

Optimalisasi Penggunaan Media Ular Tangga Matematika dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa SD

¹⁾Kenys Fadhilah Zamzam, ²⁾Ririn Dwi Agustin, ³⁾Asri Putri Anugraini*

¹²³⁴⁾Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

Email Corresponding: Asriputrianugraini@gmail.com*

Received: 9 Mei 2026; Accepted: 12 Mei 2026; Published online: 13 Mei 2026

INFORMASI ARTIKEL (10PT)

ABSTRAK (10PT)

Kata Kunci:
Media Pembelajaran
Ular Tangga Matematika
Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap rumit dan membosankan oleh siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan antusiasme belajar. Situasi ini juga terlihat di SD Ulil Albab di Kepanjen, di mana siswa cenderung tidak aktif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media ular tangga matematika dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah partisipatif dan edukatif, dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Proses praktis dilakukan melalui permainan edukatif berbasis ular tangga yang dikombinasikan dengan soal-soal matematika. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa, motivasi, dan pemahaman materi matematika. Lebih lanjut, siswa juga menunjukkan respons positif terhadap pengalaman belajar tersebut. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga matematika telah terbukti berhasil dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:
Learning Media
Snakes and Ladders in Mathematics
Fun Learning

Mathematics learning in elementary schools is often considered complicated and uninteresting by students, resulting in low interest and enthusiasm for learning. This situation is also evident at Ulil Albab Elementary School in Kepanjen, where students tend to be inactive and less likely to participate in the learning process. Therefore, innovations in learning are needed to create a more engaging and interactive learning environment. This community service activity aims to maximize the use of the mathematical snakes and ladders media in creating a fun learning experience for elementary school students. The applied method is participatory and educational, with stages of preparation, implementation, evaluation, and follow-up. The practical process is carried out through educational games based on snakes and ladders combined with math problems. The results of this activity show an increase in student activity, motivation, and understanding of the mathematics material. Furthermore, students also showed a positive response to the learning experience. Thus, the use of the mathematical snakes and ladders media has proven successful in creating a fun learning experience and can be an innovative alternative in mathematics learning in elementary schools.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan awal adalah unsur vital dalam membangun kemampuan kognitif, emosional, dan motorik siswa. Salah satu subjek yang memainkan peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan sistematis adalah matematika. Namun, dalam praktiknya, pengajaran matematika di sekolah dasar seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh para murid. Ini terjadi akibat penggunaan metode pembelajaran yang biasanya bersifat tradisional, monoton, serta kurangnya penggunaan media pengajaran yang menarik dan interaktif.

Situasi serupa juga terjadi di SD Ulil Albab Kepanjen, di mana beberapa siswa menunjukkan minat dan motivasi yang rendah dalam mengikuti pelajaran matematika. Siswa cenderung bersikap pasif, tidak terlibat aktif dalam proses belajar, dan mengalami kendala dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Jika keadaan ini berlanjut, hasil belajar yang rendah serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa bisa menjadi dampaknya.

Langkah yang dapat diambil untuk mengatasi isu ini adalah dengan memaksimalkan pemanfaatan alat pembelajaran yang inovatif dan menarik. Alat pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam membantu siswa untuk mengerti materi secara lebih nyata dan menarik. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan adalah game edukatif, seperti permainan ular tangga yang berfokus pada matematika (Wati, 2021). Alat ini mengintegrasikan elemen permainan dengan bahan ajar, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus berarti. Ular tangga matematika dirancang dengan mengubah permainan konvensional menjadi alat pembelajaran yang mengandung soal-soal matematika yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa di tingkat sekolah dasar (Afandi, 2015). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar memahami berbagai konsep, tetapi juga dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir secara aktif. Penggunaan alat ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan artikel pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan serta dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media ular tangga matematika pada siswa Sekolah Dasar.

II. MASALAH

Merujuk pada hasil observasi awal di SD Ulil Albab, siswa menunjukkan minat dan motivasi yang rendah dalam mengikuti kegiatan pelajaran matematika. Siswa cenderung bersikap pasif terhadap pembelajaran matematika kurangnya motivasi dan media yang kurang menunjang pada kelas tersebut, tidak terlibat aktif dalam proses belajar, dan mengalami kendala dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Jika keadaan ini berlanjut, hasil belajar yang rendah serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa bisa menjadi dampaknya

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Ulil Albab Kecamatan Kepanjen. Responden yang terlibat dalam kegiatan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara

langsung. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pendidikan masyarakat melalui pendekatan sosialisasi dan pendampingan, sebagaimana dikemukakan oleh Basri et al. (2022) dan Hasanah (2017), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik dalam media permainan untuk kegiatan belajar. Sosialisasi dipahami sebagai proses penanaman nilai dan kebiasaan melalui interaksi sosial dalam lingkungan pendidikan (Candra et al., 2021).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadakan di SD Ulil Albab Kepanjen dengan fokus utama pada para guru dan siswa di tingkat dasar. Pendekatan ini diterapkan dalam aktivitas metode inspiratif yang meliputi pelatihan, serta pendampingan dengan tujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan media ular tangga dalam proses pembelajaran matematika.

