

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SDN
SIMOMULYO 8 SURABAYA**

Annisa Nawang Wulan¹, Noviardani Kartika Prameswari², Alfina Citrasikmawati³,
Suhartini Nurul Azminah⁴, Mira Pradipta Ariyanto⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

¹annisanawang354@gmail.com, ²noviardani@stkipbim.ac.id,
³Alfinacitrasukmawati@stkipbim.ac.id, ⁴nurul.azmin55@gmail.com,
⁵mirapradipta@stkipbim.ac.id

ABSTRACT

*Mathematics education learning in elementary schools still faces problems in the form of low student learning activeness due to the lack of variation in learning media used by teachers. The learning process tends to be dominated by lecture-based methods and limited instructional media, causing students to become passive and less actively involved. This study aims to describe the use of the *snakes and ladders* game as a learning medium and students' learning activeness in Grade III Mathematics education on whole number arithmetic operations. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of 27 third-grade students of SDN Simomulyo 8 Surabaya. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis was carried out through data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through technique triangulation. The results showed that the use of the *snakes and ladders* game media was able to create a more active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students demonstrated increased learning activeness, as indicated by higher enthusiasm, active participation in discussions, strong learning motivation, and sustained focus during the learning process. The *snakes and ladders* game media also supported teachers in delivering learning materials in a more creative and innovative manner. Therefore, the *snakes and ladders* game media can be used as an effective alternative learning medium to enhance students' activeness and learning motivation in elementary school Mathematics education.*

Keywords : *snakes and ladders game media, learning activeness, mathematics education*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Matematika di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya keaktifan belajar siswa akibat kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan keterbatasan media, sehingga siswa bersikap pasif

dan kurang terlibat secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan ular tangga serta keaktifan belajar siswa kelas III pada pembelajaran Pendidikan Matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan karakteristik studi kasus. Subjek penelitian ini terdiri atas 27 siswa kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan dalam diskusi, motivasi belajar yang tinggi serta fokus selama pembelajaran berlangsung. Media permainan ular tangga ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika sekolah dasar.

Kata kunci : media permainan ular tangga, keaktifan belajar, pendidikan matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang cukup kompleks sehingga diperlukan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik untuk dapat menghadapi suatu perkembangan atau kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai suatu tujuan Pendidikan, maka perlu adanya proses belajar yang mana itu merupakan unsur terpenting dari suatu Pendidikan. Banyak mata Pelajaran yang harus dipelajari selama di sekolah dan semua itu membutuhkan metode yang bervariasi

dalam menyampaikan dan mengajarkan didalam kelas. Pendidikan pada sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk kemampuan berfikir dan karakter peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, benda nyata, serta aktivitas yang melibatkan permainan.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk intelektual, karakter, serta ketrampilan

sosial peserta didik. Secara umum, Pendidikan dipahami sebagai proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia agar mampu menghadapi tantangan pada masa kini dan masa depan. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini menegaskan bahwa Pendidikan harus mampu menciptakan proses belajar yang aktif dan bermakna.

Penggunaan berbagai jenis media dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Menurut Gerlack dan Ely (dalam Arsyad, 2015), media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu jenis media yang cocok untuk anak-anak di sekolah dasar adalah

permainan edukatif, karena selain memberikan hiburan, permainan ini juga membantu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan information dengan lebih jelas, menarik, dan efektif. Arsyad (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran termasuk semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menarik perhatian, emosi, minat, dan pikiran siswa selama aktivitas belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Keaktifan dalam belajar oleh siswa adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi seberapa baik mereka memahami materi. Siswa yang terlibat aktif akan berpartisipasi dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan memberikan respon terhadap penjelasan dari guru. Susanto (2021) menyatakan bahwa aktivitas belajar mencakup keterlibatan siswa secara aktif, yang terlihat dari kegiatan seperti memperhatikan, bertanya, berdiskusi,

