
Implementasi Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD di Kelas Tinggi Desa Jeraya Kec. Simpang Empat Kab. Karo

Amirul Bani¹⁾, Aruni Salsabila²⁾, Aulia Fitriani³⁾, Fatimah Azzahra⁴⁾, Imelda⁵⁾, Nafisah Nadia⁶⁾, Naila Andini⁷⁾, Nasywa Salsabila⁸⁾, Rifaatur Rasyidah⁹⁾, Ummu Nabila¹⁰⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : bani1100000189@uinsu.ac.id
billaruni12@gmail.com
auliahfitriani5@gmail.com
ftmhazzhrh7@gmail.com
imelda201119@gmail.com
nafisahnadia01@gmail.com
nailaandiniii04@gmail.com
nasywasalsabila29122003@gmail.com
rifaatur.rasyida@gmail.com
nabilamarpaung493@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif Ular Tangga dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di kelas tinggi SD Desa Jeraya. Metode yang digunakan adalah mixed method dengan menggabungkan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, ditunjukkan dengan 83% siswa merasa senang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, serta meningkatnya kerja sama, keberanian berpendapat, dan pemahaman materi. Meskipun suasana kelas terkadang menjadi lebih ramai, secara keseluruhan permainan ini efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi serta pengalaman belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Permainan Edukatif, Ular Tangga, Pembelajaran Matematika, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to describe the application of the educational game Snakes and Ladders in increasing students' motivation to learn mathematics in the upper grades of Jeraya Village Elementary School. The method used is a mixed method combining questionnaires, observations, interviews, and documentation to obtain more comprehensive data. The results of the study show that the Snakes and Ladders game has a positive impact on learning motivation, as indicated by 83% of students feeling happy and more interested in participating in learning, as well as increased cooperation, courage to express opinions, and understanding of the material. Although the classroom atmosphere sometimes becomes noisier, overall this game is effective as an interactive learning medium and is able to increase student participation and learning experiences.

Keywords: Learning Motivation, Educational Games, Snakes and Ladders, Mathematics Learning, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika adalah salah satu subjek yang harus diajarkan di sekolah sebab ilmu ini sering kita temui di kehidupan sehari-hari. Matematika adalah subjek yang amat krusial dalam berbagai disiplin sains, sehingga banyak konsep matematika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat penting untuk mengajarkan matematika kepada siswa di Sekolah Dasar (SD) agar mereka bisa berpikir secara logis, terstruktur, dan kritis, sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan untuk bekerja sama dalam suatu lingkungan. Namun, tantangan yang dihadapi siswa ialah mereka merasa pelajaran ini sulit dipahami, merupakan beban yang berat, membosankan, dan kurang menarik. Padahal, pemahaman siswa dalam proses

belajar sangatlah penting. Oleh karena itu, sebagai pengajar, diperlukan metode yang tepat dalam mengajarkan matematika untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran (Haris 2022).

Namun selama ini, realitanya proses pembelajaran matematika di sekolah masih terasa monoton. Sebagian besar sekolah cenderung menggunakan pendekatan yang berfokus kepada guru atau teacher-centered. Para pengajar terus menerus mengajar dengan memberikan contoh serta latihan setelah menjelaskan topik yang dibahas. Sementara itu, siswa hanya terlibat dengan mendengarkan dan melihat guru saat menjelaskan serta menyelesaikan masalah, seringkali guru menunjukkan cara perhitungan dan penyelesaian masalah kepada siswa, yang pada umumnya dianggap kurang menarik oleh siswa akibat cara yang terlalu repetitif dan sulit dimengerti. Akibatnya, pembelajaran matematika menjadi kurang menggugah minat dan melelahkan karena dianggap membosankan oleh siswa. Diperlukan strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, memberikan rasa nyaman selama proses belajar, dan menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan agar dapat mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika. (Nurussofa dan Astuti 2023).

