

STUDI KUALITATIF DINAMIKA MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA

Siti Nurhaliza SR¹ Nuryami² Nur Khosiah³

^{1/2/3}Institut Ahmad Dahlan, Probolinggo

Jl. Mahakam No.1, Kedopok, Kec. Kedopok, Kota Probolinggo, Jawa

e-mail: sitnurhalisa2022@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki dinamika yang memengaruhi motivasi siswa untuk belajar matematika saat menggunakan media ular tangga di kelas III. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi siswa dan hasil belajar mereka, terutama dalam matematika, yang biasanya dianggap sulit dan membosankan. Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan studi kasus. Di salah satu sekolah dasar, observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media ular tangga saat mengajar matematika dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, media ini mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan lebih memahami materi. Media ini juga dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendukung. Selain itu, siswa memiliki motivasi intrinsik yang lebih tinggi, yang ditunjukkan oleh keinginan mereka untuk belajar lebih banyak dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika di sekolah dasar. Studi ini menyarankan penggunaan media interaktif dan kreatif sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Kata kunci: *motivasi belajar, matematika, siswa kelas III, media ular tangga, pembelajaran interaktif*

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the dynamics that influence students' motivation to learn mathematics when using snakes and ladders in third grade. The background of this study was based on low student motivation and learning outcomes, especially in mathematics, which is usually considered difficult and boring. This study was conducted using a qualitative approach and case studies. At one elementary school, observations, interviews, and documentation were conducted to collect data. The results showed that using snakes and ladders media when teaching mathematics can increase student engagement and enthusiasm. Through a fun and interactive approach, this media encourages students to be more active, ask questions, and better understand the material. This media can also help students with different learning styles and create a more lively and supportive classroom atmosphere. In addition, students have higher intrinsic motivation, as shown by their desire to learn more and complete tasks independently. Thus, it can be concluded that educational games such as snakes and ladders are effective in increasing students' motivation to learn and improving their understanding of mathematical concepts in elementary school. This study suggests the use of interactive and creative media as an alternative learning approach that supports a more effective teaching and learning process.

Keywords: *learning motivation, mathematics, third-grade students, snakes and ladders media, interactive learning*



PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kecakapan sosial. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar memiliki peranan penting dalam membangun kecakapan berpikir logis dan numerik (Saputra, 2024). Namun kenyataannya, di banyak konteks sekolah dasar, matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian siswa sehingga berujung pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar.

Permasalahan belajar matematika dapat muncul dari berbagai sumber faktor internal seperti rendahnya keyakinan diri, kurangnya minat, atau kecemasan terhadap matematika, serta faktor eksternal seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya variasi media, dan lingkungan kelas yang kurang mendukung (Nugraheni et al., 2025). Sebagai respons terhadap situasi tersebut, guru dan praktisi pendidikan semakin mencari pendekatan yang menyenangkan namun tetap bermakna, salah satunya dengan memanfaatkan permainan edukatif. Permainan edukatif memadukan aspek kognitif dan afektif sehingga menjembatani keterampilan akademik dengan konteks kehidupan nyata yang mengundang partisipasi (Natsir, 2022).

Pembelajaran memiliki peran krusial dalam menghadapi pesatnya perkembangan zaman (Damari, 2025). Sebagai manusia, kita dituntut untuk terus beradaptasi dan mengembangkan diri agar pendidikan tetap berjalan secara optimal. Belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai aspek, seperti aspek kognitif (berkaitan dengan proses berpikir), afektif (berkaitan dengan nilai, sikap, dan perilaku), serta psikomotorik (Hrp et al., 2022). Pendekatan holistik dalam proses belajar sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan nyaman, sehingga keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dan berbagai kesulitan belajar yang dihadapi siswa bisa ditemukan solusinya (Laana, 2025).

Dalam upaya mencapai tujuan belajar, tentunya ada beberapa faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Nuraini & Laksono, 2019). Salah satu tantangan yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah kesulitan belajar yang dialami siswa, terutama dalam pembelajaran matematika. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga mereka cenderung menghindarinya, yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik (Amallia & Unaenah, 2018).