menyelesaikan tugas, dan merefleksikan hasil yang didapat. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif. Namun, pada kenyataannya, keaktifan siswa di sekolah dasar masih sering rendah. Dalam pelajaran matematika, siswa biasanya lebih pasif, kurang bersemangat, dan cepat merasa jenuh ketika guru hanya menggunakan cara ceramah atau memberikan latihan soal. Situasi ini juga terlihat pada siswa kelas 3 SD, yang masih memerlukan pendekatan praktis dan kegiatan belajar yang menarik agar mereka lebih termotivasi. Rendahnya keaktifan dalam belajar dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep matematika, lemahnya kemampuan berpikir, serta kurangnya keberanian untuk menyampaikan pendapat. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2022) dalam teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif adalah yang membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Hal ini dapat menciptakan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan komprehensif. Oleh karena itu, guru harus menggunakan

strategi dan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif. Media seperti permainan, seperti ular tangga, bisa menjadi pilihan yang baik karena bersifat kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan bermain, siswa secara alami terdorong untuk bergerak, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi. Ini akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh sebab itu, penting untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan efektif, sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar dengan optimal.

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia Pendidikan, dikarenakan mata Pelajaran matematika dapat mengembangkan pemikiran yang kritis, kreatif, sistematis dan logis. Pentingnya belajar matematika tidak bisa terlepas dari peranannya dalam berbagai kehidupan, contohnya hampir semua informasi dan gagasan dapat dikomunikasikan dan disampaikan dengan Bahasa matematik. Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran utama

yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar (SD).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026 di kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya, pada proses pembelajaran ditemukan permasalahan di antaranya kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru ketika merancang dan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dapat menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini umumnya terjadi karena guru sering menerapkan metode mengajar ceramah tanpa bantuan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Maka, dapat disimpulkan bahwa terbatasnya penggunaan sarana belajar dalam kegiatan belajar mengajar berpotensi menurunkan hasil belajar siswa, karena siswa merasa bosan akibat penyampaian materi secara satu arah, yang kurang bervariasi dan kurang menciptakan

pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan tahap perkembangan peserta didik. Guru dapat menyediakan media yang tepat agar kegiatan belajar mengajar lebih mudah dipahami serta lebih menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap keaktifan belajar siswa dan memperbaiki kemampuan belajar yang dikembangkan melalui pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui pemilihan rancangan kualitatif deskriptif dengan karakteristik studi kasus sebagai kerangka metodologis. Pendekatan ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dapat

diterapkan dalam pelaksanaan proses belajar, dan mengetahui keaktifan belajar siswa kelas SDN Simomulyo 8 Surabaya. Penelitian kualitatif deskriptif tersebut dilaksanakan dalam situasi naturalistik dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama yang merekam dan menafsirkan fenomena pembelajaran secara kontekstual, tanpa melalui tahapan pengolahan data berbasis perhitungan statistik. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Simomulyo 8 Surabaya di kelas III. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki, dan 15 perempuan serta guru kelas yang berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026, bertepatan dengan awal memasuki semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian prosedur penggalan data yang mencakup pengamatan lapangan, dialog terarah, serta penelusuran arsip, yang masing-masing dikenal sebagai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dinamika pelaksanaan pembelajaran beserta tingkat partisipasi siswa selama penggunaan

media permainan ular tangga ditelaah secara langsung melalui observasi. Persepsi penilaian, dan respon baik dari guru maupun siswa terhadap penggunaan media permainan tersebut digali melalui wawancara. Kelengkapan bukti pendukung diperoleh melalui dokumentasi. Pengolahan data dilakukan secara sistematis melalui tahapan penyederhanaan informasi (reduksi data), pengorganisasian temuan (penyajian data), hingga perumusan makna akhir (penarikan Kesimpulan). Validitas temuan dijamin melalui penenrapan triangulasi Teknik, yakni dengan melakukan pencocokan silang antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Data Hasil Observasi

a. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya

Hasil penelitian ini menampilkan uraian tentang praktik pembelajaran Pendidikan Matematika yang memfokuskan pada materi operasi hitung bilangan cacah, yang dilaksanakan di kelas III SDN

Simomulyo 8 Surabaya. Aktivitas guru ditelaah pada fase pembukaan, pelaksanaan kegiatan inti, dan penutupan pembelajaran, dimana media permainan ular tangga dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

1) Hasil Observasi Kegiatan Pendahuluan

Persiapan mental dan kesiapan siswa menjadi fokus awal kegiatan pembelajaran yang diamati. Kedisiplinan, sapaan formal, doa pembuka, serta pencatatan kehadiran menjadi bagian dari rutinitas awal yang diterapkan. Lagu nasional garuda Pancasila dinyanyikan sebagai penguatan nilai nasionalisme dan kebangsaan, diikuti aktivitas ice breaking untuk mencairkan suasana kelas. Tujuan pembelajaran, alur langkah kegiatan, serta instrument penilaian dijelaskan secara sistematis. Kondisi kelas menunjukkan keteraturan dan lingkungan belajar yang kondusif, sementara antusiasme siswa terlihat jelas selama tahap pendahuluan.

