diterima, sehingga terdapat pengaruh hubungan antara media *Game Snakes and Ladders* terhadap minat belajar siswa. Besarnya Koefisien variabel X dan Y pada kelas eksperimen sebesar 0,745 sehingga di kategorikan tingkat korelasi kuat yaitu pada rentan 0,60– 0,799

Kata kunci*:* Media *Game Snakes and Ladders*, Minat belajar IPS, MTs Negeri Samarinda

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dasar warga negara karena itu, negara mempunyai kewajiban untuk memfasilitasi seluruh warga negaranya agar dapat memperoleh pendidikan secara merata dan menyeluruh. Salah satu tujuan pendidikan dan pengajaran yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdasarkan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi agar ditransformasi kepada generasi berikutnya (Muhammad, 2021: 55). Suatu bangsa akan maju apabila kualitas pendidikannya berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas, bermoral, dan berkarakter kuat, dan siap untuk membawa bangsa menuju masa depan yang lebih baik. Pendidikan bukan hanya tentang transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai luhur. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh suatu kelompok maupun individu secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan yang sama yaitu meningkatkan perubahan menuju kearah yang lebih baik.

Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif, dimana peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran dan guru yang mengajar dengan metode yang kurang menarik bagi siswa berpengaruh terhadap minat maupun hasil belajar siswa. Dalam suatu pembelajaran kini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya. Pembelajaran sekarang menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Dengan kata lain pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa Sanjaya (2006:133). Menurut Indra dalam Marti'in (2019:2) minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang hasil belajar semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar peserta didik yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan Snakes and Ladders/Ular Tangga dalam proses pembelajaran. Menurut Nugrahani dalam (Basri & Akhmad, 2018), media Ular Tangga terbukti sangat efektif untuk mereview bab-bab tertentu yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan bab tertentu secara detail dan struktural. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif

karena siswa merasa lebih santai.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut (Nasehudin, 2015) Metode penelitian kuantitatif adalah cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati dan sistematis dan data-data yang dikumpulkan berupa rangkaian atau kumpulan angka-angka. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian Eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut yang diberikan secara sengaja oleh peneliti (Arib et al., 2024). Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent) adalah variabel yang yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Negeri Samarinda yang beralamat di Jl. Harmonika No 100, Sungai Pinang Luar, Kecamatan Samarinda Kota, Kota Samarinda Kalimantan Timur, 75123.

Pada penelitian ini penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling.* Adapun dasar pokok simple random sampling, dikatakan Simple (sederhana) karena pengambilan anggota dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2013:82). Adapun sampel dari penelitian ini yaitu diambil dari 2 kelas dari 8 kelas di kelas VII MTs Negeri Samarinda. Pengambilan sampel dari undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control, saya mendapatkan dua kelas yaitu kelas VII-6 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-8 sebagai kelas kontrol yang akan saya gunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

   Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Negeri Samarinda, penelitian ini berlangsung selama 1 bulan. Proses penelitian pertama dilaksanakan pada tanggal 13 September yaitu dengan melakukan uji coba penyebaran angket sebanyak 30 butir soal kepada 1 (satu) kelas dengan 32 responden, setelah melakukan uji coba hanya terdapat 24 butir soal yang valid dan 6 butir soal tidak valid atau tidak dapat digunakan. Selanjutnya pada tanggal 30 Oktober

2024 yaitu pelaksanaan penelitian menggunakan 2 (dua) kelas yaitu menentukan dengan cara random menggunakan gulungan kertas yang berisikan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dibantu oleh guru IPS, dan yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VII-6 dan yang terpilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas VII-8. Adapun materi yang digunakan di dua kelas yaitu materi mengenai Aktivitas Manusia Zaman Praaksara, setelah siswa mendapatkan materi dari guru maka siswa diberikan waktu untuk berpikir sambil membaca buku paket tentang materi yang diberikan, kemudian siswa dibagi menjadi 4 (empat) kelompok dan 1 (satu) kelompok terdiri dari (7-8) orang untuk saling bertukar pikiran tentang materi yang diberikan.

