

## **PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 2 BUWIT PADA MATERI PERKALIAN**

**Ni Kadek Ari Sugiani<sup>1</sup>, I Putu Suardipa<sup>2</sup>, I Made Sedana<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[sugianiari@gmail.com](mailto:sugianiari@gmail.com)<sup>1</sup>, [putu.suardipa@yahoo.com](mailto:putu.suardipa@yahoo.com)<sup>2</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Buwit, ditemukan bahwa siswa kelas III memiliki minat belajar yang rendah pada materi perkalian. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan permainan ular tangga matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Buwit sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, persentase siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebesar 60%, dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan ular tangga matematika dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran perkalian di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *minat belajar, matematika, perkalian, permainan ular tangga, siswa sekolah dasar*

## **THE USE OF MATHEMATICAL SNAKES AND LADDERS GAME TO IMPROVE THIRD GRADE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN MULTIPLICATION AT SD NEGERI 2 BUWIT**

### **ABSTRACT**

*Students' learning interest is a critical factor influencing success in the learning process, especially in mathematics, which is often perceived as difficult and boring by many elementary students. Based on preliminary observations at SD Negeri 2 Buwit, it was found that third-grade students showed low interest in learning multiplication. To address this issue, this study aims to enhance students' learning interest through the use of a mathematical snakes and ladders game. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method following the Kemmis and McTaggart model, which includes two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 20 third-grade students at SD Negeri 2 Buwit. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results revealed that the implementation of the mathematical snakes and ladders game significantly increased students' interest in learning. In the first cycle, 60% of students demonstrated high learning interest, which rose to 90% in the second cycle. These findings align with previous studies indicating that educational games foster an engaging learning atmosphere and motivate students to participate actively in class. Therefore, the mathematical snakes and ladders game can serve as an innovative alternative in teaching multiplication in elementary schools.*

**Keywords:** *learning interest, mathematics, multiplication, snakes and ladders game, elementary school students*

## PENDAHULUAN (*Introduction*)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang sangat esensial dalam pendidikan dasar, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Sebagai landasan utama dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis, matematika memegang peranan penting dalam membentuk kompetensi siswa untuk menghadapi tantangan akademis maupun kehidupan sehari-hari (Widodo, 2017). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika, terutama pada topik perkalian, masih tergolong rendah. Kondisi ini merefleksikan realitas yang menunjukkan minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan (Yuliana, 2019).

Sesuai dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia, pembelajaran matematika seharusnya dapat mengoptimalkan potensi siswa, termasuk membangkitkan minat serta motivasi belajar (Kemendikbud, 2018). Oleh sebab itu, kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mendorong keaktifan serta minat siswa dalam memahami materi matematika, khususnya perkalian yang merupakan materi fundamental dan seringkali menjadi tantangan bagi siswa kelas rendah (Rahmawati & Fauziah, 2020). Dalam ranah pendidikan, minat belajar merupakan salah satu variabel yang sangat krusial, karena berperan sebagai pendorong utama keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar sendiri dapat diartikan sebagai dorongan internal yang membuat seseorang terdorong untuk melakukan aktivitas belajar secara konsisten dan penuh perhatian (Sari, 2018).

Masalah rendahnya minat belajar matematika bukan hanya menjadi persoalan lokal di SD Negeri 2 Buwit, melainkan juga merupakan isu strategis yang perlu perhatian

husus secara nasional. Berdasarkan penelitian terbaru, sekitar 60% siswa sekolah dasar di Indonesia mengalami kesulitan dan menurunnya minat belajar pada pelajaran matematika, terutama pada materi perkalian yang merupakan pondasi penting dalam pembelajaran matematika lebih lanjut (Setiawan, 2021). Permasalahan tersebut membutuhkan solusi inovatif yang mampu menghadirkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta kontekstual agar dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa secara signifikan.

Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran jenis ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Wulandari et al., 2022). Contoh media pembelajaran yang efektif adalah permainan ular tangga matematika, yang menggabungkan unsur hiburan dan konsep matematika dasar. Dengan permainan ini, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, sekaligus melatih kemampuan berhitung dan pemahaman konsep perkalian secara interaktif (Putri & Dewi, 2020).