2) Hasil Observasi Kegiatan inti

Penguatan materi operasi hitung bilangan cacah yang dilakukan melalui media permainan ular tangga, disertai pertanyaan pemantik untuk

memacu berfikir kritis. Kegiatan Games based learning di implementasikan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, yang kemudian salah satu dari kelompok kecil menunjuk satu temannya untuk bermain di tengah untuk mewakili satu kelompoknya sebagai bidak media permainan ular tangga, dan teman yang lain satu kelompoknya berperan untuk menjawab kartu soal dengan benar serta menyelesaikan challenge dengan baik dan tepat. Setelah permainan selesai, setiap kelompok juga diberikan LKPD yang harus diselesaikan secara berdiskusi dan dibimbing secara aktif, dan jawaban siswa diperkuat dengan penguatan materi operasi hitung bersama dengan guru. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat aktif dan terlibat selama pembelajaran.

3) Hasil Observasi Kegiatan Penutup

Proses evaluasi pengalaman belajar diterima oleh siswa melalui arahan umpan balik dari guru, yang juga memfasilitasi refleksi bersama. Informasi mengenai pembelajaran lanjutan disampaikan, diikuti ritual penutupan berupa doa bersama. Kegiatan penutup dijalankan secara

teratur hingga penutupan resmi pembelajaran.

b.Deskripsi Hasil Observasi
Aktivitas Siswa kelas III SDN
Simomulyo 8 Surabaya

Aktivitas yang dilakukan siswa kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya selama pembelajaran Matematika mengenai operasi hitung bilangan cacah, dengan dukungan media permainan ular tangga, teramati secara deskriptif. Pengamatan mencakup seluruh fase pembelajaran : pembuka, inti, penutup. Selama pembukaan, keterlibatan siswa dan kepatuhan mereka terhadap petunjuk guru menjadi sorotan. Ucapan salam, doa bersama, serta penampilan lagu Garuda Pancasila menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi. Strategi *ice breaking* yang diterapkan guru terbukti memacu kesiapsiagaan, focus kognitif, dan semangat belajar. Pengamatan terhadap materi yang disampaikan guru, kontribusi dalam dialoh tanya jawab, serta kemampuan dalam menyajikan materi operasi hitung bilangan cacah menandai keterlibatan aktif siswa dalam fase kegiatan inti pembelajaran. Saat siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, terlihat adanya kerja sama dan interaksi yang baik antaranggota

kelompok dalam menyelesaikan permainan ular tangga sampai ke garis finish. Siswa juga mengikuti kegiatan evaluasi melalui permainan ular tangga dengan aktif, antusias dan fokus. Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD secara kelompok, meskipun beberapa kelompok masih memerlukan bimbingan guru.

Pada kegiatan penutup, siswa mengikuti refleksi bersama guru dengan tertib, menyimak penguatan materi, serta mengikuti doa penutup dengan khidmat.

c.Hasil Belajar Siswa dalam
Mengerjakan LKPD (Lembar
Kerja Peserta Didik)

Pemahaman dan capaian belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui evaluasi terhadap penyelesaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) baik secara kelompok maupun individu pada pembelajaran Pendidikan Matematika dengan fokus materi operasi hitung bilangan cacah yang difasilitasi melalui media permainan ular tangga.

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siswa kelas III dalam
Mengerjakan LKPD Kelompok

No.	Kelompok	Nilai
1.	Kelompok 1	95
2.	Kelompok 2	80
3.	Kelompok 3	85
4.	Kelompok 4	90

Menurut data Tabel 4.1, ketuntasan tercapai pada tiga kelompok yang memperoleh skor melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan satu kelompok tetap tuntas tapi skor masih dibawah tiga kelompok yang lain dan memerlukan bimbingan intensif. Kondisi ini menggambarkan bahwa aktivitas kerja kelompok efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap operasi hitung bilangan cacah secara konseptual.