Di MI Raudlatul Hasan misalnya, kondisi serupa ditemukan sejumlah siswa kelas III menunjukkan kebingungan saat menghadapi soal cerita dan operasi hitung, serta kurang inisiatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi pemicu dilakukannya penelitian yang merinci bagaimana media pembelajaran berbasis permainan, khususnya ular tangga yang dimodifikasi, dapat memengaruhi motivasi belajar siswa (Rahmadiani, 2018).

Kesulitan belajar merupakan permasalahan yang umum terjadi dalam proses pembelajaran termasuk juga di MI RAUDLATUL HASAN yang berada di desa kareng Kidul, kabupaten Probolinggo. Dimana tidak sedikit dari siswa MI RAUDLATUL HASAN kesulitan dalam memahami materi matematika khususnya kelas III. kesulitan belajar dapat diartikan sebagai hambatan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan di sekolah. Aktivitas belajar memang tidak selalu berjalan lancar bagi setiap



individu, karena adanya perbedaan dalam kemampuan, minat, dan gaya belajar (*Amallia & Unaenah, 2018*).

Penyebab kesulitan belajar para siswa khususnya kelas III MI RAUDLATUL HASAN yakni siswa bingung saat membaca perintah, mengerjakan soal, atau menjelaskan jawaban, yang tercermin dari nilai ulangan yang rendah. Hal ini disebabkan oleh metode mengajar yang kurang melibatkan siswa dan media pembelajaran yang kurang menarik serta sesuai usia. Selain itu, karena guru hanya mendapatkan data melalui papan tulis dan LKS, proses pembelajaran kurang efektif. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan mereka tidak aktif mengikuti proses belajar. (*Atmoko et al., 2017*).

Tanpa bantuan belajar yang memadai di rumah, semangat belajar siswa pun menurun. Untuk itu RimahDani et al. (2023) menunjukkan bahwa, guru perlu mencari metode yang lebih variatif, menggunakan media yang menarik, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III. Dalam mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu langkah penting yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan motivasi belajar (*Suharni, 2021*). Motivasi berperan besar dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat meningkatkan motivasi siswa melalui berbagai strategi, seperti penggunaan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan Penerapan media galeri lingkaran, yang mengutamakan pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa, menunjukkan prospek yang kuat dalam membangkitkan ketertarikan serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas matematika (*Maulidina et al., 2025*).

Berbagai studi telah menyoroti kontribusi media interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar. Sementara itu, Ridwan & Awaluddin (2019) menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif melalui kegiatan galeri berjalan berdampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan memperluas partisipasi mereka di kelas. Hasil-hasil ini mendukung efektivitas media galeri lingkaran sebagai strategi pembelajaran berbasis pengalaman yang terstruktur dan partisipatif.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan menarik perhatian siswa adalah media permainan ular tangga. (*A. Ilham et al., 2023*) oleh semua orang yaitu permainan ular tangga (*Efendi, F.N & Cahyadin, 2023*). Penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan, terutama dengan menggunakan permainan tradisional seperti Ular Tangga, telah muncul sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas tiga. Pendekatan ini memanfaatkan unsur keterlibatan dan kesenangan yang ada dalam permainan guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya dapat memperbaiki keterampilan matematika, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa, yang merupakan faktor kunci dalam mencapai prestasi akademik di bidang matematika (*Pradja & Saputra, 2023*). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti ular tangga, diharapkan dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk mempelajari matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (*Nisa & Susanto,*



2022).

Studi ini berfokus pada implementasi media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran matematika untuk siswa kelas III. Ular tangga dipilih karena bentuknya yang sederhana, mudah dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran, serta potensi untuk memfasilitasi interaksi sosial antar siswa. Lebih jauh, permainan ini dapat memadukan elemen kebetulan (dadu), tantangan (soal), dan reward (kemajuan di papan), sehingga memberi ruang bagi penguatan motivasi intrinsik dan eksposur praktik matematika dalam suasana yang lebih santai.

