

Pemanfaatan Media Ular Tangga Interaktif dalam Meningkatkan Antusias Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Jatinom 1

Khoirun Nuril Imamah¹

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: Khoirunnuril@gmail.com

Abstrak: Studi pengembangan ini berfokus pada perancangan, kreasi, dan evaluasi kelayakan serta efektivitas suatu media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Tujuannya adalah menggenjot minat belajar siswa kelas tiga pada materi bangun ruang sederhana dalam pelajaran matematika di SDN Jatinom 1. Permainan ular tangga ini dimodifikasi dengan penambahan elemen seperti kartu materi (berisi konsep), kartu soal (untuk evaluasi), serta kartu keberuntungan dan bonus poin yang didesain untuk menumbuhkan semangat kompetisi. Proses penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan hingga tahap penyempurnaan produk final. Tahapan tersebut mencakup studi awal dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan prototipe awal, uji coba terbatas, revisi berdasarkan hasil uji coba, pelaksanaan uji coba lapangan, dan revisi akhir untuk penyempurnaan produk. Diharapkan media ini mampu mendorong partisipasi aktif dan minat belajar siswa, sekaligus membentuk kerangka kognitif yang lebih terstruktur dan mendalam dalam pemahaman konsep matematika.

Abstract: This development study focuses on the design, creation, and evaluation of the feasibility and effectiveness of a snake and ladder-based instructional media. The aim is to boost the learning interest of third-grade students in the topic of basic three-dimensional shapes in mathematics at SDN Jatinom 1. This snake and ladder game is modified with the addition of elements such as material cards (containing concepts), question cards (for assessment), as well as lucky and bonus point cards designed to foster a spirit of competition. The research process adopts a simplified version of the Borg and Gall development model up to the stage of final product refinement. These stages include preliminary study and data collection, planning, initial prototype development, limited trials, revision based on trial results, field trials, and final revisions for product improvement. This instructional media is expected to encourage active participation and students' interest in learning, while also helping them build a more structured and in-depth cognitive framework for understanding mathematical concepts.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 20 Agustus 2025

Disetujui pada: 18 September 2025

Dipublikasikan pada: 30 September 2025

Kata kunci: Ular Tangga, Media Interaktif, Antusias Siswa, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk individu, baik dalam konteks formal maupun informal. Di Indonesia, kerangka pendidikan telah ditetapkan dalam regulasi, seperti Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Tujuan utamanya adalah memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi mereka, termasuk aspek spiritual, karakter, kemandirian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang relevan bagi diri mereka sendiri, komunitas, bangsa, dan negara. Sistem ini berfokus pada pembentukan karakter dan pemenuhan kebutuhan belajar setiap siswa. Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah

tantangan. Hal ini mencakup keterbatasan fasilitas, variasi kualitas pengajar, akses pendidikan yang tidak merata, serta rendahnya antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan standar pendidikan melalui inovasi dan pembaruan dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung aktivitas belajar siswa. Kreativitas guru dalam mengelola kegiatan belajar, baik melalui pendekatan metodologis maupun pemanfaatan alat bantu, sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Mata pelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar seringkali disampaikan dalam format teoretis disertai latihan soal. Untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ini, pendidik membutuhkan sarana penunjang dalam proses pengajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang memperjelas makna informasi dan mempercepat pencapaian tujuan belajar. Lebih lanjut, media pembelajaran juga berperan sebagai instrumen bagi guru untuk menyederhanakan pemahaman materi bagi siswa, sekaligus merangsang minat dan mendorong motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Pendekatan R&D adalah proses yang terstruktur untuk menyelidiki, mendesain, membuat, dan memverifikasi keabsahan suatu produk. Dalam ranah pendidikan, tujuan R&D adalah untuk menciptakan dan mengesahkan produk-produk edukasi. Dengan demikian, penelitian ini berpusat pada upaya untuk menghasilkan atau memvalidasi produk yang cocok untuk kebutuhan pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

Adapun desain penelitian dalam pengembangan ini mengikuti model Borg dan Gall, yang meliputi sepuluh fase yang tersusun rapi. Dimulai dengan pengumpulan data dan studi pendahuluan, lalu dilanjutkan dengan tahap perencanaan yang cermat. Setelah itu, dikembangkan prototipe produk awal yang akan diuji coba dalam skala kecil. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar revisi sebelum produk diuji coba di lapangan secara lebih luas. Perbaikan lebih lanjut dilakukan untuk menyempurnakan aspek operasional, diikuti dengan uji coba lapangan operasional. Setelah melalui berbagai pengujian dan modifikasi, produk akhir akan direvisi untuk terakhir kalinya, sebelum akhirnya disebarluaskan dan diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas esensi dari inisiatif penelitian yang diusulkan, yang berpusat pada pengembangan sarana pembelajaran. Fokus utamanya adalah mengatasi hambatan mendasar dalam sistem pendidikan dasar, khususnya terkait kurangnya keterlibatan siswa kelas tiga dalam pembelajaran matematika, terutama saat membahas konsep-konsep dasar bangun ruang. Situasi ini diperburuk oleh metode pengajaran yang seringkali monoton dan minimnya integrasi alat bantu belajar yang interaktif. Berlandaskan pada prinsip-prinsip pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menekankan pemberdayaan siswa secara menyeluruh, realitas di lapangan masih memperlihatkan kendala seperti keterbatasan fasilitas, perbedaan kualitas pengajar, masalah aksesibilitas, dan menurunnya gairah belajar siswa.

