



Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 12

Ajeng Kartika Permatasari^{1*}, Chairunnisah Zifanka Rizky², Lyra Marcellia³, Ghurotul Husnah⁴, Qonitah⁵, Amira Arfa Salsabila⁶, Bintang Alfi Nurlatifah⁷, Citra Qur'ani⁸, Dea Nurbaiti Abdilah⁹, Hasbillah Saiza Safitri¹⁰, Ilaa Aldiyanti¹¹, Yoga Aditia Ragil¹²
¹⁻¹²Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Alamat: Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim.,
Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

*Korespondensi penulis: ajengkartika553@gmail.com

Abstract. *This research report aims to describe the use of snakes and ladders learning media to increase the motivation to learn numeracy in grade two of SD Muhammadiyah 12. numeracy skills are the ability to understand and use numbers, patterns, numbers, in solving math problems in everyday life. The method used in this research is descriptive leathervative with data collection observation, interviews, documentation. The results of this study indicate that snakes and ladders learning media are able to create a fun and interactive learning atmosphere, students become more understanding of the material, thus increasing student learning motivation. Students become active and enthusiastic in solving numeracy problems. Therefore, snakes and ladders learning media has great potential to be an alternative learning media that is effective in increasing the numeracy learning motivation of second grade students.*

Keywords: *Motivation, Learning, Media, Learning, Numeracy.*

Abstrak. Laporan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar numerasi kelas 2 SD Muhammadiyah 12. kemampuan numerasi merupakan kemampuan memahami dan menggunakan angka, pola, bilangan, dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskripsi dengan pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih memahami materi, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi aktif dan antusias dalam menyelesaikan soal-soal numerasi. Maka dari itu, media pembelajaran ular tangga memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa kelas II

Kata Kunci: Motivasi, Belajar, Media, Pembelajaran, Numerasi.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan di era global saat ini. Oleh karena itu, untuk mencapai pendidikan yang bermutu dan meningkatkan sumber daya manusia, maka perlu diselenggarakan pendidikan semaksimal mungkin. Perkembangan teknologi berdampak pada sektor pendidikan, sehingga proses pembelajaran tidak lepas dari media, metode, strategi, model, dan hasil pembelajaran. Guru dituntut untuk menerapkan berbagai strategi dan model pembelajaran pada setiap kegiatan belajar mengajar dengan siswa. Strategi dan model pembelajaran yang menariklah yang membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan bagi siswa, sehingga

motivasi belajar siswa pun akan meningkat. Kemampuan numerasi merupakan salah satu pondasi penting dalam pendidikan dasar yang memungkinkan anak untuk berpikir logis, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Nurchayono et al., 2023). Melalui keterampilan numerasi yang baik, anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis yang sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus dengan kategori lamban belajar atau slow learner, pencapaian keterampilan numerasi seringkali menjadi tantangan tersendiri (Supriyani et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang efektif dalam pembelajaran. menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus memperkuat keterampilan numerasi mereka. Ini mendukung ide bahwa media permainan dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. (Novita & Sundari, 2020) Permainan ular tangga dimainkan dengan cara menggelindingkan dadu, dengan setiap kotak berisi gambar ular dan tangga yang mengarahkan pemain untuk naik atau turun sesuai dengan gambar tersebut. Media ini menyajikan soal-soal yang harus dijawab oleh siswa sesuai dengan tempat berhentinya pion. media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas II SD. Elemen kompetisi dalam permainan ini menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan motivasi mereka. Permainan ular tangga tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan tantangan yang menarik dan memperkenalkan konsep numerasi dengan cara yang menyenangkan. (Afifah & Hartatik, 2019). Pembelajaran numerasi melalui media permainan ular tangga memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan ini dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui media permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat lebih mudah menguasai materi numerasi dan merasa lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga belajar sambil bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga. memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa, khususnya di kelas 2 SD. (Putri et al., 2024). Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. (Yogi Fernando et al., 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikatakan oleh Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya. Berdasarkan pendapatnya, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerpakan konsep-konsep yang di ketahuinya kemudian memaktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya. maka dapat dibuat sebuah kesimpulan yaitu konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa di tuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya. (Stit et al., 2019) Mengenai motivasi belajar sesuai dengan Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Stimulus tersebut bentuknya bermacam-macam sedangkan respon adalah reaksi objektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang. Yaumi (2013) mengatakan “Belajar menurut kaum behavioris menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati dari hasil timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai perespon tindakan stimulus yang diberikan”. (Rahmah & Aly, 2023)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan fokus mendeskripsikan motivasi belajar numerasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut Pradoko (2017), Penelitian kualitatif metode yang dilakukan oleh seseorang yang mampu mengambil data yang pada prinsipnya sebagai peneliti tunggal dalam segala aspeknya, walaupun di lapangan dapat dibantu oleh tim atau kelompoknya. (Hafni Sahir, 2021) Metode kualitatif ini digunakan peneliti untuk mengulik informasi lebih dalam, sehingga memperoleh data dari responden yang lebih lengkap. Penelitian ini dilaksanakan pada 26 November 2024 di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Adapun metode yang pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai masalah literasi dan numerasi pada guru dan siswa. Tahapan pelaksanaan untuk program ini berupa pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, pembuatan media pembelajaran ular tangga, dan pengimplementasian media ular tangga kepada siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian. Secara umum motivasi guru di sekolah dasar untuk memperbaharui suasana KBM di kelas masih kurang sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan monoton dan cenderung membosankan.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Pertanyaan	Teknik	Narasumber
1.	Bagaimana kegiatan pembelajaran media Ular Tangga dapat membangun motivasi pada peserta didik?	-Pengamatan -Wawancara	-Guru -Peserta Didik
2.	Apakah materi yang digunakan pada media Ular Tangga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik?	-Wawancara	-Peserta didik
3.	Bagaimana media Ular tangga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kooperatif sehingga peserta didik dapat menyelesaikan soal?	-Pengamatan -Dokumentasi	-Guru -Peserta didik