Dari 4 (empat) kelompok tersebut kemudian masing-masing kelompok akan memilih ketua kelompok dan menjadi perwakilan untuk maju kedepan mengambil kertas urut untuk melakukan permainan *Game Snakes and Ladders*, setelah mendapatkan nomor urut untuk permainan maka langsung saja permainan dimulai dari nomor urut pertama yang dimana perwakilan kelompok akan maju melemparkan dadu, kemudian akan menempelkan sticker di atas papan permainan, lalu mengambil kartu soal yang dimana berisikan materi mengenai yang sudah di jelaskan dan di diskusikan sebelumnya, kemudian kartu soal tersebut di diskusikan bersama teman kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan benar, jika jawaban yang diberikan benar maka permainan akan berlanjut, tetapi jika jawaban salah maka pion akan mundur satu Langkah.

2. Hasil uji validitas dan uji reabilitas angket

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat data yang akan digunakan atau disebarkan kepada siswa valid atau tidak. Jika valid maka dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya, dan jika tidak valid maka tidak dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya. Sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument pada penelitian ini terdapat 30 butir soal yang akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari uji validitas yang di gunakan pada penelitian ini adalah melalui SPSS versi 25.

Dari hasil Uji Validitas terdapat 24 butir soal yang telah valid melalui uji validitas. Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai signifikasi 0,05 maka dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji validitas yang dilakukan ada beberapa butir soal yang di hapus yaitu 6 butir soal, karena kurang sesuai atau tidak valid. Dan beberapa butir soal mendapat perbaikan

isi agar lebih mudah dipahami.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakaah angket yang akan digunakan memiliki konsitensi jika pengukuran dilakukan dengan angket tersebut dilakukan secara berulang untuk melihat apakah data yang akan digunakan reliabel atau tidak. Jika data yang sudah di uji reliabilitas dengan hasil riabel maka dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya dan jika tidak riabel maka tidak dapat dilanjutkan. Dalam uji reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Ada pun hasilnya dapat dilihat pada table dibawah ini.

Table 1 Hasil Uji Reabilitas

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.724	24

Pada pengujian uji reliabilitas melalui spss versi 25 uji coba variable X dan Y MTs Negeri Samarinda, memiliki Cronbach's Alpha sebesar 724. Berdasarkan kriteria pengujian angket dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha >0,06, sedangkan hasil dari uji reliabilitas pada penelitian ini sebesar 724 maka dinyatakan reliabel. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas angket uji coba media *Game Snakes and Ladders* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS termasuk kategori sangat tinggi. Berikut data angket kelas ekperimen dan kelas kontrol.

1) Data Angket Kelas Eksperimen

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling.* Sampel ini diambil dari populasi siswa kelas VII di MTs Negeri Samarinda. Adapun sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen yaitu kelas VII-6. Sebanyak 32 siswa di kelas VII-6 melakukan pengisian angket. Kemudian angket yang telah diisi di beri skor jawaban sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat. Skor jawaban di buat tabulasi data, setelah itu di peroleh skor terendah yang diperoleh siswa adalah 55 dan tertinggi 82. Adapun

deskripsi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Table 2 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Interval kelas	Frekuensi	Presentasi
55-60	2	6.25%
61-66	6	18.75%
67-72	14	43.75%
73-78	8	25.00%
79-82	2	6.25%
Total	32	100.00%
Rata-rata	69,87%	
Skor Tertinggi	82	
Skor Terendah	55	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi pada kelas eksperimen untuk skor terendah adalah 55 dan skor tertinggi adalah 82. Distribusi terendah pada interval kelas 55-60 dan 79-82 yaitu sebanyak 2 responden dengan presentase 6.25%. Dan distribusi tertinggi pada interval kelas 67-72 sebanyak 14 responden dengan presentase 43.75%.

2) Data Angket Kelas Kontrol

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Sampel ini diambil dari populasi siswa kelas VII di MTs Negeri Samarinda. Adapun sampel yang digunakan untuk kelas kontrol yaitu kelas VII-8. Sebanyak 32 siswa di kelas VII-8 melakukan pengisian angket. Kemudian angket yang telah diisi di beri skor jawaban sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat. Skor jawaban di buat tabulasi data, setelah itu di peroleh skor terendah yang diperoleh siswa adalah 43 dan tertinggi 84. Adapun

deskripsi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Table 3 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Interval kelas	Frekuensi	Presentasi
43-49	5	15.63%
50-56	3	9.38%
57-63	5	15.63%
64-70	8	25.00%
71-77	7	21.88%
78-84	4	12.50%
Total	32	100.00%
Rata-rata	64,59%	
Skor Tertinggi	84	
Skor Terendah	43	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi pada kelas kontrol untuk skor terendah adalah 43 dan skor tertinggi adalah 84. Distribusi terendah pada interval kelas 50-56 yaitu sebanyak 3 responden dengan presentase 9.38%. Dan distribusi tertinggi pada interval kelas 64-70 sebanyak 8 responden dengan presentase 25%.

