Journal of Social and Scientific Education, Vol. 3 No. 2 (2026) : 257-266 ISSN 3047-0684
Available online at: https://doi.org/10.58230/josse.v3i2.677

Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

[1]Jihadiah, [2]Erwin Nurdiansyah, [3]Nur Afni, [4]Mulyadi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar, Indonesia
[1]jihadia.limola@gmail.com, [2]erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id, [3]nurafni.dty@uim-makassar.ac.id, [4]mulyadi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstract

This study aimed to improve the numeracy skills of first-grade students at SDN 030 Sabbangloang through the implementation of a snakes and ladders game. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The participants were 20 first-grade students. Data were collected through numeracy tests and observations of students' activities and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the students' average score increased from 43 in the pre-cycle to 70 in the first cycle and 87 in the second cycle. The learning mastery percentage also increased from 20% in the pre-cycle to 50% in the first cycle and 85% in the second cycle. In the second cycle, 17 out of 20 students achieved a minimum score of 70, indicating that the success criterion of 75% had been achieved. Therefore, the implementation of the snakes and ladders game can improve the numeracy skills of first-grade students at SDN 030 Sabbangloang.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Numeracy Skills, First-Grade Students, Elementary School, Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 030 Sabbangloang melalui penerapan permainan ular tangga. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas I. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berhitung dan observasi aktivitas siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 43 pada pra-siklus menjadi 70 pada siklus I dan 87 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Pada siklus II, sebanyak 17 dari 20 siswa memperoleh nilai minimal 70 sehingga indikator keberhasilan sebesar 75% telah tercapai. Dengan demikian, penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 030 Sabbangloang.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Kemampuan Berhitung, Siswa Kelas I, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas

Corresponding Author: [1]Jihadiah - [1]jihadiah.9@admin.belajar.ac.id

How to cite : Jihadiah, Nurdiansyah, E., Afni, N., & Mulyadi (2026). Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Social and Scientific Education, 3*(2), 257-266. https://doi.org/10.58230/josse.v3i2.677

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dari

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
*Copyright (c) 2026 **Jihadiah, Erwin Nurdiansyah, Nur Afni, Mulyadi**

aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Susanto, 2016).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep matematika pada tingkat yang lebih tinggi. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas I adalah kemapuan berhitung, karena kemampuan tersebut menjadi fondasi dalam mempelajari operasi hitung yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya (Heruman, 2018).

Menurut Piaget (1972), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman nyata dan aktivitas yang melibatkan benda konkret. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika hendaknya dirancang dengan menggunakan media dan metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan menekankan pemberian latihan soal secara terus-menerus cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Penelitian Malik et al. (2023), menunjukkan bahwa masih terdapat siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan berhitung, khususnya pada operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman konsep dasar berhitung serta proses pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Akibatnya, siswa mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal-soal matematika sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I SDN 030 Sabbangloang, diketahui bahwa cara berhitung siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes awal yang menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 43, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 20%, yaitu hanya 4 dari 20 siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta kurang percaya diri ketika diminta menyelesaikan soal di depan kelas. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga kesempatan siswa untuk belajar secara langsung masih terbatas.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada penelitian Yusmaniar et al. (2024) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif, kurang fokus, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan permainan matematika dalam proses pembelajaran. Permainan matematika merupakan kegiatan belajar yang memadukan unsur bermain dengan materi pembelajaran

sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar memahami konsep berhitung, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat. Sundayana (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) juga menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan demikian, permainan matematika dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas bermain yang terarah.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Ferryka (2017) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, bereksplorasi, dan memperoleh pengalaman belajar melalui permainan. Penggunaan permainan ular tangga juga telah diterapkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berhitung.

Nawafilah & Masruroh (2020) mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif dalam pembelajaran matematika.

Penelitian Andriani & Wahyudi (2023) juga menyatakan bahwa media permainan ular tangga berbasis misi layak digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Penelitian mengenai permainan ular tangga juga telah dikembangkan secara khusus untuk kemampuan numerasi siswa kelas I sekolah dasar.

Mumazizah et al. (2023) mengembangkan permainan ular tangga berbasis *magic box* untuk materi operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan numerasi dan operasi hitung dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan berbasis ular tangga memiliki peluang untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada kelas rendah.

Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dan kemampuan berhitung, penelitian ini memiliki konteks yang berbeda karena dilaksanakan pada siswa kelas I SDN 030 Sabbangloang dengan kondisi kemampuan berhitung yang diperoleh berdasarkan hasil pra-siklus.