Berdasarkan pengumpulan data, kelompok kami mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi siswa. Selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan ular tangga, terlihat siswa lebih aktif dan mereka bersemangat dalam menjawab soal yang ada dalam permainan tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media dapat menarik perhatian siswa, khususnya untuk siswa kelas II SD karakteristiknya mereka suka bermain. Menurut pendapat Arsyad (2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi dalam siswa. Ketika media diterapkan pada saat proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat dalam belajar. (Afifah & Hartatik, 2019). Pembelajaran numerasi hanya dilakukan pada saat pembelajaran efektif saja, seperti pada saat mata pelajaran Matematika. Pembelajaran numerasi di kelas tersebut belum dikolaborasi dengan media pembelajaran, sehingga rendahnya motivasi siswa dalam belajar numerasi.



Gambar 1. Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan numerasi merupakan pengetahuan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada sejak pendidikan dasar yang dapat membentuk pemikiran logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Materi di dalam matematika terbilang sulit di bandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika agar siswa dapat bermain dan belajar. Media pembelajaran ular tangga ini dapat membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di bandingkan dengan menggunakan teknik ceramah. Pada dasarnya, prinsip pembelajaran ini merupakan belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu, permainan ini merupakan permainan berkelompok sehingga siswa dapat meningkatkan sikap kerjasamanya. Dapat di simpulkan, media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar numerasi di kelas.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education*, 4(2).
- Armand, F. (2003). *Social marketing models for product-based reproductive health programs: A comparative analysis*. Occasional Paper Series. Washington, DC. Retrieved from <http://www.cmsproject.com>
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot?: Intercept surveys of litterers and disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>

- Belair, A. R. (2003). *Shopping for your self: When marketing becomes a social problem* (Dissertation). Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Chain, P. (1997). Same or different?: A comparison of the beliefs Australian and Chinese university students hold about learning's proceedings of AARE conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>
- Hafni Sahir, S. (2021). *Metodologi penelitian* (T. Koryati, Ed.; Vols. 978-623-6155-06-6). KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66. <https://doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. Pearson Education, Inc.
- Lindawati. (2015). Analisis faktor yang mempengaruhi perilaku ekonomi dan kesejahteraan rumah tangga petani usahatani terpadu padi-sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Retrieved from <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>
- Norsyaheera, A. W., Lailatul, F. A. H., Shahid, S. A. M., & Maon, S. N. (2016). The relationship between marketing mix and customer loyalty in hijab industry: The mediating effect of customer satisfaction. *Procedia Economics and Finance*, 37, 366–371. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1)
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Putri, A. Y., Mariana, N., & Muhimmah, H. A. (2024). Eksplorasi kemampuan numerasi pada anak lamban belajar di kelas awal: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1555–1563. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.851>
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89–100. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Risdwiyanto, A. (2016). Tas kresek berbayar, ubah perilaku belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>

- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/ismika>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>