3. Uji Persyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data yang meliputi Uji Normalitas dan Uji Linearitas sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi

berdistribusi normal atau tidak. Dalam pembahasan ini akan digunakan uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov-smirnov* dengan ketentuan pengujian dengan taraf 5% dan dalam melakukan uji normalitas yaitu menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut:

Table 4 Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	Signifikansi	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	0,200	Normal
2	Kelas Kontrol	0,200	Normal

Kriteria pengujian data dapat dikatakan normal jika nilai signifikasi >0,05, sedangkan jika nilai signifikasi <0,05 maka dikatakan tidak normal. Dari hasil tabel di atas dapat di ketahui bahwa nilai signifikasi uji normalitas di kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,200. Signifikasi untuk seluruh variable eksperimen >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variable kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Data

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antar variable memiliki hubungan yang linier atau tidak. Jika terdapat hubungan yang linear, maka regresi dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya. Uji linearitas dilakukan menggunakan deviation from linearity dengan bantuan SPSS 25. Hasil pengujian linearitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 5 Hasil Uji Linearitas

No	Kelas	Sig. Deviation from Linearity	Taraf sig	Keterangan
1	Eksperimen	0,972	0,05	Linear
2	Kontrol	0,418	0,05	Linear

Kriteria pengujian data dapat dikatakan linear jika nilai signifikasi >0,05, sedangkan jika nilai signifikasi <0,05 maka dikatakan tidak linear. Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki signifikasi sebesar 0,972 dan kelas kontrol memiliki signifikasi sebesar 0,418. Maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran memiliki hubungan linier dengan minat belajar siswa karena memiliki nilai Sig. *Deviation from Linearity* di atas 0,05.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis di lakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang di ajukan pada penelitian ini dapat di terima atau di tolak. Dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis uji regresi dengan bantuan SPSS 25. Hipotesis yang diajukan yaitu ada pengaruh signifikasi antara media Game Snakes and Ladders terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri Samarinda. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi dilakukan untuk mengetahui arah dari hubungan antara variable X dan Y, apakah memiliki hubungan positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variable X dan Y mengalami kenaikan atau penurunan. Adapun uji regresi di lakukan menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji regresi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 6 Hasil Uji Regresi Sederhana

No	Kelas	T_{hitung}	Signifikasi	T_{tabel}
1	Eksperimen	9.000	0,000	1,694
2	Kontrol	2.145	0,000	1,694

Berdasarkan kriteria pengujian, jika sig >0,05 maka Ho diterima, sedangkan apabila sig <0,05 maka Ho ditolak. Sedangkan jika nilai <0,05 Ha diterima, sedangkan apabila sig >0,05 maka Ha ditolak. Adapun hasil signifikasi 0,000 data pada table 4.10

yaitu sig <0,05 maka Ho ditolak. Karena Ho ditolak maka Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwa dari table di atas terdapat pengaruh signifikasi variable X terhadap variable Y adalah valid.

Berdasarkan kriteria pengujian Thitung > dari Ttabel maka Ho ditolak, sedangkan apabila Thitung < dari Ttabel maka Ho diterima. Dan apabila Thitung > Ttabel maka Ha diterima, sedangkan jika Thitung <Ttabel maka Ha ditolak. Adapun hasil Thitung < Ttabel maka Ho ditolak dan jika Thitung > dari Ttabel maka Ha diterima. Dari table di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikasi variable X terhadap variable Y adalah valid.

Pada table di atas yang diuji diketahui bahwa nilai Thitung kelas eksperimen sebesar 9.000 dan kelas kontrol sebesar 2.145, dengan tingkat signifikasi sebesar 0,000<0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variable minat atau dengan kata lain ada pengaruh variable X terhadap Y.

b. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi R adalalah sebuah nilai yang dipergunakan untuk mengukur derajat keeratan hubungan antara dua variabel. Atau koefisien yang mengukur kuat tidaknya hubungan antara variabel X dan Y. Dalam korelasi terdapat 2 arah yaitu searah atau tidak searah. Uji koefisien korelasi di uji dengan bantuan SPSS versi 25.