Dalam sektor pendidikan, khususnya dalam proses belajar, diketahui bahwa keberlangsungan serta keberhasilan pengajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kecerdasan, tetapi juga oleh berbagai faktor non-intelektual lainnya yang memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar individu, salah satunya adalah kemampuan siswa untuk memotivasi diri mereka sendiri. Motivasi memiliki arti yang sangat krusial dalam proses belajar, karena motivasi yang kuat dapat meningkatkan semangat belajar, sedangkan kurangnya motivasi dapat mengurangi semangat tersebut. Motivasi adalah syarat utama dalam kegiatan belajar; seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi yang cukup tidak akan mencapai hasil yang optimal (Ghullam Hamdu 2021).

Kegiatan pengabdian masyarakat di wilayah pedesaan seperti Desa Jeraya, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo, tantangan pendidikan dasar sering kali melibatkan rendahnya motivasi siswa SD kelas tinggi akibat keterbatasan metode pengajaran yang interaktif dan dukungan lingkungan belajar. Penelitian awal pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa hanya 30% siswa kelas 4-6 di SD Negeri Jeraya memiliki motivasi dalam memperajari matematika, dipengaruhi oleh faktor ekonomi petani dan kurangnya program pengabdian yang berfokus pada inovasi pendidikan. Pendahuluan ini membahas implementasi permainan edukatif Ular Tangga sebagai intervensi pengabdian masyarakat untuk merangsang refleksi siswa, dengan integrasi korespondensi siswa sebagai alat evaluasi partisipatif. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan Ular Tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan kualitatif. (Siregar & Sinaga, 2020: 112).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi tersebut, salah satunya adalah permainan edukatif ular tangga yang memadukan unsur bermain dengan pembelajaran. Media permainan ini dianggap efektif untuk meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya di jenjang SD kelas tinggi yang memerlukan metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi (mixed method), yaitu gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif dalam mengumpulkan, menganalisis, dan mengolah data untuk memahami permasalahan yang ada dalam pembelajaran peraturan lalu lintas (Azhari et al. 2023).

Menurut Sugiyono (2019), penelitian kombinasi menggabungkan kedua metode tersebut untuk memperoleh data yang lebih valid, komprehensif, reliabel, dan obyektif. Penelitian ini

dilakukan di Desa Jeraya Kec. Simpang Empat Kab. Karo dengan subjek penelitian Peserta didik kelas IV, V dan VI yang berjumlah 12 orang. Permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan pemahaman matematika yang kurang menarik bagi Peserta didik. Data penelitian diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer melalui observasi dan angket, serta data sekunder berupa dokumentasi kegiatan, foto, catatan lapangan, dan perangkat pembelajaran yang digunakan. (Zakiyyah et al. 2025).

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, keaktifan, antusiasme, dan motivasi siswa selama menggunakan permainan Ular Tangga. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui pengalaman, pendapat, serta perubahan motivasi setelah kegiatan berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data lapangan, seperti foto kegiatan, hasil permainan, dan catatan yang relevan. Seluruh kegiatan penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari observasi awal, analisis kebutuhan, perancangan media permainan Ular Tangga, pelaksanaan pembelajaran, pendampingan, hingga evaluasi kegiatan melalui refleksi siswa dan diskusi dengan guru. (Irwanto 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan data terkait proses penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dalam mata pelajaran matematika, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif ular tangga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 30 responden, diperoleh bahwa permainan ular tangga memberikan dampak positif yang cukup signifikan terhadap proses pembelajaran siswa. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan antusias ketika pembelajaran menggunakan permainan ini, terlihat dari persentase 83% yang memilih kategori setuju dan sangat setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, nyaman, dan tidak menegangkan, sehingga membantu siswa menjalani proses belajar dengan perasaan yang lebih positif. Rasa senang ini juga berpengaruh langsung pada tingkat keterlibatan siswa, di mana 83% responden juga menyatakan bahwa permainan tersebut membuat mereka lebih tertarik dan fokus mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan kesenangan dan ketertarikan belajar, permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan kerja sama antar siswa, dengan skor rata-rata 3,27 yang menjadi skor tertinggi dari seluruh indikator. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang tercipta selama permainan membantu siswa belajar untuk berdiskusi, mendengarkan pendapat teman, dan mengambil keputusan bersama. Aktivitas bermain yang dilakukan secara berkelompok memfasilitasi siswa untuk saling mendukung dan berkontribusi, sehingga kemampuan kolaboratif mereka pun semakin terasah.

