JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Implementasi Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika Siswa SDN 60 Moncongloe Lappara

Mulyadi[1], Supriadi[2], Nur Afni, Nita Ramadani[3], Nur Fadila[4], Imelda[5]

[1,2,3,4,5]Universitas Islam Makassar, Kota Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Mulyadi
mulyadi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak:

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar mengenai pelajaran Matematika. Hal ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan ular tangga numerasi. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang seru dan interaktif, sehingga dapat membantu mengatasi kecenderungan siswa yang merasa sulit atau kurang berminat dalam memahami konsep-konsep matematika. Pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan media pembelajaran, penyusunan instrumen numerasi, pelaksanaan di kelas, serta evaluasi terhadap hasil implementasi. Berdasarkan hasil kegiatan, media ular tangga numerasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran matematika. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, serta pemahaman yang lebih baik terhadap konsep dasar numerasi. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan yang lebih kuat dari guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran. Media ini juga memperkuat keterlibatan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Numerasi, Matematika, Minat Belajar, Pemahaman Konsep

Pendahuluan

Matematika adalah mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan menyelesaikan masalah. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa masih memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menimbulkan rasa takut (Cahyaningsih & Nahdi, 2020)(Sinaga et al., 2025)(Andriani, 2023)(Novitasari et al., 2023)(Reni et al., 2025)(Nurussofa & Astuti, 2023). Situasi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, terutama dalam memahami konsep numerasi dasar seperti operasi bilangan.

Copyright © 2025 The Author(s)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar dari dalam diri siswa. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media permainan edukatif, seperti ular tangga numerasi. Media ini dirancang untuk menyajikan tantangan kognitif dalam suasana permainan yang kompetitif namun menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep- konsep dasar dalam matematika (Maulida et al., 2023).

Sejumlah kajian ilmiah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menurunkan tingkat kecemasan terhadap mata pelajaran matematika, serta memperkuat pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna. Berangkat dari temuan tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengimplementasikan media ular tangga numerasi di SDN 60 Moncongloe Lappara sebagai upaya strategis dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika.

Metode Pelaksanaan

1. Analisis Kebutuhan

   Tahapan ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi terhadap siswa kelas III, IV, dan V di SDN 60 Moncongloe Lappara. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami hambatan dalam memahami konsep operasi hitung dasar (Amaliyah et al., 2022)

2. Perancangan Media Ular Tangga Numerasi

   Media ular tangga ini dirancang dengan mengadopsi konsep permainan tradisional yang dimodifikasi melalui integrasi soal-soal numerasi. Setiap petak dalam permainan memuat tantangan berupa soal penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian, yang disesuaikan dengan tingkat kelas dan kemampuan siswa guna memastikan relevansi materi dengan jenjang pembelajaran.

3. Implementasi

   Proses pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil, di mana siswa terlibat dalam permainan sambil mengerjakan soal-soal numerasi yang tersedia. Dalam kegiatan ini, mahasiswa bertindak sebagai fasilitator yang berperan memantau tingkat pemahaman siswa serta mendorong terciptanya kerja sama yang efektif di antara anggota kelompok.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian yang berjudul "Penggunaan Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SDN 60 Moncongloe Lappara" dilakukan dalam tiga fase sesuai dengan tingkat kelas yang bervariasi, yaitu:

- Kelas V pada tanggal 28 Mei 2025



Gambar 1. Pelaksanaan Ular Tangga Numerasi di Kelas V

- Kelas IV pada tanggal 2 Juni 2025



Gambar 2. Pelaksanaan Ular Tangga Numerasi di Kelas IV

Copyright © 2025 The Author(s)

- Kelas III pada tanggal 4 Juni 2025



Gambar 3. Pelaksanaan Ular Tangga Numerasi di Kelas III

Setiap kegiatan dilaksanakan dengan metode yang serupa, yaitu memanfaatkan media spanduk ular tangga numerasi yang telah dimodifikasi dengan unsur edukatif. Media permainan ini terdiri atas kotak-kotak yang berisi tantangan berhitung, mencakup operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang disesuaikan dengan jenjang kelas dan kemampuan peserta didik. Untuk menjaga interaksi yang aktif, disediakan pula kartu soal yang diambil siswa saat mereka berhenti di kotak tertentu.