Table 7 Hasil Uji Koefisien Korelasi

No	Kelas	N	Korelasi/hubungan R	Hubungan
1	Eksperimen	32	0,745	Kuat
2	Kontrol	32	0,630	Kuat

Berdasarkan tingkat kekuatan korelasi 0,00-0,25: hubungan sangat rendah. 0,26-0,50: hubungan cukup kuat. 0,51-0,75: hubungan kuat. 0,76-0,99: hubungan sangat kuat. Pada tabel di atas menginterpretasikan bahwa besarnya koefisien variabel X dengan Y pada kelas eksperimen adalah 0,745 Sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,630. Sehingga di kategorikan memiliki tingkat korelasi kuat. Nilai tersebut juga menunjukan terdapat hubungan dan pengaruh yang positif antara media pembelajaran *Game Snakes and Ladders* dengan minat belajar karena koefisien

korelasinya bernilai positif.

c. Koefisiensi Determinan

Uji kofisien determinan R2 adalah suatu indikator yang digunakan untuk menggambarkan berapa banyak variabel yang dijelaskan dalam model. Berdasarkan nilai R2 dapat diketahui tingkat signifikasi atau kesesuaian hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam regresi linear.

Table 8 Hasil Uji Koefisien Determinan

No	Kelas	K	Koefisien Determinasi (R2)	R2 x 100%
1	Eksperimen	32	0,695	69,5%
2	Kontrol	32	0,305	30,5%

Berdasarkan kriteria pengujian nilai R-sqaure dikategorikan kuat jika lebih dari 0,67, moderat jika lebih dari 0,33 tetapi lebih rendah dari 0,67, dan lemah jika lebih dari 0,19 tetapi lebih rendah dari 0,33.

Berdasarkan tabel di atas di peroleh besaran koefisien determinan di kelas eksperimen sebesar 0,695. Hal ini berarti varian pada penggunaan media pembelajaran *game Snakes and Ladders* terhadap minat belajar IPS sebesar 69,5%. Hal ini juga dapat di artikan bahwa pengaruh media *Game Snakes and Ladders* terhadap minat belajar IPS sebesar 69,5% dan sisanya di pengaruhi variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak di teliti adapun yang mempengaruhi faktor lainnya seperti faktor keluarga, faktor teman, faktor lingkungan dan faktor mental dari siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media *Game Snakes and Ladders* terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Negeri Samarinda. Berdasarkan hasil analisis melalui uji regresi

sederhana dengan bantuan SPSS Versi 25 berdasarkan coefficiens diperoleh sig 0,00 dari data tersebut sig 0,00 ≤ 0,05 sehingga berdasarkan kaidah kriteria maka diputuskan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Karena Ho ditolak maka Ha diterima maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variable X dan Y.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran berbasis *Game Snakes and Ladders* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri Samarinda berdasarkan perhitungan. Berdasarkan hasil uji koefisien variable X dan Y pada kelas eksperimen sebesar 0,745 sehingga dikategorikan tingkat korelasi kuat yaitu pada rentang 0,60-0,799. Nilai tersebut juga menunjukkan terdapat hubungan dan pengaruh signifikan antara media pembelajaran *Game Snakes and Ladders* dengan minat belajar karena koefisiennya signifikan. Dengan perbandingan koefisien determinan di kelas eksperimen pengaruh media Game Snakes and Ladders terhadap minat belajar siswa sebesar 69,5% dan sisanya dipengaruhi oleh variable lain diluar persamaan regresi ini atau dari variable yang tidak diteliti.

REFERENSI

Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4 (1), 5497–5511*.

Basri, S., & Akhmad, N. A. (2018). Penggunaan metode bermain snakes and ladders pada pembelajaran ipa fisika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(3), 309-323.

Marti'in. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1-8.

Muhammad, M. (2021). Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 55-65

Nasehudin, A. (2015). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif dan Kualitatif .* Bandung: PT Refika Aditama.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono, A. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan .*

Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

Slameto, belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi, Jakarta, Rineka Cipta,: 2010