

## Motivasi Belajar Siswa melalui Media Snake and Ladder Game Berbasis Etnomatematika Palembang pada Pembelajaran Matematika

Luvi Antari<sup>1\*</sup>, Syaifuddin<sup>2</sup>, Ummu Na'imah<sup>3</sup>, Amrina Rizta<sup>4</sup>, Rohman<sup>5</sup>

Universitas Muhammadiyah Palembang, Palembang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Universitas Sjakhyakirti, Palembang, Indonesia<sup>5</sup>

[luviantari@gmail.com](mailto:luviantari@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [Syaifudintulip@gmail.com](mailto:Syaifudintulip@gmail.com)<sup>2</sup>, [ummu@um-palembang.ac.id](mailto:ummu@um-palembang.ac.id)<sup>3</sup>,  
[amrina\\_rizta@um-palembang.ac.id](mailto:amrina_rizta@um-palembang.ac.id)<sup>4</sup>, [rohman@unisti.ac.id](mailto:rohman@unisti.ac.id)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa MTs terhadap penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang dalam pembelajaran matematika kelas VIIA. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek 20 siswa MTs pada bulan Desember 2025. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert lima tingkat yang terdiri atas 25 butir pernyataan dan telah diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson, serta reliabilitasnya menggunakan Cronbach Alpha dengan nilai sebesar 0,82. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan skor total sebesar 1650 dari skor maksimal 2000 dengan persentase 82,5% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Indikator motivasi belajar yang dominan meliputi minat belajar sebesar 85%, kepercayaan diri sebesar 82%, rasa ingin tahu sebesar 80%, penghargaan sebesar 78%, dan tujuan belajar sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang, yang mengintegrasikan geometri motif songket, aritmetika pasar 16 Ilir, dan konteks Jembatan Ampera, berpotensi mendukung pembelajaran matematika yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa, khususnya dalam mendukung motivasi belajar melalui konteks budaya lokal. Implikasi penelitian ini adalah bahwa guru dapat mengadaptasi media permainan berbasis etnomatematika sebagai salah satu strategi pembelajaran matematika yang kontekstual dan bermuatan budaya. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-eksperimental atau pendekatan mixed methods untuk mengkaji pengaruh media terhadap motivasi dan hasil belajar secara lebih mendalam.

**Kata kunci:** Snake and Ladder, etnomatematika Palembang, motivasi belajar, game-based learning, pembelajaran matematika

### ABSTRACT

This study aims to describe the level of learning motivation among MTs students toward the use of Snake and Ladder Game media based on Palembang ethnomathematics in mathematics learning for Grade VIIA. This study employed a quantitative descriptive approach involving 20 MTs students in December 2025. The research instrument was a five-point Likert scale questionnaire consisting of 25 statement items, which had been tested for validity using Pearson

correlation and for reliability using Cronbach's Alpha, with a reliability coefficient of 0.82. The data were analyzed using descriptive statistics with the assistance of SPSS. The results showed a total score of 1650 out of a maximum score of 2000, with a percentage of 82.5%, which falls into the very high category. The dominant indicators of learning motivation included learning interest at 85%, self-confidence at 82%, curiosity at 80%, appreciation at 78%, and learning goals at 75%. These findings indicate that the use of Snake and Ladder Game media based on Palembang ethnomathematics, which integrates the geometry of songket motifs, the arithmetic context of the 16 Ilir market, and the cultural context of the Ampera Bridge, shows potential to support interactive, contextual, and enjoyable mathematics learning. The findings also suggest that this media can serve as a learning alternative that is relevant to students' characteristics, particularly in supporting learning motivation through local cultural contexts. The implication of this study is that teachers may adapt ethnomathematics-based game media as one of the contextual and culturally integrated strategies in mathematics learning. Future studies are recommended to employ a quasi-experimental design or a mixed-methods approach to examine the effect of the media on students' motivation and learning outcomes in greater depth.

**Keywords:** Snake and Ladder, Palembang ethnomathematics, learning motivation, game-based learning, mathematics learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik (Setyo et al., 2025). Namun, dalam praktik pembelajaran, matematika masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik bagi sebagian peserta didik (Manlimos et al., 2025). Persepsi tersebut dapat berdampak pada rendahnya partisipasi aktif, minat belajar, kepercayaan diri, serta ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas matematika. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada jenjang madrasah tsanawiyah.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (How et al., 2024). Peserta didik dengan motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan minat, perhatian, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan keterlibatan yang positif selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Susiandari & Rabuana, 2025; Zahara et al. 2023). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu didukung oleh strategi dan media yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik (Jeet & Pant, 2023).

