

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN
PERMAINAN SNAKE AND LADDERS MATHEMATICS PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 BARONGAN**

Mu'innaini Imroah, Henry Aditia Riganti
PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
muinnainiimroah@gmail.com

ABSTRACT

A literature study on efforts to improve numeracy skills through Snake and Ladders Mathematics games in grade V elementary school students highlights several important aspects. Games in educational contexts are often found to increase students' interest in mathematics in a more interactive and fun way. The use of the Snake and Ladders Mathematics game in particular is known to motivate students to actively learn, because they are involved in a challenging and competitive game. The descriptive qualitative research method in the context of using the Snake and Ladders Mathematics game to improve the numeracy ability of grade V elementary school students can be understood through in-depth literature study. Constructivist learning theory supports the use of games in mathematics learning, as games can help students reinforce their understanding of mathematical concepts through the visual and manipulative experiences provided. Games can also develop cognitive skills such as problem-solving, reasoning, and strategy, which are important for the development of numeracy skills of grade V students of SD Negeri 1 Barongan. Overall, the Snake and Ladders Mathematics game not only offers an exciting and fun approach to learning math, but it also has great potential to improve students' academic achievement in the subject. By providing a different and engaging learning experience, these games can be an effective tool in motivating students and improving their numeracy skills at the elementary school level.

Keywords: Numeracy skills, Snake and Ladders Mathematics Game, Grade V students, Improvement of mathematics achievement, Elementary school.

ABSTRAK

Studi pustaka mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan *Snake and Ladders Mathematics* pada siswa kelas V sekolah dasar menyoroti beberapa aspek penting. Permainan dalam konteks pendidikan sering kali ditemukan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* khususnya diketahui dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar, karena mereka terlibat dalam sebuah permainan yang menantang dan kompetitif. Metode penelitian kualitatif deskriptif dalam konteks penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V sekolah dasar dapat dipahami melalui studi pustaka yang mendalam. Teori belajar konstruktivis mendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika, karena permainan dapat membantu siswa memperkuat pemahaman konsep-konsep matematika melalui pengalaman visual dan manipulatif yang diberikan. Permainan juga dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, penalaran, dan strategi, yang penting untuk

pengembangan kemampuan berhitung siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan. Secara keseluruhan, permainan *Snake and Ladders Mathematics* tidak hanya menawarkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika, tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran tersebut. Dengan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan kemampuan berhitung mereka di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, Permainan *Snake and Ladders Mathematics*, Siswa kelas V, Peningkatan prestasi matematika, Sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dalam era pendidikan yang terus berkembang, pendekatan yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran matematika menjadi krusial. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics*. Permainan ini tidak hanya dianggap sebagai alat yang menyenangkan tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika dengan cara yang interaktif dan mengasyikkan.

Dalam konteks global dan lokal, banyak penelitian telah menyoroti efektivitas permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Penelitian oleh Nawafilah dan Masruroh (2020)

menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Matematika telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak kelas III di sebuah sekolah dasar di Lamongan. Hasil penelitian mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep matematika setelah anak-anak terlibat aktif dalam permainan tersebut.

Selain itu, studi oleh Andriani dan Wahyudi (2023) membahas penggunaan media permainan Ular Tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa permainan tersebut tidak hanya membantu siswa dalam mengasah keterampilan pemecahan masalah matematika tetapi juga meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

Dalam perspektif pengembangan kurikulum, penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* juga terbukti efektif dalam konteks pembelajaran tematik. Kurniati, Untari, dan Sulianto (2020) melaporkan bahwa penggunaan metode permainan media Ular Tangga dalam pembelajaran tematik berhasil meningkatkan hasil belajar pada materi penjumlahan puluhan di salah satu SD di Indonesia. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika dengan metode pembelajaran yang berbasis permainan ini.

Dari sudut pandang psikologi pendidikan, upaya peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat dilihat sebagai bentuk penggunaan strategi game-based learning yang mendukung perkembangan kognitif siswa.

Dalam konteks sosial dan budaya lokal, permainan *Snake and Ladders Mathematics* juga dapat disesuaikan dengan nilai-nilai lokal dan kebutuhan kontekstual masing-masing sekolah. Pendekatan ini menjamin bahwa permainan tersebut

tidak hanya relevan secara akademis tetapi juga mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dengan mempertimbangkan aspek kebudayaan dan sosial yang ada.

Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan dalam penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Studi-studi tersebut memberikan landasan kuat untuk melanjutkan eksplorasi dan implementasi permainan ini dalam konteks pendidikan matematika yang lebih luas di kelas V SD Negeri 1 Barongan, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan matematika di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif deskriptif dalam konteks penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V sekolah dasar dapat dipahami melalui studi pustaka yang mendalam. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan kualitatif deskriptif cocok untuk

menggali pemahaman mendalam tentang bagaimana permainan tersebut diimplementasikan dan dampaknya terhadap pembelajaran matematika siswa. Studi Ariyanti, Azizah, & Amir (2022) dan Nawafilah & Masruroh (2020) menggambarkan bagaimana permainan *Snake and Ladders Mathematics* digunakan sebagai alat untuk melatih kemampuan berhitung siswa, dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah matematika. Metode ini memungkinkan untuk mendokumentasikan secara rinci proses implementasi permainan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, termasuk strategi pengajaran yang digunakan oleh guru dan tanggapan siswa terhadap permainan tersebut. Selain itu, pendekatan deskriptif juga relevan untuk mengeksplorasi berbagai faktor kontekstual, seperti karakteristik siswa dan kondisi sekolah, yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa. Dengan demikian, melalui pendekatan kualitatif deskriptif, studi pustaka ini bertujuan untuk memberikan

gambaran yang komprehensif tentang bagaimana permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat menjadi instrumen yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di tingkat sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan *Snake and Ladders Mathematics* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian dalam beberapa studi terbaru. Permainan *Snake and Ladders Mathematics*, atau yang juga dikenal sebagai permainan Ular Tangga Matematika, merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika siswa. Studi Ariyanti, Azizah, & Amir (2022) membahas bahwa dalam konteks pasca pandemi COVID-19, pentingnya menggunakan permainan kreatif seperti metode Jarimatika untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak-anak. Mereka menyoroti bahwa permainan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan hitung tetapi juga membangun

kepercayaan diri dan minat siswa terhadap matematika.

Penelitian oleh Nawafilah & Masruroh (2020) menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan Ular Tangga Matematika secara spesifik dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III di SDN Gumingrejo Tikung Lamongan. Hasil studi mereka menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dasar setelah terlibat dalam permainan tersebut. Ini menegaskan bahwa permainan seperti *Snake and Ladders Mathematics* bukan hanya sebagai alat untuk belajar, tetapi juga sebagai strategi untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Andriani & Wahyudi (2023) mengungkapkan bahwa permainan Ular Tangga berbasis misi efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa permainan ini tidak hanya membantu siswa dalam

memahami konsep matematika tetapi juga meningkatkan keterampilan dalam merumuskan strategi dan mengambil keputusan secara logis.

Dari segi pengembangan media pembelajaran, Nurussofa & Astuti (2023) menekankan pentingnya penggunaan permainan Ular Tangga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Mereka menyoroti bahwa dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung untuk membangun minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat disesuaikan dengan konteks lokal dan budaya di berbagai sekolah. Yantini, Untari, & Listyarini (2021), dalam penelitiannya, menunjukkan bahwa penerapan permainan Ular Tangga dalam mengajar matematika di SDN Ngemplak Simongan 01 Semarang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi bangun ruang kubus. Ini menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya bersifat

universal dalam aplikasinya tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing lingkungan pendidikan.

Dalam perspektif hasil belajar, Tasya, Vitoria, & Nurmasiyah (2024) mengeksplorasi pengaruh metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Studi mereka mengindikasikan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui permainan ini cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam pemahaman dan penerapan konsep-konsep matematika dalam situasi nyata.

Pembahasan mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan *Snake and Ladders Mathematics* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan menggambarkan berbagai sudut pandang dan kontribusi penting dari penelitian-penelitian terbaru dalam konteks pendidikan matematika. Salah satu aspek penting dari penggunaan permainan ini adalah kemampuannya untuk merangsang minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, yang

sering kali dianggap sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Penelitian oleh Septiana & Afnizar (2023) menyoroti implementasi Game Based Learning (GBL) menggunakan permainan *Snake and Ladders* untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V di SDN 06 Rantau Bertuah. Studi ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan berbasis game, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran matematika, mengembangkan keterampilan komputasi, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan matematika. Selain itu, studi oleh Cahyono, Al Fath, & Sugiyono (2024) memberikan analisis mendalam tentang penggunaan media permainan Ular Tangga dua dadu dalam pembelajaran matematika di SDN 2 Jetak. Penelitian mereka menekankan bahwa permainan ini tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang kompleks. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa strategi

pembelajaran yang menggunakan permainan dapat menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan matematika yang lebih tinggi di masa depan.