Tujuan dari penelitian ini yang berjudul "Studi Kualitatif Tentang Dinamika Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Melalui Penggunaan Media Ular Tangga" adalah untuk menyelidiki bagaimana penerapan media ular tangga dapat mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa kelas III. Selain itu juga memahami dinamika motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media permainan, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi dalam peningkatan motivasi belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk mendapatkan pemahaman mendalam atas dinamika motivasi belajar yang timbul selama penggunaan media ular tangga. Pendekatan kualitatif dipilih karena fleksibilitasnya dalam menggali makna subjektif, konteks sosial, dan proses perubahan perilaku siswa (*Hidayatullah, 2024*).

Lokasi dan Partisipan Penelitian dilakukan di MI Raudlatul Hasan, melibatkan siswa kelas III yang dipilih berdasarkan kriteria purposive sampling, mereka adalah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dengan media ular tangga (*Bernard & Sunaryo, 2020*). Siswa dari MI RAUDLATUL HASAN yang dipilih adalah mereka yang ikut dalam pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga. Jumlah partisipan berkisar antara 10–15 siswa, dengan variasi kemampuan akademik untuk memastikan representativitas. Selain siswa, guru kelas dan wali kelas menjadi informan kunci untuk memperoleh perspektif pelaksana pembelajaran. Jumlah siswa yang diteliti diperkirakan antara 10 sampai 15 orang, agar hasilnya bisa dianalisis dengan baik dan mewakili.

Instrumen Pengumpulan Data Data dikumpulkan melalui beberapa teknik: observasi partisipatif pada saat pembelajaran berlangsung, wawancara semi terstruktur dengan guru dan beberapa siswa terpilih untuk menggali pengalaman, persepsi, dan perubahan sikap, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar kerja siswa, nilai pre-test dan post-test, serta catatan lapangan peneliti (*Titin, 2022*). Triangulasi data digunakan untuk memastikan kredibilitas temuan. Selain itu juga peneliti melakukan pengamatan secara langsung proses belajar untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media ular tangga dan suasana belajar di kelas (*Wicaksana et al., 2024*).

Peneliti juga mengumpulkan dokumen seperti hasil belajar siswa, catatan selama pembelajaran, dan materi yang dipakai saat menggunakan media ular tangga. Setelah data-data dikumpulkan selanjutnya peneliti akan dianalisis dengan cara mencari tema-tema utama. Cara ini membantu peneliti menemukan hal-hal penting yang berkaitan dengan



motivasi belajar siswa saat memakai media ular tangga. Langkah pertama adalah membaca dan mengatur hasil wawancara, lalu mencari tema yang berhubungan dengan pembelajaran matematika (Sari et al., 2023). Agar hasil penelitian tetap akurat, peneliti akan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi (triangulasi data).

Prosedur Analisis Data dianalisis secara induktif melalui beberapa tahap: transkripsi hasil wawancara, pengkodean awal untuk menemukan kategori, pengelompokan tema, dan akhirnya penyusunan narasi hasil temuan yang memperhatikan konteks dan variasi jawaban antar partisipan (Adelliani et al., 2023). Untuk meningkatkan trustworthiness, peneliti melakukan pemeriksaan anggota (member checking) terhadap interpretasi awal, serta reflexivity untuk menilai potensi bias peneliti (Sumilih et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MI Raudlatul Hasan Kelas III dan melibatkan siswa, guru, dan rekaman kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi aktivitas siswa menggunakan media ular tangga, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa sangat berbeda sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut. Sebelum media digunakan, kelas terlihat tidak aktif. Guru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa merasa bingung saat membaca soal cerita atau memahami instruksi, khususnya pada materi operasi hitung bilangan.



Sumber: diolah peneliti (2025)

Gambar 1. Kegiatan pembelajaran Matematika

Gambar di atas mendokumentasikan kegiatan pembelajaran Matematika bersama siswa kelas III yang dilakukan dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga.



Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Dalam pelaksanaannya, siswa duduk melingkar dan secara bergiliran memainkan ular tangga sambil menjawab soal-soal Matematika yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan memberikan arahan sesuai kebutuhan. Suasana pembelajaran tampak aktif, kolaboratif, dan antusias, menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dokumentasi ini menjadi bagian penting dari data lapangan yang memperkuat analisis kualitatif mengenai dinamika motivasi belajar siswa selama penerapan media pembelajaran inovatif di kelas.



Sumber: diolah peneliti (2025)

Gambar 1. Kegiatan Wawancara

Gambar di atas merupakan dokumentasi kegiatan wawancara antara peneliti dan wali kelas III yang dilakukan guna memperoleh data pendukung mengenai kondisi kelas sebelum dan setelah penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil wawancara, sebelum penggunaan media tersebut, siswa cenderung menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurang antusias, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah media ular tangga digunakan wali kelas mengamati adanya perubahan positif seperti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Wawancara ini menjadi bagian dari teknik triangulasi data untuk memperkuat validitas temuan dalam studi kualitatif yang dilakukan.

Berdasarkan dokumentasi kegiatan dan hasil wawancara dengan wali kelas III, diperoleh temuan bahwa Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada papan permainan, yang mencakup materi penjumlahan, pengurangan, dan pemecahan masalah sederhana. Guru menginformasikan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan, bahkan ada yang secara sukarela meminta untuk mengulang permainan dan mengerjakan soal



tambahan. Media ini juga dinilai efektif dalam menjembatani perbedaan kemampuan siswa, baik yang telah menguasai materi maupun yang masih mengalami kesulitan. Secara umum, suasana kelas menjadi lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan setelah penerapan media ular tangga.

Mengaitkan temuan dengan kerangka teoretis mengungkapkan beberapa poin penting. Pertama, konsistensi hasil dengan teori konstruktivisme sosial mempertegas bahwa interaksi sosial dalam konteks bermain memfasilitasi internalisasi konsep matematika (Darmayanti & Widodo, 2024). Ketika siswa berdiskusi tentang cara menyelesaikan soal pada papan ular tangga, terjadi proses scaffolding informal yang membantu siswa yang lebih lemah secara bertahap memahami konsep (FINA KHIKMATUL UMMAH, 2025).

Kedua, aspek afektif seperti penurunan kecemasan matematika dapat dijelaskan melalui perubahan makna subjektif siswa terhadap matematika (Haerunnisa & Imami, 2022). Permainan mengubah persepsi objek belajar dari sesuatu yang menegangkan menjadi aktivitas yang menyenangkan, sehingga mengurangi hambatan afektif. Temuan ini selaras dengan studi Sinaga (2024) yang menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang positif dapat menurunkan math anxiety dan meningkatkan keterlibatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, terutama ular tangga, meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk belajar matematika (Wadud & Lailiyah, 2024). Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama dalam proses belajar, permainan ini terbukti memiliki kemampuan untuk meningkatkan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, dan terlibat. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif, pembelajaran matematika menjadi lebih mudah diakses dan menarik bagi sebagian besar siswa.

Salah satu indikator keberhasilan media ini adalah prestasi siswa Kholifatul Sakdiyah, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 60% dari pre-test ke post-test. Capaian ini menunjukkan keberhasilan individual dan menunjukkan betapa efektifnya media ular tangga dalam membantu siswa dengan kemampuan awal yang rendah memahami materi. Hal ini memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa dapat menurunkan hambatan afektif seperti kecemasan matematika (*math anxiety*) yang kerap menjadi faktor penghambat dalam proses belajar. Selain itu, ada bukti bahwa media ular tangga dapat meningkatkan aspek sosial dan emosional siswa.

Selama proses bermain, siswa tidak hanya menyelesaikan soal, tetapi juga berinteraksi, berkolaborasi, dan berbicara satu sama lain. Interaksi ini menciptakan lingkungan belajar di mana keterampilan sosial dikembangkan dan rasa percaya diri meningkat. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani untuk menyampaikan pendapat atau jawaban mereka saat suasananya lebih terbuka. Pada akhirnya, ini berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Studi Oli et al. (2024) menemukan bahwa media ular tangga numerasi (ULTRASI) secara signifikan meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III; pada siklus kedua, tingkat ketuntasan mencapai 100%. Penelitian Ilham et al., (2023). juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar matematika sebesar 27,59% melalui



penerapan media ular tangga. Selain itu, Ridwan, (2019) menyatakan bahwa media edukatif berbasis permainan mampu mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung.