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung keterlibatan peserta didik adalah *game-based learning*. Media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena peserta didik terlibat dalam aktivitas bermain, menjawab tantangan, berdiskusi, dan mengambil keputusan selama proses pembelajaran (Sugia, 2023). Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat membantu mengurangi kesan monoton dan memberikan pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran adalah Snake and Ladder Game atau permainan ular tangga. Permainan ini familiar bagi peserta didik, mudah diterapkan, serta dapat diintegrasikan dengan soal-soal matematika sesuai tujuan pembelajaran (Mataram et al., 2025).

Selain penggunaan media berbasis permainan, pembelajaran matematika juga dapat diperkuat melalui pendekatan etnomatematika. Etnomatematika mengaitkan konsep matematika dengan budaya, aktivitas, simbol, dan praktik kehidupan masyarakat setempat. Integrasi etnomatematika dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka mereka (Fitriyah & Mariana, 2025; Zainovi & Mariana, 2025). Dalam konteks Palembang, unsur budaya lokal seperti motif songket, aktivitas jual beli di Pasar 16 Ilir, dan ikon Jembatan Ampera memiliki potensi untuk dikaitkan dengan konsep matematika, seperti geometri, pola, pengukuran, dan aritmetika.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas hubungan antara media permainan dan motivasi belajar matematika. Vank (2021) menunjukkan bahwa game-based learning berkaitan dengan aspek afektif peserta didik, seperti motivasi, keterlibatan, sikap, enjoyment, dan flow. Arends (2012) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermakna dapat memberikan dampak positif pada aspek afektif, seperti minat dan motivasi belajar. Sejalan dengan itu, Nurhaliza et al. (2025) dan Hasanah et al. (2025) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas interaktif, tampilan visual yang menarik, dan umpan balik langsung. Di sisi lain, penelitian mengenai etnomatematika menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dapat memperkuat pemahaman konsep matematika dan membentuk sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran matematika (Alex et al. (2024); Amanina et al. (2025); Fitriyah & Mariana (2025); Zainovi & Mariana (2025)).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada efektivitas media permainan secara umum, peningkatan hasil belajar, atau penerapan etnomatematika pada konteks budaya tertentu. Kajian yang secara spesifik mendeskripsikan motivasi belajar siswa terhadap media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang masih terbatas. Penelitian terdahulu juga cenderung menggunakan desain eksperimen atau berfokus pada pengukuran hasil belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus memetakan tingkat motivasi dan indikator motivasi dominan melalui pendekatan deskriptif kuantitatif masih perlu dikembangkan (Khotimah & Wahyuningtyas, 2023; (Septian Aji Permana, 2020). Dengan demikian, terdapat celah penelitian pada kajian motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif, etnomatematika, dan konteks lokal Palembang.

Celah tersebut penting untuk dikaji karena motivasi belajar tidak hanya berperan sebagai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran, tetapi juga menjadi indikator respons afektif peserta didik terhadap media yang digunakan. Penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan pengaruh media secara kausal, melainkan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang. Oleh karena itu, pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran empiris mengenai tingkat motivasi siswa berdasarkan indikator yang terukur melalui angket.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi tiga unsur sekaligus, yaitu game-based learning, etnomatematika, dan konteks lokal Palembang dalam satu media pembelajaran matematika. Media Snake and Ladder Game dalam penelitian ini memuat unsur budaya Palembang melalui geometri motif songket, aritmetika pada aktivitas Pasar 16 Ilir, dan representasi Jembatan Ampera sebagai ikon lokal. Integrasi tersebut memberikan posisi berbeda dari penelitian sebelumnya karena penelitian ini secara khusus mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi aspek motivasi yang dominan dalam penggunaan media berbasis permainan dan budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang pada pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi indikator motivasi belajar yang paling dominan serta memberikan rekomendasi penggunaan media pembelajaran matematika yang kontekstual, interaktif, dan bermuatan budaya lokal.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang pada pembelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan pada Desember 2025 di MTs Muqimus Sunnah Palembang dengan subjek 20 siswa kelas VIIA yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut selama empat pertemuan.