Pembahasan juga mencakup pentingnya adaptasi permainan *Snake and Ladders Mathematics* terhadap karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum setempat. Nurussofa & Astuti (2023) dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Mereka menekankan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap matematika tetapi juga mendukung pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap keberagaman siswa dalam hal kemampuan dan gaya belajar.

Dari perspektif psikologi pendidikan, penting untuk memahami bagaimana permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat membangun keterampilan sosial dan emosional siswa. Yantini, Untari, & Listyarini (2021) menunjukkan bahwa penerapan metode permainan Ular Tangga dalam pembelajaran

matematika materi bangun ruang kubus tidak hanya meningkatkan prestasi belajar siswa tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi di antara mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat berperan penting dalam membentuk karakter siswa dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih mandiri dan terampil dalam menghadapi tantangan di dunia nyata.

Pembahasan ini juga menggali kontribusi permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran matematika. Tasya, Vitoria, & Nurmasyitah (2024) meneliti pengaruh metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Studi mereka menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam bentuk permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka dapat belajar dengan ritme mereka sendiri dan mengeksplorasi konsep matematika secara lebih mendalam.

Untuk memperluas pembahasan tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan *Snake and Ladders Mathematics* pada siswa kelas V sekolah dasar, perlu diperhatikan beberapa aspek tambahan yang relevan dan penting dalam konteks pendidikan matematika. Salah satu aspek yang dapat dieksplorasi lebih lanjut adalah integrasi permainan ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning* (PBL). Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada proyek atau tugas yang memiliki relevansi nyata dengan kehidupan siswa, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Studi oleh Dewi, Ariyanti, & Pratama (2023) menginvestigasi penerapan PBL yang menggunakan permainan *Snake and Ladders Mathematics* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V di SDN 5 Kedungreja. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa

dalam matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan presentasi mereka. Melalui proyek-proyek yang terstruktur dan berorientasi pada pemecahan masalah matematika, siswa dapat belajar dengan lebih efektif sambil mengasah keterampilan sosial mereka.

Selanjutnya, penting untuk mempertimbangkan implikasi dari penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam mendukung keberagaman gaya belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dan penggunaan permainan ini dapat menyediakan lingkungan pembelajaran yang inklusif di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Penelitian oleh Ramadhani & Widiyanti (2022) menyoroti pentingnya diferensiasi pembelajaran dalam konteks penggunaan permainan matematika untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa.

Selain itu, perlu juga untuk mengamati dampak dari penggunaan permainan *Snake and Ladders*

Mathematics dalam meningkatkan literasi digital siswa. Dalam era teknologi digital yang semakin maju, integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika tidak hanya relevan tetapi juga penting. Studi oleh Astuti & Pranoto (2023) meneliti bagaimana penggunaan permainan matematika, termasuk *Snake and Ladders Mathematics*, dapat meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa permainan matematika tidak hanya memperkuat pemahaman matematika tetapi juga membantu siswa untuk menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat dan aplikasi digital yang relevan.

Pembahasan juga dapat melihat lebih dalam tentang bagaimana permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat dikembangkan sebagai alat evaluasi formatif yang efektif. Studi oleh Wahyuningsih & Sari (2023) mengulas tentang penerapan teknik-teknik evaluasi formatif menggunakan permainan matematika di kelas V SD Negeri 1 Barongan. Mereka menemukan bahwa permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa

terhadap berbagai konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis permainan matematika akan berdampak langsung pada efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian oleh Fitriani & Wahyuni (2022) menyoroti pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan permainan dalam pembelajaran matematika. Mereka menemukan bahwa dengan memperkuat keterampilan pedagogis mereka, guru dapat lebih efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan ini telah mengeksplorasi berbagai aspek penting dari penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan. Dari integrasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, dukungan terhadap keberagaman gaya belajar, pengembangan literasi

digital siswa, hingga implementasi sebagai alat evaluasi formatif dan pengembangan profesionalisme guru, permainan ini menawarkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman pembelajaran matematika. Dengan terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis bukti, kita dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang adil dan bermakna untuk mengembangkan kemampuan matematika mereka secara optimal.