Penelitian ini tidak hanya menggunakan permainan sebagai aktivitas tambahan, tetapi menjadikan permainan ular tangga sebagai bagian dari tindakan pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan menghitung angka pada dadu, menghitung langkah pion, dan menyelesaikan soal berhitung. Dengan demikian, permainan digunakan secara langsung untuk memberikan latihan berhitung dalam suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian lain, Sadrianti et al. (2025) menerapkan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa refleksi terhadap tindakan pada siklus sebelumnya penting

dilakukan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal tersebut menjadi salah satu dasar dalam penelitian ini, yaitu melakukan perbaikan penerapan permainan ular tangga berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada setiap siklus.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN 030 Sabbangloang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dirancang dan diterapkan secara terarah dapat membantu siswa berlatih berhitung melalui pengalaman belajar yang konkret dan berulang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I melalui penerapan permainan ular tangga di SDN 030 Sabbangloang. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara berulang dan sistematis, yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDN 030 Sabbangloang pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 20 siswa. Objek penelitian adalah kemampuan berhitung siswa melalui penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan kegiatan pra-siklus untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan kondisi pembelajaran sebelum penerapan permainan ular tangga. Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan memberikan tes awal kemampuan berhitung. Hasil tes awal digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan pada siklus I.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media permainan ular tangga, pion, dadu, soal atau kartu berhitung, lembar observasi aktivitas siswa, dan instrumen tes kemampuan berhitung. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan ular tangga matematika dalam proses pembelajaran sesuai dengan perangkat pembeljaran yang telah disusun. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil tes pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Kunandar, 2018; Wiriaatmadja, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar tes kemampuan berhitung, lembar observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan berhitung siswa sebelum dan setelah tindakan. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik

deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata kelas di hitung berdasarkan rumus:$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$, dengan $\bar{X}$ merupakan nilai rata-rata, $\sum X$ merupakan jumlah seluruh nilai siswa, dan N merupakan jumlah seluruh siswa.

Selanjutnya, persentase ketuntasan siswa digunakan untuk mengetahui jumlah siswa yang telah mencapai nilai minimal 70. Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus:$P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dengan P merupakan persentase ketuntasan belajar, F merupakan jumlah siswa yang tuntas (nilai ≥70), dan N merupakan jumlah seluruh siswa.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi. Data observasi dianalisis dengan cara mendeskripsikan aktivitas, keterlibatan, antusiasme, kerja sama, dan kemampuan siswa mengikuti permainan pada setiap siklus. Hasil observasi siklus I dan siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan aktivitas siswa setelah dilakukan perbaikan tindakan. Penggunaan analisis kuantitatif dan kualitatif juga sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang menerapkan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung, di mana data perkembangan kemampuan siswa dianalisis melalui hasil tindakan dan observasi.

Kriteria keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan berhitung siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai minimal 70. Dengan jumlah subjek sebanyak 20 siswa, maka sekurang-kurangnya 15 siswa harus mencapai nilai ≥70. Selain hasil tes, peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk melihat keberhasilan penerapan permainan ular tangga. Tindakan dihentikan apabila kriteria keberhasilan telah tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan tes pra-siklus untuk memotret kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 030 Sabbangloang. Observasi ini dilakukan agar tindakan yang dirancang benar-benar berangkat dari kebutuhan nyata siswa, bukan sekadar asumsi guru terhadap masalah yang dihadapi di kelas. Hasil tes pra-siklus memperlihatkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 43, jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah, dengan hanya 4 dari 20 siswa (20%) yang berhasil mencapai nilai tuntas. Dari pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali lambang bilangan, belum lancar melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta cenderung diam ketika diminta maju mengerjakan soal di papan tulis. Suasana kelas pun terlihat pasif karena pembelajaran masih berpusat pada penjelasan guru sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar daripada pelaku aktif dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Piaget (1972) bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran matematika yang disampaikan secara abstrak dan satu arah cenderung sulit dipahami tanpa dukungan pengalaman nyata. Temuan pra-siklus inilah yang menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan berupa permainan ular tangga matematika pada

siklus berikutnya.

Pada siklus pertama, peneliti mulai menerapkan permainan ular tangga matematika dalam proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Media permainan, dadu, pion, serta kartu soal berhitung digunakan sebagai alat bantu utama agar siswa dapat berlatih berhitung sambil bermain secara bergiliran. Selama pelaksanaan tindakan, guru memandu jalannya permainan dan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk melempar dadu, menggerakkan pion, serta menyelesaikan soal berhitung yang muncul pada kotak tertentu. Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 43 menjadi 70, dengan 10 dari 20 siswa (50%) telah mencapai nilai tuntas. Meskipun terjadi kenaikan yang cukup berarti, capaian tersebut masih berada di bawah kriteria keberhasilan penelitian sebesar 75%. Catatan observasi pada siklus ini memperlihatkan bahwa sebagian siswa masih malu dan ragu untuk ikut serta secara aktif, beberapa di antaranya belum sepenuhnya memahami aturan permainan, dan proses berhitung yang dilakukan masih memerlukan bimbingan guru secara berulang. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi bersama antara peneliti dan guru kelas untuk menyusun perbaikan pada siklus kedua, antara lain dengan menjelaskan aturan permainan secara lebih rinci dan bertahap, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan, serta memberikan motivasi agar siswa lebih berani mencoba dan tidak takut salah.