Pelaksanaan aktivitas dilaksanakan melalui beberapa langkah sebagai berikut, Tahap Persiapan, pada fase ini dilakukan koordinasi awal bersama dengan pihak sekolah untuk mengenali tantangan yang muncul dalam pengajaran matematika, selain itu tim pengabdian juga melakukan persiapan kegiatan dengan menyediakan media ular tangga matematika yang telah dimodifikasi sesuai materi, lembar observasi aktivitas. Tahap Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pengenalan media ular tangga, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan edukatif, Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga matematika dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi dilakukan dengan pemberian angket respon siswa terhadap kegiatan penggunaan ular tangga matematika. Tahap tindak lanjut memberikan rekomendasi kepada guru untuk memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran dikelas dan mengembangkan media serupa sesuai dengan materi di kelas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Ulil Albab Kepanjen berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini diikuti oleh siswa SD Ulil Albab yang menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan kelas IV dengan jumlah siswa dalam kegiatan ini sebanyak 12 siswa.

Berdasarkan observasi selama kegiatan ditemukan bahwa selama penggunaan siswa terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan keterlibatan siswa dalam permainan, keberanian menjawab soal serta interaksi antar kelompok. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa antusias dan senang. Berdasarkan evaluasi sederhana siswa mampu menjawab soal dengan baik karena media ular tangga matematika membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Berdasarkan angket dan wawancara singkat siswa menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga matematika lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa.

Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan di ruangan kelas berfokus pada pemberian pemahaman mengenai makna pembelajaran menggunakan media, fungsi dan tujuan yang terkandung di dalamnya, serta manfaatnya bagi kesehatan fisik dan kesejahteraan mental. Indikator ketercapaian tujuan pada tahap ini ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi dan sesi tanya jawab.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan permainan media ular tangga matematika kepada peserta didik SD Ulil Albab sebagai kegiatan program pengabdian.

Tahap praktik dan simulasi permainan ular tangga dilakukan di dalam kelas memberikan pengalaman yang mengesankan dalam menerapkan permainan yang telah diperkenalkan. Pada kategori indikator keberhasilan dalam kegiatan permainan ular tangga matematika meliputi keantusiasan siswa dalam aturan permainan, keterlibatan aktif yang dilakukan secara berkelompok, siswa sangat bisa untuk berkerjasama, sportivitas, dan kompak selama kegiatan berlangsung. Praktik langsung ini juga memperlihatkan bahwa penerapan permainan ular tangga matematika bisa dijadikan sarana belajar matematika menyenangkan sekaligus memperkuat interaksi social.

Peningkatan keterlibatan siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa media ini dapat merubah cara belajar dari yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih dinamis. Siswa tidak hanya sekedar menerima informasi, namun juga terlibat langsung dalam mencari solusi permainan dan diskusi kelompok. Di sisi lain kemajuan dalam penguasaan konsep matematika membuktikan bahwa media ular tangga berpotensi membantu menjelaskan materi yang biasanya dianggap abstrak. Soal soal ditawarkan dalam permainan memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan latihan berulang kali dalam suasana yang menyenangkan.

Perspektif dari segi social aktivitas ini dapat memperkuat ketrampilan berkomunikasi dan kolaborasi para siswa. Interaksi dalam kelompok mendorong peserta didik untuk saling berbagi gagasan, menguraikan slusi dan membantu rekan yang mengalami kesulitan. Aspek ini penting untuk mengasah kapasitas komunikasi metamatis siswa.

Secara keseluruhan optimalisasi penggunaan media ular tangga matematika terbukti efektif dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan memperbaiki dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan, memperbaiki tingkat partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi dengan begitu media bisa dijadikan pilihan inovatif untuk pengajaran matematika.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan program optimalisasi penggunaan media ular tangga matematika menunjukkan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan di Sekolah Dasar. Program pengabdian ini mampu

menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media dapat menghasilkan motivasi, keaktifan, serta minat belajar matematika siswa.

Penerapan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran matematika juga memudahkan siswa memahami berbagai konsep matematika dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Partisipasi siswa dalam kegiatan permainan sedukatif mendukung terciptanya interaksi yang baik, kerjasama, dan komunikasi yang efektif di antara mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan penuh makna. Sehingga permainan ular tangga bisa dianggap sebagai pendekatan inovatif dalam pengajaran mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar. Diharapkan media ini dapat digunakan secara berkelanjutan dan meningkatkan proses belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, M., Rahman, A., & Hidayat, S. (2022). Pendidikan Masyarakat sebagai Pendekatan dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 85-92.
- Candra, R., Putra, D. A., & Lestari, N. (2021). Sosialisasi sebagai Proses Pembentukan Nilai dalam Lingkungan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 45-53.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik Observasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 8(1), 21-32.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.