Motivasi belajar merupakan konsep multidimensi yang meliputi dorongan internal (intrinsik) dan pengaruh lingkungan (ekstrinsik) yang bersama-sama menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Nuraini & Laksono, motivasi internal berkaitan dengan rasa ingin tahu dan kepuasan dalam menguasai materi, sedangkan motivasi eksternal berkaitan dengan penghargaan atau pengakuan dari lingkungan. Dalam konteks pembelajaran matematika, kecemasan terhadap matematika (math anxiety) sering menjadi penghalang signifikan yang menurunkan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan berpikir kritis.

Rangkaian studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki efek positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Misalnya, penelitian *Susetyawati et al. (2025)* menegaskan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada materi tertentu. Penelitian *Maulidah & Listrianti (2025)* juga menekankan potensi media interaktif digital dalam mendorong keterlibatan siswa. Selain itu, studi yang mengeksplorasi game edukasi lain, termasuk Wordwall dan aplikasi multimedia, menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan ketika media tersebut diintegrasikan secara tepat ke dalam proses pembelajaran.

Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran dilihat sebagai proses yang terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan zona proksimal (ZPD) (*Insani, 2025*). Media permainan seperti ular tangga mampu menyediakan konteks interaktif di mana siswa dapat berkolaborasi, saling memberi bantuan, dan secara bertahap menyelesaikan tugas-tugas yang berada sedikit di luar kemampuan awal mereka. Peran guru sebagai fasilitator menjadi krusial, guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal, memberikan umpan balik yang tepat, dan mengarahkan refleksi belajar sehingga pengalaman bermain juga menjadi pengalaman pembelajaran yang terstruktur (*Setiawan, 2025*).

Keberhasilan media ini dalam konteks pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky (*Salsabila & Muqowim, 2024*). Berdasarkan teori ini pembelajaran merupakan proses aktif yang terjadi dalam interaksi sosial dan pengalaman langsung. Permainan ular tangga memungkinkan siswa belajar secara efektif dengan bermain dengan materi dalam konteks permainan yang menarik dan nyata. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dalam keberhasilan penerapan media ini juga sangat penting. Guru yang mampu mengatur alur permainan, membuat soal yang semakin sulit, dan memberikan umpan balik dan penghargaan yang tepat akan membuat lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan afektif siswa, peran guru sangat penting dalam menjaga keseimbangan antara elemen hiburan dan tujuan pembelajaran (*Hanaris, 2023*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika membantu siswa kelas III



lebih termotivasi untuk belajar. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Misalnya, permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal matematika membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Perubahan dalam perilaku belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan semangat mereka, partisipasi aktif yang lebih besar, dan rasa percaya diri mereka dalam memberikan jawaban. Media ini juga meningkatkan hasil belajar sebagian besar siswa setelah digunakan. Keberhasilan strategi ini didukung oleh peran guru dalam membantu pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Secara keseluruhan, media ular tangga telah terbukti berguna sebagai alat bantu pembelajaran. Itu tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendorong mereka untuk belajar.