Secara operasional, motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang ditinjau melalui lima indikator, yaitu minat belajar, kepercayaan diri, rasa ingin tahu, penghargaan, dan tujuan belajar. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert lima tingkat dengan 25 butir pernyataan. Contoh item angket adalah “Saya merasa lebih tertarik belajar matematika menggunakan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang” dan “Saya lebih percaya diri menjawab soal matematika melalui permainan.” Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach’s Alpha dengan nilai 0,82.

Data dikumpulkan melalui angket setelah pembelajaran, didukung observasi dan dokumentasi aktivitas kelas. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berbantuan SPSS/Excel, meliputi skor total, rata-rata, persentase, dan kategori motivasi belajar. Interval kategori ditentukan berdasarkan perhitungan rentang skor, yaitu skor tertinggi dikurangi skor terendah, kemudian dibagi jumlah kategori:  $(5-1)/5 = 0,80$ . Kategori motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kategori motivasi belajar siswa

Interval Skor Rata-Rata	Kategori
4,21–5,00	Sangat Tinggi
3,41–4,20	Tinggi
2,61–3,40	Sedang
1,81–2,60	Rendah
1,00–1,80	Sangat Rendah

(Riduwan, 2015; Sugiyono, 2015)

Keabsahan data diperkuat melalui uji validitas, reliabilitas, serta data pendukung berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian disajikan sebagai gambaran deskriptif mengenai motivasi belajar siswa terhadap media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar siswa, diperoleh skor total sebesar 1650 dari skor maksimal 2000 dengan persentase 82,5%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons motivasional yang positif terhadap penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang pada pembelajaran matematika.

Hasil analisis indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Indikator minat belajar memperoleh persentase tertinggi, yaitu 85%, diikuti oleh kepercayaan diri sebesar 82%, rasa ingin tahu sebesar 80%, penghargaan sebesar 78%, dan tujuan belajar sebesar 75%. Data tersebut menunjukkan bahwa aspek motivasi yang paling dominan dalam penggunaan media ini adalah minat belajar, sedangkan indikator tujuan belajar memperoleh persentase paling rendah meskipun tetap berada pada kategori tinggi.

**Tabel 2.** Distribusi Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Persentase (%)	Kategori
Minat Belajar	85	Sangat Tinggi
Kepercayaan Diri	82	Tinggi
Rasa Ingin Tahu	80	Tinggi
Penghargaan	78	Tinggi
Tujuan Belajar	75	Tingg

Tingginya motivasi belajar siswa dapat diinterpretasikan dari karakteristik media yang digunakan. Snake and Ladder Game memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, menjawab soal, berdiskusi, menunggu giliran, memperoleh umpan balik, dan berinteraksi dengan teman kelompok. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Unsur permainan seperti tantangan, giliran bermain, poin, dan penghargaan dapat menarik perhatian siswa serta mengurangi kesan monoton dalam pembelajaran matematika.

Indikator minat belajar yang memperoleh persentase tertinggi menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi pemicu awal keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah tertarik ketika materi matematika disajikan melalui aktivitas yang familiar dan menyenangkan. Kepercayaan diri yang berada pada persentase 82% menunjukkan bahwa siswa memiliki keberanian untuk mencoba menjawab soal dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, rasa ingin tahu sebesar 80% menunjukkan bahwa unsur tantangan dalam permainan dapat mendorong siswa untuk mengikuti alur pembelajaran secara aktif. Indikator penghargaan sebesar 78% berkaitan dengan adanya apresiasi, poin, atau pengakuan selama permainan, sedangkan tujuan belajar sebesar 75% menunjukkan bahwa siswa tetap memiliki arah belajar meskipun pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

Selain faktor permainan, unsur etnomatematika Palembang juga berperan dalam membangun relevansi pembelajaran. Media Snake and Ladder Game dalam penelitian ini mengintegrasikan konteks lokal seperti motif songket Palembang, aktivitas jual beli di Pasar 16 Ilir, dan ikon Jembatan Ampera. Konteks tersebut membuat materi matematika lebih dekat dengan pengalaman budaya siswa. Dengan adanya unsur budaya lokal, siswa dapat melihat bahwa matematika tidak hanya berkaitan dengan angka dan rumus, tetapi juga hadir dalam pola, bentuk, aktivitas ekonomi, dan simbol budaya yang ada di lingkungan mereka.