Perbaikan yang dirumuskan pada tahap refleksi siklus I kemudian diterapkan pada siklus II. Guru memberikan penjelasan aturan permainan dengan lebih sederhana disertai contoh langsung, mendampingi siswa yang masih ragu, dan secara aktif memberi dorongan agar seluruh siswa berpartisipasi dalam setiap putaran permainan. Perubahan tersebut membawa dampak yang cukup terlihat pada suasana belajar. Siswa yang pada siklus sebelumnya masih pasif berangsur menjadi lebih berani mencoba, saling membantu ketika teman kesulitan menghitung langkah pion, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi setiap kali giliran bermain tiba. Hasil tes pada akhir siklus II mencatat kenaikan nilai rata-rata menjadi 87, dengan 17 dari 20 siswa (85%) memperoleh nilai minimal 70. Capaian ini telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga sejalan dengan prinsip model Kemmis dan McTaggart, tindakan pada penelitian ini dihentikan karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Perkembangan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tahap	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-siklus	43	4 siswa	20%
Siklus I	70	10 siswa	50%
Siklus II	87	17 siswa	85%

Data pada Tabel 1 memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten pada setiap tahap tindakan. Nilai rata-rata kelas naik sebesar 27 poin dari pra-siklus ke siklus I, kemudian bertambah 17 poin dari siklus I ke siklus II, sehingga secara keseluruhan terjadi kenaikan sebesar 44 poin dari kondisi awal. Pola serupa juga tampak pada persentase ketuntasan belajar yang meningkat 30 poin pada siklus I dan 35 poin pada siklus II, dengan total kenaikan 65 poin

dibanding kondisi pra-siklus. Untuk melihat besarnya peningkatan tersebut secara lebih objektif, peneliti turut menghitung nilai gain ternormalisasi atau N-Gain (Hake, 1998) dari kondisi pra-siklus ke siklus II, yang diperoleh sebesar 0,77. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi, sementara peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 0,47 dan dari siklus I ke siklus II sebesar 0,57 keduanya tergolong kategori sedang. Perhitungan ini memperkuat gambaran bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa tidak hanya terjadi secara nominal, tetapi juga cukup berarti apabila dibandingkan dengan ruang peningkatan yang tersisa dari nilai awal siswa.

Peningkatan kemampuan berhitung siswa pada penelitian ini tidak lepas dari karakteristik permainan ular tangga yang menuntut siswa untuk terus menerus melakukan kegiatan berhitung selama permainan berlangsung. Setiap kali melempar dadu, siswa harus mengenali dan menghitung jumlah mata dadu yang muncul. Setiap kali memindahkan pion, siswa perlu menghitung langkah yang harus ditempuh. Ketika pion berhenti pada kotak berisi soal, siswa dituntut menyelesaikan perhitungan untuk melanjutkan permainan. Rangkaian aktivitas tersebut membuat siswa berlatih berhitung secara berulang tanpa merasa sedang dibebani latihan soal, karena kegiatan tersebut dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Pengalaman belajar semacam ini sejalan dengan pandangan Piaget (1972) mengenai pentingnya benda dan pengalaman konkret bagi anak usia sekolah dasar, sekaligus memperkuat gagasan Vygotsky (1978) bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas belajar, bukan semata dari penjelasan yang bersifat satu arah.

Perbedaan hasil yang cukup mencolok antara siklus I dan siklus II memperlihatkan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan sangat bergantung pada cara guru mendampingi dan mengarahkan penggunaannya. Pada siklus I, sebagian siswa masih memerlukan arahan berulang karena belum terbiasa dengan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif. Setelah guru memberikan penjelasan yang lebih runtut dan pendampingan yang lebih dekat pada siklus II, siswa berangsur menjadi lebih percaya diri, aktif berdiskusi, dan mampu bekerja sama dengan temannya saat menyelesaikan soal berhitung. Perubahan ini dapat dipahami melalui konsep zona perkembangan proksimal yang dikemukakan Vygotsky (1978), di mana bimbingan guru maupun bantuan teman sebaya berperan sebagai jembatan yang membantu siswa mencapai kemampuan yang belum sanggup dicapai sendiri. Permainan ular tangga memberi ruang bagi siswa untuk berlatih berhitung, sementara pendampingan guru memastikan ruang tersebut dimanfaatkan secara optimal.