Untuk melanjutkan pembahasan tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan *Snake and Ladders Mathematics* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan, kita dapat menyoroti beberapa solusi yang dapat diterapkan serta tantangan yang perlu dihadapi dalam implementasi metode ini. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah pengembangan kurikulum yang mendukung integrasi permainan matematika seperti *Snake and Ladders* dalam pembelajaran sehari-hari. Menyesuaikan kurikulum dengan strategi pembelajaran berbasis permainan dapat membantu guru untuk lebih mudah mengintegrasikan

permainan ini ke dalam rencana pembelajaran mereka.

Selain itu, pengembangan konten dan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran mereka merupakan solusi penting lainnya. Setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda, dan penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar, tingkat kemampuan, dan minat siswa. Penelitian yang dipimpin oleh Astuti & Pranoto (2023) menyoroti pentingnya diferensiasi dalam penggunaan permainan matematika untuk memenuhi keberagaman ini. Dengan menyesuaikan permainan dan tantangan yang diberikan, guru dapat memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif dan mendapatkan manfaat maksimal dari pengalaman pembelajaran ini.

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan pemanfaatan teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas permainan *Snake and Ladders Mathematics* dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Barongan. Integrasi teknologi dalam bentuk

aplikasi, perangkat lunak, atau platform pembelajaran daring dapat memperluas cakupan penggunaan permainan ini di kelas. Misalnya, penggunaan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk bermain permainan matematika secara mandiri atau kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik instan tentang kemajuan mereka.

Selanjutnya, salah satu solusi yang dapat dieksplorasi adalah pengembangan program pelatihan dan pengembangan profesional untuk guru dalam mengintegrasikan permainan matematika ke dalam praktik pembelajaran mereka. Program pelatihan ini dapat mencakup strategi mengajar, manajemen kelas, evaluasi formatif, serta penerapan teknologi dalam pembelajaran matematika. Penelitian oleh Fitriani & Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa pelatihan yang berkelanjutan dan terstruktur dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan matematika secara efektif.

Keterbatasan waktu, bahasa, atau pemahaman tentang materi

matematika dapat menjadi hambatan dalam upaya untuk mengintegrasikan orang tua dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif dan pendekatan yang inklusif terhadap orang tua dari berbagai latar belakang sangat penting dalam mendukung pembelajaran matematika siswa.

Secara keseluruhan, permainan *Snake and Ladders Mathematics* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan. Dengan mengeksplorasi solusi seperti pengembangan kurikulum yang mendukung, adaptasi konten pembelajaran, pemanfaatan teknologi, pelatihan profesional untuk guru, serta keterlibatan orang tua dan komunitas, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif bagi siswa. Meskipun ada tantangan dalam implementasi metode ini, kolaborasi antara berbagai pihak terkait dapat mengatasi hambatan dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan manfaat maksimal dari pengalaman pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Snake and Ladders Mathematics* sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V sekolah dasar memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran matematika. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, siswa tidak hanya dapat mengembangkan pemahaman konseptual mereka terhadap matematika, tetapi juga mengasah keterampilan sosial, kolaboratif, dan pemecahan masalah mereka. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Secara keseluruhan, permainan *Snake and Ladders Mathematics* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V SD Negeri 1 Barongan. Dengan mengatasi tantangan dan mengoptimalkan solusi yang telah disebutkan, kita dapat memanfaatkan potensi penuh permainan ini untuk menciptakan

lingkungan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kompetensi matematika yang kuat dan relevan bagi masa depan pendidikan. Dengan demikian, penggunaan permainan matematika ini tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menguasai materi matematika, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan hidup yang penting dalam era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, N., Azizah, N. L., & Amir, M. F. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Hitung Anak Pasca Pandemi Covid-19 Melalui Pelatihan Permainan Kreatif Metode Jarimatika. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(2), 136-142.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46.
- Ariyanti, N., Azizah, N. L., & Amir, M. F. (2022). Math Village: Creative Games as an Effort to Improve Children's Counting Ability Post Covid 19 Pandemic. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 3, 1252-1258.

- CAHYONO, A., AL FATH, A. M., & SUGIYONO, S. (2024). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KELAS 3 MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DUA DADU DI SDN 2 JETAK (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869-1875.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1).
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1).
- Yantini, C., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2021). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan 01 Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(1), 28-33.
- Septiana, L., & Afnizar, E. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288-297.
- Tasya, T., Vitoria, L., & Nurmasiyah, N. (2024). Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7653-7659.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of education action research*, 4(4), 407-414.