Integrasi konteks lokal tersebut mendukung prinsip pembelajaran bermakna karena konsep matematika dikaitkan dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan siswa. Motif songket dapat dikaitkan dengan pola dan geometri, aktivitas Pasar 16 Ilir dapat dikaitkan dengan aritmetika, sedangkan Jembatan Ampera dapat digunakan sebagai konteks visual dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, etnomatematika Palembang tidak hanya menjadi unsur pelengkap media, tetapi menjadi bagian dari strategi untuk membangun relevansi antara materi matematika dan kehidupan siswa.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori ARCS yang terdiri atas attention, relevance, confidence, dan satisfaction (Keller, 2016). Komponen attention terlihat dari tampilan permainan dan aktivitas bermain yang menarik perhatian siswa. Komponen relevance muncul melalui penggunaan konteks budaya Palembang yang dekat dengan kehidupan siswa. Komponen confidence terlihat ketika siswa diberi kesempatan menjawab soal secara bertahap dan berdiskusi dengan teman kelompok. Komponen satisfaction berkaitan dengan adanya penghargaan, poin, atau apresiasi selama pembelajaran berlangsung.

Dari perspektif self-determination theory, media ini juga dapat dikaitkan dengan kebutuhan dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Ryan & Deci, 2020). Otonomi muncul ketika siswa terlibat dalam pengambilan keputusan selama permainan. Kompetensi tampak ketika siswa berusaha menjawab soal dan menyelesaikan tantangan. Keterhubungan sosial terlihat melalui kerja sama, diskusi, dan interaksi antarsiswa selama pembelajaran. Ketiga aspek tersebut dapat mendukung munculnya motivasi belajar, meskipun penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat.

Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain, pemecahan soal, diskusi kelompok, dan pengaitan konsep matematika dengan budaya lokal. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membangun pemahaman dan keterlibatan belajar secara lebih aktif.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Vank (2021) yang menyatakan bahwa game-based learning berkaitan dengan aspek afektif siswa, seperti motivasi, keterlibatan, sikap, enjoyment, dan flow. Temuan ini juga sejalan dengan Nurhaliza et al., (2025) dan Hasanah et al., (2025), yang menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif, tampilan visual yang menarik, dan umpan balik langsung. Dari sisi etnomatematika, hasil penelitian ini sejalan dengan Fitriyah & Mariana (2025) serta Zainovi & Mariana (2025), yang menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dapat membuat pembelajaran matematika lebih kontekstual dan bermakna.

Namun, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya membahas penggunaan permainan edukatif secara umum, pengaruh media terhadap hasil belajar, atau penerapan etnomatematika pada konteks budaya tertentu. Penelitian ini secara khusus mendeskripsikan motivasi belajar siswa terhadap media Snake and Ladder Game yang mengintegrasikan etnomatematika Palembang. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan tiga unsur, yaitu game-based learning, etnomatematika, dan konteks lokal Palembang, serta pemetaan indikator motivasi belajar yang dominan.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat menggunakan media permainan berbasis etnomatematika sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan interaktif. Media seperti Snake and Ladder Game dapat dimodifikasi sesuai dengan materi matematika dan konteks budaya daerah masing-masing. Dalam konteks Palembang, integrasi motif songket, Pasar 16 Ilir, dan Jembatan Ampera dapat menjadi contoh penggunaan budaya lokal sebagai sumber belajar matematika.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian ini melibatkan 20 siswa dari satu kelas dan satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif tanpa kelompok kontrol atau pengukuran pretest-posttest, sehingga belum dapat menyimpulkan adanya peningkatan motivasi secara kausal. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran respons motivasional siswa terhadap penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain quasi-eksperimental, atau menerapkan pendekatan mixed methods. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji hubungan antara motivasi belajar, hasil belajar, dan pengalaman siswa secara lebih mendalam, termasuk membedakan dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik apabila instrumen yang digunakan memang dirancang untuk mengukur kedua dimensi tersebut.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang pada pembelajaran matematika memperoleh respons motivasional yang sangat tinggi dari siswa. Hal ini ditunjukkan oleh skor motivasi belajar sebesar 1650 dari skor maksimal 2000 dengan persentase 82,5%. Indikator motivasi belajar yang paling dominan adalah minat belajar sebesar 85%, diikuti oleh kepercayaan diri sebesar 82%, rasa ingin tahu sebesar 80%, penghargaan sebesar 78%, dan tujuan belajar sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa media Snake and Ladder Game berbasis etnomatematika Palembang berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang interaktif dan kontekstual. Integrasi unsur budaya lokal, seperti geometri motif songket, aritmetika dalam konteks Pasar 16 Ilir, dan ikon Jembatan Ampera, dapat mendukung pembelajaran matematika yang lebih dekat dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan media permainan, etnomatematika, dan konteks lokal Palembang dalam pembelajaran matematika. Guru matematika dapat mengadaptasi media permainan berbasis etnomatematika sebagai salah satu strategi pembelajaran