Temuan penelitian ini memperkuat sejumlah hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Susetyawati et al. (2024) misalnya menemukan bahwa permainan ular tangga mampu menjadikan pembelajaran berhitung lebih menyenangkan dan interaktif sekaligus mendorong motivasi belajar siswa, kondisi yang juga tampak jelas pada perubahan sikap siswa dari siklus I ke siklus II dalam penelitian ini. Pawestri & Wibowo (2025), yang menerapkan penelitian tindakan kelas serupa untuk mengatasi rendahnya kemampuan numerasi siswa, turut melaporkan peningkatan kemampuan berhitung setelah penggunaan media ular tangga matematika sehingga memperkuat simpulan bahwa media ini relevan digunakan lintas jenjang kelas rendah sekolah dasar. Langkah reflektif yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan Sadrianti et al. (2025), yang menegaskan pentingnya

refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Kesesuaian arah temuan ini dengan penelitian Ferryka (2017), Nawafilah & Masruroh (2020), Andriani & Wahyudi (2023), serta Mumazizah et al. (2023) turut menguatkan posisi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika yang fleksibel, dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan materi, dan konsisten memberi pengaruh positif terhadap kemampuan berhitung maupun numerasi siswa sekolah dasar, meskipun diterapkan pada jenjang kelas, sekolah, dan variasi bentuk permainan yang berbeda-beda.

Temuan ini memberi gambaran bahwa keterbatasan kemampuan berhitung siswa kelas I tidak selalu harus diatasi melalui penambahan latihan soal secara konvensional, melainkan dapat ditempuh dengan merancang aktivitas belajar yang melibatkan gerak, permainan, dan interaksi sosial sesuai karakteristik siswa usia dini. Guru kelas rendah dapat mempertimbangkan penggunaan permainan tradisional seperti ular tangga sebagai variasi media pembelajaran matematika, khususnya untuk materi dasar yang menuntut latihan berulang seperti pengenalan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Meski demikian, keberhasilan media semacam ini tetap memerlukan peran aktif guru dalam menjelaskan aturan, mendampingi siswa, dan menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa, sehingga permainan tidak sekadar menjadi hiburan tanpa muatan belajar yang jelas.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 030 Sabbangloang, baik dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 43 pada pra-siklus menjadi 70 pada siklus I dan 87 pada siklus II, maupun dari peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 20% menjadi 50% dan akhirnya 85%. Karena ketuntasan pada siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 75%, penelitian dinyatakan berhasil dan tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga matematika mampu meningkatkan cara berhitung siswa kelas I di SDN 030 Sabbangloang. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 43 pada pra siklus menjadi 70 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 87 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 20% (4 siswa) pada pra siklus menjadi 50% (10 siswa) pada siklus I, dan mencapai 85% (17 siswa) pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥70, telah tercapai.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan permainan ular tangga matematika juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Pada siklus II, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, mampu bekerja sama dengan teman, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal berhitung. Dengan demikian, permainan ular tangga matematika dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan cara berhitung siswa kelas I sekolah dasar.

Keterbatasan penelitian ini adalah pelaksanaan penelitian hanya dilakukan pada satu

kelas dengan jumlah 20 siswa, dalam waktu dan kondisi pembelajaran yang terbatas, serta menggunakan satu jenis permainan matematika, yaitu ular tangga. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah siswa dan sekolah yang lebih beragam serta mengembangkan variasi permainan matematika lainnya agar dapat diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan keterampilan matematika dasar siswa.

REFERENSI

Andriani, F., & Wahyudi. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Magistra*, 29(100), 58–64.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.

Heruman. (2018). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

Kunandar. (2018). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Rajawali Pers.

Malik, A., Kaddas, B., Nurdiansyah, E., Erniati, & Jumriati. (2023). Analisis kemampuan membaca dan berhitung siswa. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 1(1), 3. https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.11

Mumazizah, A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan permainan ular tangga berbasis magic box untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas I SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5260–5272. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8739

Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 37–46. https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42

Pawestri, A. B., & Wibowo, A. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui penggunaan media ular tangga matematika pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Glagahombo 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34762

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Sadrianti, S., Supriadi, S., Nurdiansyah, E., Mulyadi, M., & Afni, N. (2025). Penerapan metode Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan kreativitas siswa kelas IV MIT Insan Cendikia Makassar. *AIJER: Algazali International Journal of Educational Research*, 8(1), 16–21.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sundayana, R. (2018). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.

Susetyawati, M. M. E., Wicaksono, B., Oktavia, L., & Putri, N. M. (2024). Permainan ular tangga sebagai media meningkatkan kemampuan berhitung anak sekolah dasar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 203–210. https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6872

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wiriaatmadja, R. (2019). *Metode penelitian tindakan kelas*. PT Remaja Rosdakarya.

Yusmaniar, Afni, N., & Alannasir, W. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 2(1), 6. https://doi.org/10.59638/jee.v2i1.80