Selanjutnya, hasil belajar siswa juga dilihat dari pengerjaan LKPD individu. Hasil belajar siswa dalam mengerjakan LKPD mandiri disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Belajar Siswa kelas III dalam
Mengerjakan LKPD Mandiri

No.	Nama siswa	Nilai
1.	AB	87
2.	AAF	92
3.	AZAZ	87
4.	ANP	83
5.	AFU	90
6.	APM	87
7.	ASA	82
8.	AMPP	92
9.	BAZ	96
10.	CS	85
11.	CKF	79
12.	FIR	87
13.	JAK	87
14.	KKSPA	97
15.	KM	82
16.	LM	92
17.	MVW	90
18.	MDA	89
19.	MERV	79

20.	NS	85
21.	NAR	97
22.	QSCM	80
23.	RZPE	81
24.	RR	91
25.	RMA	87
26.	SJUR	89
27.	SMR	82

Nilai yang diperoleh oleh siswa, sebagaimana tersaji dalam Tabel 4.2, mayoritas berada di atas ambang Kriteria Ketuntasan (KKM) yang ditetapkan, yakni 78. Dari keseluruhan 27 siswa, sebanyak 25 tercatat memenuhi ketuntasan, sementara 2 siswa sudah mencapai standar tapi berbanding tipis dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut. Walaupun demikian, capaian belajar kolektif menunjukkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran, yang terbukti mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung bilangan cacah.

D. Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran menggunakan media Permainan Ular Tangga

Ketertarikan dan dorongan siswa terhadap proses pembelajaran dalam penelitian ini dianalisis melalui pengamatan langsung aktivitas selama pembelajaran serta hasil wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Suasana belajar

Pendidikan Matematika pada materi operasi hitung bilangan cacah dengan integrasi media permainan ular tangga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Indikasi ini tampak dari antusiasme mereka dalam menempuh setiap tahap kegiatan, terutama ketika berinteraksi dengan media permainan ular tangga. Dorongan keaktifan dan motivasi siswa juga mengalami percepatan sepanjang proses pembelajaran. Pemberian penghargaan atau reward oleh pendidik turut berperan dalam memperkuat keaktifan dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

1.Data Hasil Wawancara

a.Wawancara guru pada penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi hitung bilangan cacah

Pelaksanaan media permainan ular tangga diadaptasi agar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan profil belajar siswa kelas III, sebagaimana dijelaskan oleh guru kelas. Alasan pemilihan media tersebut adalah kemudahannya dalam menyampaikan

materi serta potesinya untuk menstimulasi keaktifan siswa selama sesi pembelajaran berlangsung. Dalam konteks penggunaan media permainan ular tangga, bimbingan diberikan untuk memandu siswa memanfaatkan media tersebut secara optimal sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi operasi hitung bilangan cacah. Observasi menunjukkan penerapan media pembelajaran berbasis permainan membawa efek konstruktif dengan meningkatkan ketertarikan, dorongan intrinsik, serta partisipasi aktif siswa.

Selama interaksi dengan media permainan ular tangga, antusiasme, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar teramati meningkat signifikan. Tingkat perhatian dan keaktifan siswa tergolong tinggi, terlihat melalui partisipasi dalam sesi tanya jawab dan kesungguhan menyelesaikan tugas yang diberikan. Wawancara siswa pada penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi hitung bilangan cacah.

Data terkait keterlibatan siswa kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya pada materi operasi hitung bilangan cacah diperoleh dari wawancara yang

menelaah penerapan media permainan ular tangga. Siswa mengungkapkan bahwa aktivitas pembelajaran mencakup beragam praktik, seperti bekerja sama dengan teman, berpartisipasi permainan edukatif, serta mengerjakan tugas secara individu maupun kelompok.

Pemahaman materi operasi hitung bilangan cacah oleh siswa terbantu secara signifikan melalui pemanfaatan media permainan ular tangga. Kesulitan dalam menyerap materi menurun, dan pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode tanpa bantuan media permainan. Interaksi dengan permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan memikat, sehingga keaktifan dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir meningkat signifikan. Selama kegiatan berlangsung, perhatian terhadap penjelasan guru lebih terfokus, dan keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran meningkat.

b. Hasil Dokumentasi guru dan siswa kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga

Informasi yang menjadi sumber penelitian dikumpulkan melalui prosedur dokumentasi. Prosedur tersebut diterapkan saat pembelajaran operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya, dengan memanfaatkan media permainan ular tangga, dan hasil pengumpulan tersebut menjadi catatan empiris yang diperoleh oleh penulis sepanjang kegiatan pembelajaran.



