

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI
SDN CIPOCOK JAYA 2**

Indhira Asih Vivi Yandari¹, Euis Fidyana², Ahmad Fuadi Dakwan³, Desi Malaysia Sari⁴, Elfa Latifatul Jannah⁵, Farah Putri Oktaviani⁶, Gusmi Anggela⁷

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ²SDN Cipocok Jaya 2,

^{3,4,5,6,7}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat e-mail : ¹indhira_1969@untirta.ac.id, ²Efidyana@gmail.com,
³aldakwan07@gmail.com, ⁴desimalaysa45@gmail.com, ⁵elfalatifatul@gmail.com,
⁶fputri245@gmail.com, ⁷gusmianggela@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the snakes and ladders learning media in enhancing the learning activeness of sixth-grade students at SDN Cipocok Jaya 2. Learning activeness is a crucial factor in improving students' learning outcomes; however, many students remain passive in the learning process, particularly in mathematics. This study employs observation and interviews with teachers while engaging students in game-based learning using the snakes and ladders media. The results indicate that using the snakes and ladders learning media effectively increases students' learning activeness. The effectiveness is reflected in increased motivation and enthusiasm, active participation in discussions and problem-solving, improved understanding of mathematical concepts, and a positive shift in students' attitudes toward learning. Thus, game-based learning media such as snakes and ladders can serve as an innovative alternative to create a more enjoyable and interactive learning experience for students.

Keywords: *Learning media, Snakes and ladders, Learning activeness.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SDN Cipocok Jaya 2. Keaktifan belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara dengan guru serta melibatkan peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan menggunakan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Indikator efektivitas terlihat dari meningkatnya motivasi dan antusiasme peserta didik, partisipasi aktif dalam diskusi serta pemecahan masalah, peningkatan pemahaman konsep matematika, serta perubahan sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Ular tangga, Keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Keaktifan belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya adalah permainan ular tangga. Media ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SDN Cipocok Jaya 2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, baik bagi guru, peserta didik, maupun sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan ditempat kami melaksanakan program PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) Pendidikan Profesi Guru yaitu di SDN Cipocok Jaya 2. Pemanfaatan media

funmath permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar Matematika pada peserta didik di SDN Cipocok Jaya 2. Media *funmath* permainan ular tangga ini berupa suatu permainan yang digunakan untuk dapat memahami materi perhitungan dengan menggunakan kertas ular tangga yang sudah disiapkan dan kardus yang sudah dibentuk menjadi dadu. Adapun metode yang peneliti lakukan dalam penelitian, yaitu :

1. Observasi

Pada awal kegiatan peneliti melakukan observasi , dimana observasi ini peneliti terjun langsung kelapangan untuk mengamati Tingkat keaktifan peserta didik pada materi matematika perhitungan peserta didik SDN Cipocok Jaya 2.

2. Wawancara dengan Narasumber

Peneliti melakukan wawancara Bersama guru kelas VI yakni Ibu Euis Fidyana S.Pd dengan menanyakan kepada beliau bagaimana tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan

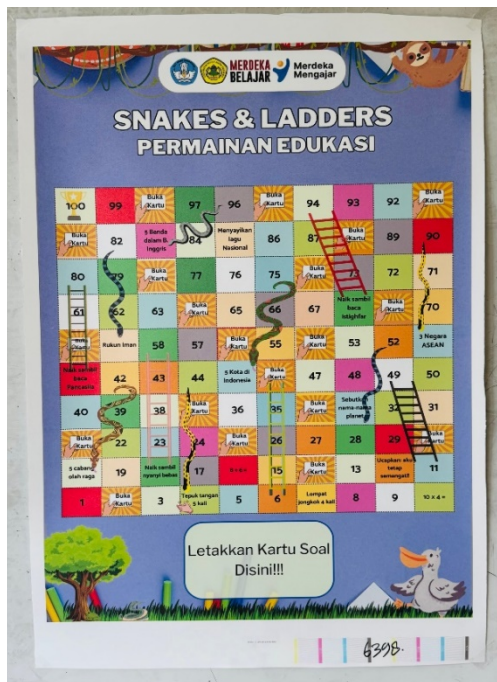
perhitungan dalam pembelajaran matematika dan peneliti ingin mengajak guru untuk merancang pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu salah satunya dengan permainan ular tangga matematika.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Cipocok Jaya 2 dengan tujuan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta membantu mereka mempelajari materi tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan melalui permainan ular tangga matematika. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pelajaran matematika masih rendah. Mereka kurang antusias saat mengerjakan soal-soal hitungan, seperti operasi dasar matematika. Rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik, sehingga membuat matematika terasa

membosankan bagi mereka. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan ular tangga matematika. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahap awal dalam pembuatan media ini adalah mendesain papan permainan menggunakan aplikasi Canva. Papan ular tangga dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan 100 petak yang dihiasi warna-warna menarik agar lebih atraktif bagi peserta didik. Selain itu, kartu soal juga disiapkan sebagai bagian dari permainan untuk melatih kemampuan berhitung peserta didik secara lebih menyenangkan.