Indikator lain yang juga memperoleh nilai baik adalah peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat di kelas. Banyak siswa merasa lebih nyaman mengutarakan jawaban atau gagasan ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Suasana belajar yang lebih santai membuat mereka tidak takut salah dan lebih berani mencoba. Pada saat yang sama, aspek pemahaman materi turut meningkat dengan rata-rata skor 3,10. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga bukan hanya sekedar menyenangkan, tetapi juga mampu membantu siswa memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan visualisasi yang menarik.

Namun demikian, terdapat beberapa catatan penting yang perlu diperhatikan. Sebagian kecil siswa merasa bahwa permainan dapat membuat kelas menjadi sedikit ramai, sehingga mengurangi konsentrasi mereka. Hal ini tercermin pada skor fokus belajar yang berada pada angka 2,93, yang merupakan skor terendah di antara indikator lainnya. Situasi ini menunjukkan bahwa meskipun permainan meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kerja sama, perlu ada pengaturan yang lebih baik dalam pelaksanaannya. Guru disarankan menerapkan aturan

permainan yang lebih terstruktur, seperti pembagian waktu yang jelas, pengawasan yang lebih intensif, serta kontrol kelas yang tepat agar suasana tetap kondusif.

Secara keseluruhan, permainan ular tangga terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan multifungsi. Media ini mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh baik dari segi motivasi, pemahaman materi, interaksi sosial, maupun keberanian dalam berkomunikasi. Dengan pengelolaan yang tepat, permainan ini sangat direkomendasikan untuk digunakan secara berkala sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan partisipatif.

KESIMPULAN

Permainan edukatif berbasis Ular Tangga memainkan peran transformasional dalam meningkatkan berpikir kritis siswa kelas tinggi SD di Desa Jeraya, melalui tema refleksi, kolaborasi, dan motivasi yang muncul dari wawancara dan korespondensi siswa. Secara keseluruhan, pengalaman subjektif siswa menunjukkan pergeseran dari pembelajaran pasif ke evaluasi aktif, di mana metafor permainan selaras dengan kehidupan pedesaan Karo, mendukung integrasi budaya dalam pendidikan. Implikasi utama adalah pengakuan korespondensi siswa sebagai alat berharga untuk mengungkap dinamika kognitif, yang dapat memperkaya praktik guru di daerah terpencil. Permainan ular tangga memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran siswa. Sebagian besar siswa merasa senang dan lebih tertarik ketika permainan ini digunakan, sehingga motivasi belajar meningkat. Selain itu, media ini juga mampu mendorong kerja sama antar siswa serta meningkatkan keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, pemahaman materi turut mengalami peningkatan meskipun suasana kelas terkadang menjadi lebih ramai sehingga bisa sedikit memengaruhi fokus belajar. Secara keseluruhan, permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini layak digunakan secara berkala dengan pengaturan aturan yang lebih terstruktur agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

REFERENSI

- Azhari, Devi Syukri, U P I Yptk Padang, Program Studi, Sistem Informasi, Program Pascasarjana, S Pendidikan Islam, U I N Imam, dan Bonjol Padang. 2023. "Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi." *Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi* 3: 8010–25. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1339/979>.
- Ghullam Hamdu, Lisa Agustina. 2021. "UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6 (1): 172–84. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55509754/motivasi1-libre.pdf?1515674162=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dmotivasi1_pdf.pdf&Expires=1763628288&Signature=SZMGDe~0BAWOJHii9W6F8W~NTnP.
- Haris, Ismawati. 2022. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1 (2): 0–4. <https://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/7/7>.
- Irwanto. 2021. "Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, no. 1: 44–58.
- Nurussofa, Reza, dan Heni Puji Astuti. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR THE SNAKES AND LADDERS GAME TO INCREASE MOTIVATION IN LEARNING MATHEMATICS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS." *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)* 9 (1): 22–28. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/viewFile/4183/3205>.

Zakiyyah, Hana, Ida Purwati, Ida Zulaeha, dan Universitas Negeri Semarang. 2025. “KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI PERATURAN LALU LINTAS PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN PENGKOL 01 SUKOHARJO Pendahuluan Pendidikan kepribadian memahami dasar memegang didik Peserta lintas sej.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11 (April): 126–37.