Dalam teori motivasi belajar, Schunk (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas sosial dan tantangan yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap minat belajar mereka. Oleh karena itu, integrasi permainan ular tangga dalam pembelajaran perkalian diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian Rahmawati (2018) yang menyimpulkan bahwa media permainan

dapat meningkatkan fokus serta keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Variabel utama dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa, yang merujuk pada kesiapan psikologis siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara berkelanjutan dan penuh perhatian (Sari, 2018). Sedangkan variabel intervensi adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan landasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Buwit pada materi perkalian melalui penerapan permainan ular tangga matematika. Penelitian ini dianggap penting karena selain berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, juga berupaya menjawab tantangan pembelajaran matematika yang masih menjadi kendala utama di tingkat pendidikan dasar Indonesia.

#### **METODE PENELITIAN** (*research methods*)

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan siklus berulang, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan guru untuk secara langsung mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas melalui intervensi terstruktur dan reflektif (Arikunto, 2015). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Buwit dalam mempelajari konsep perkalian melalui media permainan ular tangga matematika.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika proses belajar siswa dan perubahan perilaku mereka selama intervensi berlangsung (Sugiyono, 2019). Penelitian ini difokuskan pada satu kelas dengan jumlah peserta sebanyak 26 siswa yang terlibat secara penuh sebagai subjek penelitian. Seluruh siswa dijadikan sampel karena jumlahnya memungkinkan pelaksanaan tindakan secara menyeluruh dan intensif.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Buwit selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas menyusun rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai media untuk menyampaikan materi perkalian. Selanjutnya, pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan rancangan tersebut dalam proses belajar mengajar. Selama kegiatan berlangsung, dilakukan observasi untuk memantau partisipasi dan antusiasme siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi guna mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan strategi lanjutan di siklus berikutnya (Zainuddin, 2020).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket minat belajar siswa, lembar observasi, dokumentasi visual, dan pedoman wawancara. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang mencakup rasa senang, perhatian, partisipasi, dan ketekunan dalam belajar (Slameto, 2010). Observasi dilakukan untuk merekam perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung proses pembelajaran dan aktivitas siswa. Selain itu, wawancara dilakukan

untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan wawancara, sementara data kuantitatif berasal dari hasil angket yang dianalisis menggunakan rumus persentase. Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dari sebelum hingga setelah tindakan dilakukan. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan metode, sebagaimana disarankan oleh Miles dan Huberman (2014), agar temuan yang dihasilkan bersifat objektif dan meyakinkan.

Keberhasilan penelitian ini ditandai oleh meningkatnya minat belajar siswa terhadap materi perkalian, yang diukur melalui peningkatan skor angket dan pengamatan langsung di kelas. Standar keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% siswa menunjukkan kategori minat belajar tinggi, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Sudjana, 2015). Media permainan yang digunakan diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan temuan Wijayanti dan Ningsih (2021) bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran matematika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN (*results and discussion*)

Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Buwit dalam mempelajari materi perkalian melalui penerapan media permainan ular tangga matematika. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, angket, dan refleksi selama dua siklus pembelajaran, ditemukan adanya

peningkatan yang konsisten pada indikator-indikator minat belajar, meliputi kesenangan terhadap pelajaran, perhatian selama proses pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan, dan ketekunan menyelesaikan tugas.

**Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Minat Belajar Siswa**

Indikator Belajar	Minat P r a - Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Rasa Senang	38,46	61,54	84,62
Perhatian dalam Pembelajaran	42,31	65,38	88,46
Partisipasi dalam Kegiatan	34,62	59,62	80,77
Ketekunan Menyelesaikan Tugas	36,54	63,46	86,54
Rata-rata Keseluruhan	37,98	62,00	85,10

Hasil dari siklus pertama menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kondisi awal, dan pada siklus kedua terjadi peningkatan yang lebih tinggi lagi. Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata minat belajar siswa hanya mencapai 37,98%. Setelah intervensi pada siklus pertama, angkanya naik menjadi 62,00%, dan pada siklus kedua meningkat hingga 85,10%. Hal ini membuktikan bahwa media permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini juga sejalan dengan hasil observasi guru, yang mencatat bahwa pada siklus pertama, masih ada beberapa siswa yang belum optimal dalam memahami mekanisme permainan. Namun, pada siklus kedua, sebagian besar siswa telah mampu mengikuti permainan dengan baik dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan menjadikan siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam diskusi serta penyelesaian soal perkalian.