Lebih jauh lagi, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan belajar matematika tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan kognitif, melainkan juga oleh dukungan emosional dan sosial di lingkungan belajar. Ketika siswa merasa dihargai, diterima, dan diajak berperan aktif dalam proses belajar, dorongan dari dalam diri mereka akan tumbuh secara alami. Guru yang mampu menciptakan atmosfer positif di kelas akan membantu menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus semangat belajar yang berkelanjutan. Dengan demikian, pendekatan yang menyeimbangkan aspek akademik dan emosional terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi sederhana seperti permainan edukatif dapat menjadi sarana penting dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis tematik pada penelitian kualitatif*. Penerbit Salemba.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
- 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(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Bernard, M., & Sunaryo, A. (2020). Analisis motivasi belajar siswa MTs dalam pembelajaran matematika materi segitiga dengan berbantuan media javascript geogebra. *Jurnal Cendekia*, 4(1), 134–143.
- Damari, N. (2025). Peran Game Edukatif Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(1), 36–48.
- Darmayanti, R., & Widodo, J. (2024). *Filsafat dan Teori Pendidikan: Pembelajaran Matematika untuk Berfikir Kritis dan Kreatif*. Penerbit Adab.
- Efendi, F.N & Cahyadin, A. (2023).). Pemanfaatan media pembelajaran permainan ular tangga dalam model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi kelas XII. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.51969/bioed.v11i1.1009>
- FINA KHIKMATUL UMMAH, F. K. U. (2025). *PERBEDAAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN PENDEKATAN KOOPERATIF DAN PENDEKATAN KOLABORATIF DI SDIT PERMATA BUNDA KECAMATAN BAWEN*. UPT. Perpustakaan Undaris.
- Haerunnisa, D., & Imami, A. I. (2022). Analisis kecemasan belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 23–30.



- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11.
- Hidayatullah, E. (2024). Rekonstruksi konseptual pendidikan holistik: Pendekatan fenomenologis terhadap inklusivitas dan kesadaran sosial. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(1), 55–68.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Matematika*, 3(4), 903–914.
- Ilham, M., Rahman, F., Sari, D. D., & Annisaturrahmi, A. (2023). Enhancing Preschool English Vocabulary Through Multimedia Tools: Insights from a Mixed-Methods Study. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 93–102. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2023.92-02>
- Insani, H. (2025). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14.
- Laana, D. L. (2025). Pendekatan Sistematis Dalam Administrasi Dan Manajemen Kurikulum Untuk Mencapai Pembelajaran Holistik. *Inculco Journal of Christian Education*, 5(1), 47–60.
- Maulidah, H., & Listrianti, F. (2025). OPTIMALISASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI SISWA MI AZ ZAINIYAH II KARANGANYAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 915–927.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nugraheni, A., Salsabila, A. H., Prabaningrum, D. K., & Aprilyana, D. (2025). Permasalahan Fundamental dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Komunikasi, Motivasi, Kecemasan, dan Kemalasan Belajar: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5245–5252.
- Nuraini, N. L. S., & Laksono, W. C. (2019). Motivasi Internal dan Eksternal Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 115–124. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p115>
- Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 691–702. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839>
- Pradja, B. P., & Saputra, N. N. (2023). USAGE OF SCRATCH IN MAKING GAME-BASED MATHEMATICS LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' MATHEMATICAL SKILLS. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 131–142.
- Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Ridwan, M. (2019). GALLERY WALK; An Alternative Learning Strategy in Increasing Students' Active Learning. *Nady Al-Adab*, 16(1), 49. <https://doi.org/10.20956/jna.v16i1.6662>
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. F. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 56–67. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.252>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.



- Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53–64.
- Sari, L. S. P., Oktavianti, I., & Kironoratri, L. (2023). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1153–1159. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5010>
- Setiawan, A. (2025). *Belajar dan pembelajaran*. UMMPress.
- Sinaga, J. A. (2024). Membangun Lingkungan Belajar Menyenangkan untuk Mengatasi Kecemasan Matematika dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas I SD Sekolah XYZ Jakarta. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2).
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Sumilih, D. A., Jaya, A., Fitriainingsih, A. D. R., Nugrohowardhani, R. L. K. R., Irawan, E. P., Dirna, F. C., Rachmaningtyas, N. A., Ras, A., Pujiriyani, D. W., & Setyorini, N. (2025). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.
- Susetyawati, M. M. E., Warniasih, K., & Ernawati, I. (2025). Permainan Ular Tangga Untuk Membangun Karakter Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 344–352.
- Titin, V. (2022). *Analisis Pembelajaran Sejarah Dengan Model Problem Based Learning Siswa Kelas XI Sma Indonesia Muda Sungai Raya*. IKIP PGRI PONTIANAK.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–511.
- Wicaksana, A. K., Zulfiati, H. M., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8777–8781.