Diatas terdapat sebuah kertas ular tangga yang mana pada petak-petak sudah terdapat petak soal yang mana Ketika peserta didik mendapat petak tersebut peserta didik harus menyelesaikan soal tersebut, contoh soal yang disediakan adalah :

1. $\frac{5}{6} - \frac{1}{4} =$
2. $\frac{3}{5} + \frac{2}{3} =$
3. Sebuah kebun sayur hanya digunakan $\frac{2}{3}$ bagian untuk menanam bayam. Jika luas kebun adalah 120 m^2 , berapa luas lahan yang digunakan untuk menanam bayam?
4. Sebuah kelas terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Tentukan perbandingan jumlah peserta didik laki-laki terhadap

peserta didik perempuan dalam bentuk paling sederhana!

Gambar tersebut terdapat sebuah kotak yang dibuat dari kertas origami yang mana kotak ini akan digunakan sebagai dadu dalam permainan ular tangga. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari, pada tahap pertama peneliti menyampaikan materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian melalui pendekatan permainan matematika. Peneliti juga menjelaskan bagaimana alur, tata cara penggunaan media yang disediakan. Selanjutnya disampaikan juga kelebihan dan kekurangan dari permainan ular tangga ini. Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 72) yaitu : 1) termasuk dalam media pembelajaran tematik, 2) Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik dapat bermain dalam pembelajaran, 3) anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, 4) media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika, 5) Media permainan ular tangga dapat

merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, 6) penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. selain itu, Penelitian oleh Pramesti (2022) menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi perkembangan kebudayaan Islam.

Pada tahap kedua, peneliti melakukan simulasi dengan mencontohkan cara bermain ular tangga matematika. Kegiatan ini dimulai dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, kemudian menjelaskan aturan permainan serta mengaitkannya dengan konsep pembelajaran matematika yang terdapat dalam permainan tersebut.

Dalam permainan ini, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok secara bergantian melempar dadu, dan angka yang muncul menentukan jumlah langkah yang harus mereka tempuh di papan permainan. Misalnya, jika mata dadu menunjukkan angka 2, maka pemain harus melangkah dua petak dari petak nomor 1. Jika seorang peserta didik

berhenti di petak yang berisi soal, mereka harus mendiskusikan jawabannya bersama anggota kelompoknya. Setelah menemukan jawaban yang tepat, salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil pekerjaan mereka dan menyerahkan jawaban kepada guru. Guru kemudian memeriksa jawaban tersebut; jika benar, kelompok mendapatkan 10 poin, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapat poin. Kelompok yang pertama mencapai petak terakhir (petak nomor 100) akan memperoleh bonus 50 poin. Permainan berlanjut hingga semua kelompok mencapai garis akhir. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainan, nilai mereka dijumlahkan, dan kelompok dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.



Selama proses belajar sambil bermain, peserta didik menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi. Awalnya, mereka kurang bersemangat, namun dengan adanya permainan ular tangga matematika dalam pembelajaran di kelas, motivasi mereka meningkat. Kegiatan pengabdian ini terbukti efektif dalam membangun sikap positif peserta didik terhadap mata pelajaran matematika serta mengubah cara pandang mereka yang sebelumnya menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SDN Cipocok Jaya 2. Efektivitas ini ditunjukkan dengan:

- Peningkatan motivasi belajar, di mana peserta didik lebih antusias mengikuti pelajaran.
- Meningkatnya partisipasi peserta didik dalam diskusi dan pemecahan masalah.
- Terjadinya perubahan sikap positif terhadap matematika, dari yang awalnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menyenangkan.
- Peningkatan interaksi antar peserta didik, baik dalam kelompok maupun dengan guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SDN Cipocok Jaya 2. Sebelum penerapan media ini, peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta tidak termotivasi dalam menyelesaikan soal matematika. Namun, setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media Ular Tangga, keaktifan belajar peserta didik meningkat secara signifikan.

Efektivitas media ini terlihat dari beberapa indikator, antara lain:

1. Peningkatan Keaktifan Belajar – Partisipasi peserta didik dalam diskusi dan penyelesaian soal meningkat dari 40% sebelum penggunaan media menjadi 85% setelahnya.
2. Meningkatnya Motivasi dan Antusiasme Peserta didik – Peserta didik lebih bersemangat

dalam mengikuti proses pembelajaran, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

3. Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika – Dengan keterlibatan aktif dalam permainan, peserta didik lebih mudah memahami materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
4. Terjadinya Perubahan Sikap Positif terhadap Matematika – Jika sebelumnya matematika dianggap sulit dan membosankan, melalui pendekatan permainan ini peserta didik merasa lebih nyaman dan tertarik dalam belajar.
5. Meningkatkan Interaksi dan Kerja Sama – Media pembelajaran ini mendorong interaksi yang lebih baik antara peserta didik dengan sesama teman sekelas maupun dengan guru.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Ular Tangga dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi

belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nurasiah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-58.
- Suyanto, S., & Jihad, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pramessti, A. R. (2022). *Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik*. Diakses dari <https://ejournal.ibntegal.ac.id/index.php/latahzan/article/download/381/208/1079>
- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan*

Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.

Diakses dari

https://www.researchgate.net/publication/316926030_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Permainan_Ular_Tangga_Untuk_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Pesertadidik_dan_Hasil_Belajar_IPS_di_Sekolah_Dasar