1. Peningkatan Antusias dan Partisipasi Siswa

   Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa media permainan ular tangga numerasi sangat membantu dalam menarik minat siswa. Aktivitas ini membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat dalam menyelesaikan tantangan matematika, berbeda dengan proses belajar biasa yang cenderung pasif. Siswa tampak bersemangat menunggu giliran untuk bermain dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan. Ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Adaptasi Soal Berdasarkan Tingkat Kelas

   Kelas V: Materi tantangan difokuskan pada soal-soal dengan tingkat kesulitan menengah hingga tinggi, meliputi operasi hitung campuran serta soal cerita yang bersifat aplikatif namun tidak terlalu kompleks.

Kelas IV: Pertanyaan yang diberikan mencakup operasi dasar perkalian dan pembagian, serta penjumlahan dan pengurangan bilangan yang terdiri dari lebih dari dua angka.

Kelas III: Soal-soal difokuskan pada kemampuan dasar dalam operasi penjumlahan dan pengurangan dalam bilangan hingga ratusan, serta pengenalan konsep perkalian secara sederhana.

Menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa di tiap jenjang kelas sangat penting, karena dapat membantu siswa lebih percaya diri dalam menjawab. Pendekatan ini juga efektif untuk mengurangi rasa bosan dan kecemasan mereka terhadap mata pelajaran matematika.

3. Penguatan Pemahaman Konsep Matematika

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, para siswa menunjukkan kemajuan dalam memahami konsep dasar operasi matematika. Ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memberikan jawaban yang lebih tepat setelah beberapa kali melakukan permainan. Sebagian guru juga mengungkapkan bahwa siswa yang dulunya tidak aktif dalam pelajaran matematika, kini mulai menunjukkan minat untuk bertanya dan menjawab pertanyaan setelah berpartisipasi dalam permainan ini.

4. Kolaborasi dan Komunikasi dalam Belajar

Media ini juga mendorong pelajar untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi ketika berdiskusi menyelesaikan masalah. Aktivitas dilakukan dalam kelompok kecil, sehingga siswa bisa saling mendukung dan berdiskusi. Ini memperkuat nilai kerja sama dalam proses belajar dan membuat matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan.

5. Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, teridentifikasi bahwa siswa mengalami peningkatan dalam hal partisipasi aktif serta menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi. Pendekatan yang menyenangkan melalui permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal numerasi tanpa merasa terbebani. Peningkatan pemahaman terhadap konsep numerasi dasar juga tampak melalui ketepatan jawaban siswa saat bermain dan dalam sesi diskusi kelompok. Selain itu, guru memberikan respons yang positif terhadap implementasi media ini, menyatakan bahwa pendekatan tersebut dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif untuk mengatasi kesenjangan pemahaman konsep matematika dasar di tingkat sekolah dasar.

Copyright © 2025 The Author(s)

Simpulan

Implementasi media ular tangga numerasi di SDN 60 Moncongloe Lappara terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada aspek numerasi. Media ini menghadirkan pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur edukatif dengan hiburan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Peran serta dan dukungan guru turut menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pelaksanaan program ini. Oleh karena itu, disarankan agar media pembelajaran ini terus dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi-materi matematika lainnya.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak di SDN 60 Moncongloe Lappara, khususnya kepada kepala sekolah, para guru, dan siswa, atas dukungan dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim pengabdian yang telah menunjukkan kerja sama, dedikasi, dan komitmen dalam merancang serta melaksanakan program ini secara optimal.

Referensi

Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., Zahra, Z., Dasar, G. S., & Tangerang, U. M. (2022). *Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Analysis Of The Use Of Learning Media On Student ' Interest In*. *2*(3), 191– 195.

Andriani, F. (2023). *Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD*. *9*(4), 1869–1875. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743

Cahyaningsih, U., & Nahdi, D. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sd Berbasis Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Yang Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(2), 598–604.

Maulida, T., Nurrahmah, A., & Vernia, D. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Kecerdasan Logika Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, *3*(2), 171–178.

Novitasari, K. A., Januar, H., Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2023). *Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *9*(3), 1500–1506. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5154

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), 22–28. https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183

Reni, D. S., Musayadah, B., Janah, M. N., Wulandari, N. S., & Maulana, R. Y. (2025). *Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *5*(1), 197–204.

Sinaga, D. Y., Sari, D., Siahaan, N. A., Rezeki, D. S., Saragih, S., Gita, A., Sihombing, S., & Saragih, B. (2025). *Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar 3*(2022).