Gambar 1
Guru memperlihatkan dan menjelaskan cara menggunakan media permainan ular tangga



Gambar 2
Guru membimbing siswa untuk bermain dan belajar menggunakan media permainan ular tangga dengan materi operasi hitung bilangan cacah



Gambar 3
Siswa berdiskusi secara berkelompok mengenai cara penyelesaian LKPD operasi hitung bilangan cacah.

Berdasarkan bukti dokumentasi, penggunaan media permainan ular tangga, dalam materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya berjalan dengan efektif. Aktivitas siswa terlihat intens, menampilkan antusiasme tinggi serta keterlibatan yang konsisten selama proses pembelajaran, sesuai dengan sasaran penelitian yang diterapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Matematika materi operasi hitung bilangan cacah.

1. Implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran di SDN Simomulyo 8 Surabaya.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Matematika di kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya memanfaatkan media interaktif berbasis permainan ular tangga telah menunjukkan efektivitas tinggi dan selaras dengan tujuan intruksional. Pemanfaatan media permainan ular tangga ini menegaskan bahwa proses belajar tidak semata-mata berpusat pada guru, melainkan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Wulandari dan Prasetyo (2025), media permainan adalah alat pembelajaran yang berbasis aktivitas bermain dan dirancang secara sistematis untuk mendukung pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang.

2. Keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media permainan ular tangga di SDN Simomulyo 8 Surabaya

Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar siswa dilaporkan meningkat melalui pemanfaatan media permainan ular tangga. Antusiasme, konsentrasi, dan ketelibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih nyata. Hasil penelitian lainnya menunjukkan peningkatan ketertarikan belajar siswa dapat diamati melalui penerapan sarana pembelajaran berupa media permainan ular tangga, sebagaimana diungkapkan oleh hasil penelitian.

Penelitian lainnya menyebutkan langkah awal yang menjadi penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah gairah untuk belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Kurniawan (2025). Dalam konteks penelitian ini, media permainan ular tangga terbukti efektif menstimulasi belajar siswa karena mampu memberikan pengalaman interaktif, menarik, menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka hasil uraian mengenai media

permainan ular tangga materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III, sebagai berikut :

1. Suasana pembelajaran yang interaktif dan ketelibatan aktif siswa dalam proses belajar dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media permainan ular tangga di kelas III SDN Simomulyo 8 Surabaya. Penerapan media ini menunjukkan kesesuaian optimal dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa muncul sebagai akibat dari penerapan media permainan ular tangga. Antusiasme yang tinggi, tingkat fokus yang terarah, serta keaktifan belajar siswa dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran menjadi indikator utama. Penyajian materi melalui bentuk permainan terbukti meningkatkan ketertarikan dan mencegah rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan ketika media permainan ular tangga digunakan. Kesungguhan, keberanian untuk berpartisipasi, dan usaha dalam menyelesaikan tugas terlihat meningkat. Dengan

demikian, permainan ular tangga dapat diposisikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Matematika, khususnya materi operasi hitung bilangan cacah di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Pretty Luci Lumbanraja¹, P. C. L. (2024).
- Peran dan Tantangan AI (Artificial Intelligence) in Mathematics Learning. Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan, 0(1), 115–121.*
- Widayati, E. W. (2022). *Pembelajaran Matematika di Era “Merdeka Belajar”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. Sepren, 4(01), 01–10.*
<https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.770>
- Eko Pujianto. (2020). ANALISIS DESKRIPSI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA. Doktor U, Maegetan N. Eduscotech, 1(2), 1–10.
<https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. Journal of Educational Chemistry (JEC), 2(2), 40.*
<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- FeniFarida Payon, Dyka Andrian, & Sasi Mardikarini. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Factors Influencing Study Activeness of Students Studying in Grade Iii. Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL, 2(02), 53–60.*
- Rongcai, R. E. N., Guoxiong, W. U., & Ming, C. A. I. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN, VII(1), 91–96.