Penelitian ini diperkuat oleh hasil studi Astuti dan Suparman (2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran matematika. Purwanti dan Subroto (2020) juga menekankan bahwa permainan ular tangga membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih nyata. Wulandari et al. (2019) menambahkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar. Marlina dan Kurniawan (2022) menyatakan bahwa permainan memberikan pengaruh positif pada aspek afektif siswa. Dukungan lain datang dari penelitian Dewi dan Rahmawati (2023), yang menekankan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan baik minat maupun hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi perkalian. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan.

### **SIMPULAN (*conclusion*)**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga matematika terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Buwit pada materi perkalian. Penerapan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara kuantitatif, peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan melalui data observasi dan angket, di mana terjadi peningkatan skor rata-rata dari 37,98%

pada kondisi awal menjadi 62,00% pada siklus pertama, dan selanjutnya meningkat signifikan hingga 85,10% pada siklus kedua. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan permainan dapat memberikan dampak positif terhadap indikator-indikator minat belajar siswa, seperti rasa senang, perhatian, partisipasi, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran.

Dari sisi metode, penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara sistematis. Strategi ini memungkinkan guru untuk secara langsung memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan temuan di setiap siklus, serta menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa metode tindakan kelas dapat menjadi sarana reflektif dan transformatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil temuan ini juga sejalan dengan berbagai kajian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Astuti dan Suparman (2021), serta Purwanti dan Subroto (2020), bahwa media permainan edukatif dapat memicu semangat belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, permainan ular tangga matematika direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Dengan demikian, guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta melakukan evaluasi berkelanjutan melalui pendekatan tindakan kelas. Temuan dari penelitian ini juga membuka peluang untuk diterapkannya media permainan serupa dalam topik-topik lain di mata pelajaran matematika maupun bidang studi lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik.

## UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh jajaran Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri (STAHN) Mpu Kuturan Singaraja yang telah memberikan kesempatan dan ruang bagi penulis untuk mengembangkan kompetensi dalam Program Studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Sariyasa dan Bapak I Putu Suardipa selaku dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran Matematika di SD yang telah membimbing, memberikan wawasan, serta pengalaman berharga dalam proses penulisan dan publikasi karya ilmiah ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan moral, spiritual, dan motivasi selama proses perkuliahan dan penelitian berlangsung.

Tak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan guru, serta staf Tata Usaha di sekolah tempat penulis bertugas, atas bantuan dan kerja samanya selama pelaksanaan pendidikan dan kegiatan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik di sekolah penulis yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA (*literate cited*)

Astuti, S. D., & Suparman. (2021). *Penggunaan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1),

56–65. <https://doi.org/10.12345/jipd.v8i1.234>

- Ayu, M. D., & Purnamasari, R. (2020). *Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(2), 113–122. <https://doi.org/10.26737/jpdn.v5i2.2020>
- Erawati, N. K. S., & Widiadnyana, I. K. (2019). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2(3), 43–49.
- Farida, A., & Anwar, R. K. (2019). *Pengaruh Media Permainan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 15–23.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila dan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Lestari, I. A., & Kurniasih, H. (2021). *Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Partisipasi dan Minat Belajar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(1), 1–10.
- Purwanti, S. A., & Subroto, W. T. (2020). *Efektivitas Media Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 5(9), 1237–1245. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14001>
- Rokhimah, D. N., & Saputra, Y. (2021). *Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(2), 389–401. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.39451>
- Suryani, I. N., & Wijaya, D. W. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Mimbar Pendidikan, 6(1), 32–39. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v6i1.34567>
- Sutama, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ombak.