Sebagai respons terhadap tantangan-tantangan tersebut, penelitian ini mengedepankan sebuah solusi inovatif: penciptaan media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan ular tangga. Ini bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah instrumen pedagogis yang mengintegrasikan materi ajar. Dengan menyertakan "kartu informasi" (materi), "kartu tantangan" (soal), "kartu peluang" (keberuntungan), dan "kartu

hadiah" (bonus), permainan ini didesain untuk mentransformasi atmosfer belajar menjadi lebih hidup, menarik, dan kompetitif. "Kartu informasi" akan menyajikan materi secara visual, sementara "kartu tantangan" memungkinkan evaluasi pemahaman siswa secara interaktif. Unsur hadiah dan peluang disematkan untuk mempertahankan motivasi dan semangat kompetisi, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Estetika visual yang menarik dengan palet warna cerah juga diharapkan mampu menangkap perhatian dan meningkatkan konsentrasi siswa.

Pendekatan metodologis dalam pengembangan ini bersandar pada kerangka Research and Development (R&D), mengadopsi model Borg and Gall dalam bentuk yang disederhanakan. Pemilihan model ini menegaskan komitmen terhadap proses pengembangan yang terstruktur dan terverifikasi. Tahapannya meliputi analisis kebutuhan awal, perancangan prototipe, validasi oleh pakar materi dan media, serangkaian pengujian (baik skala terbatas maupun lapangan), serta revisi berkelanjutan. Prosedur ini krusial untuk memastikan bahwa produk akhir tidak hanya inovatif, tetapi juga memiliki validitas, kelayakan, dan efektivitas yang terbukti dalam konteks pembelajaran sesungguhnya.

Dampak yang diharapkan dari pengembangan media ini bersifat luas. Dari perspektif teoretis, riset ini berpotensi memperkaya pengetahuan seputar inovasi media pembelajaran matematika dan menyediakan dasar bagi penelitian selanjutnya yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Dari sisi praktis, media ini akan membekali para pendidik dengan beragam strategi pengajaran yang segar, memungkinkan mereka mengukur pemahaman siswa secara lebih efisien, dan mendorong keterlibatan mereka dalam riset serupa. Bagi siswa, media ini bertindak sebagai pemicu motivasi, mendorong kreativitas, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam menguasai materi matematika. Asumsi bahwa media yang relevan mampu menggenjot aktivitas dan minat belajar siswa, serta membantu membentuk struktur kognitif yang terorganisir dan mendalam, menjadi fondasi keyakinan akan potensi keberhasilan implementasi permainan ular tangga ini. Dengan demikian, media ini diproyeksikan sebagai solusi konkret untuk membangkitkan minat belajar matematika, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan pada akhirnya, mendorong peningkatan prestasi akademik mereka.

KESIMPULAN

Proposal ini secara menyeluruh menjabarkan rencana untuk menciptakan dan menguji sebuah media pembelajaran interaktif yang berbasis pada konsep permainan ular tangga. Dirancang khusus bagi siswa kelas III Sekolah Dasar, instrumen ini bertujuan untuk mengatasi tantangan rendahnya minat belajar dalam matematika, khususnya pada materi elemen dan sifat bangun ruang sederhana. Dengan memodifikasi permainan ular tangga melalui integrasi kartu materi, kuis, elemen keberuntungan, dan bonus, proposal ini menawarkan pendekatan inovatif untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik, mendorong motivasi, dan kompetitif. Dengan mengaplikasikan model pengembangan Borg and Gall, penelitian ini bertekad untuk menghasilkan media yang teruji kelayakan dan dampak positifnya, yang diharapkan pada akhirnya akan secara signifikan meningkatkan minat serta capaian belajar siswa dalam matematika.

DAFTAR RUJUKAN

fandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 7, 77-89.

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2017), 119–128.
- Azhari, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Darmawan, D., & Kustandi, C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.
- Delimanugari, D. (2018). Pengembangan media permainan ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan minat dan hasil belajar MI/SD di Gunung Kidul Jogjakarta. *FONDATIA*, 2(2), 117-135.