yang relevan dengan karakteristik siswa dan konteks budaya lokal. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan desain quasi-eksperimental, atau pendekatan mixed methods untuk mengkaji pengaruh media terhadap motivasi dan hasil belajar secara lebih mendalam..

## DAFTAR PUSTAKA

- Alex, M., Buana, T., Adi, T., & Rifdan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “ Ular Tangga ” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach, Ninth Edition* (9th ed.). Americas, New York : McGraw-Hill Companies, Inc.
- Fitriyah, N., & Mariana, N. (2025). Ethnomathematics in Sidoarjo Batik Motifs : An Ethnographic Study of Mathematical Concepts in Local Cultural Artifacts. *Journal Of Innovation And Research In Primary Education*, 4(3), 1251–1260. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1531>
- Hasanah, H., Yanuar, M., Darmawan, R., & Gandhi, H. K. (2025). Developing a Computational Educational Game “Math Squirrel” to Improve the Learning Motivation of 6th Grade Elementary School Students. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 16(1), 136–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v16i1.8325>
- How, H. E., Lan, C. C., Binti, S. N., Syuhada, N., & Zainal, B. (2024). *Factors of Increasing Students ’ Motivation in Educational Settings : A Review*. 14(1), 2964–2974. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i1/20412>
- Jeet, G., & Pant, S. (2023). Creating Joyful Experiences for Enhancing Meaningful Learning and Integrating 21 st Century Skills. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(02), 900–903. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i2-05>
- Keller, J. M. (2016). Motivation , Learning , and Technology : Applying the ARCS-V Motivation Model. *Participatory Educational Research (PER)*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17275/per.16.06.3.2>
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.60477>
- Manlimos, M., Patac, L., & Jr, A. P. (2025). Perceptions of Non-Math Students in Learning Mathematics : Understanding the Challenges and Opportunities. *International Journal on Emerging Mathematics Education (IJEME)*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/DOI: 10.12928/ijeme.v9i1.28160>
- Mataram, S., Mahardika, A. G., Haslinda, N., & Ekowati, E. M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD Negeri Ngebung 1 , Sayid Mataram. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 11–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/japm.v3i5.6328>
- Nurhaliza, S., Apriza, B., & Dinata, K. B. (2025). The Effectiveness of Using Educational Games in Learning Mathematics to Increase Students ’ Interest in

- Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH AND REVIEW*, 8, 538–552. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.90855>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Septian Aji Permana. (2020). Media information technology games based on local cultural content. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012039>
- Setyo, A., Lestari, B., & Arifah, S. (2025). *Menyingkap karakteristik penalaran matematis siswa dalam pemecahan masalah geometri ruang: tinjauan berdasarkan kategori kemampuan matematika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22236/ijopme.v5i1.18643>
- Sugia, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Buleleng. *EDUSAINTEK*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Susiandari, A., & Rabuana, S. (2025). The Effect of Motivation on the Learning Saturation Level of Midwifery Students. *International Journal of Educational Research*, 2(2), 21–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/ijer.v2i2.259>
- Vank, P. (2021). Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on Students ' Affective Domain: A Systematic Review. *Mathematics*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/math9090986>
- Zahara, R., Mutia, F., Rahayu, N., & Anggreini, G. S. (2023). Mengatasi Kejenuhan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i2.46394>
- Zainovi, P. S., & Mariana, N. (2025). Integrating Ethnomathematics in Geometry Learning to Enhance Primary Students ' Numeracy Skills: A Systematic Literature Review. *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION*, 4(3), 1044–1053. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1467>