

# Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Tegalsari

**Feliyana Siswanti<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

\*Coresponding Author: [feliyanasiswanti.2022@student.uny.ac.id](mailto:feliyanasiswanti.2022@student.uny.ac.id)

## ABSTRACT

*Numeracy is the ability to apply number concepts, calculation operation skills, and the ability to explain numeracy information in everyday life. At the elementary school level, math numeracy is often considered a difficult and boring subject for students, resulting in a decrease in their learning achievement. The low learning achievement of students is one of the causes of the lack of student motivation. The purpose of this research is to assist students in increasing motivation towards numeracy learning by providing creative media implementation in the form of numeracy snakes and ladders learning media. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection through observation, interviews, and documentation. The results of this study are students become more understanding of the material, the implementation of learning becomes fun, learning activities become interactive, and students' numerical learning motivation increases. Therefore, snakes and ladders learning media can increase the learning motivation of elementary school students in mathematics.*

## DOI:

10.56916/bipd.vxix.xxxxx

## Article History:

Received 2025-06-27

Accepted 2025-07-23

**Keywords:** Motivation, Numeracy, Snakes and Ladders

## ABSTRAK

*Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan menjelaskan informasi numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada tingkat sekolah dasar, numerasi matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, sehingga berdampak pada menurunnya prestasi belajar mereka. Rendahnya prestasi belajar siswa merupakan salah satu penyebab dari kurangnya motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi terhadap pembelajaran numerasi dengan memberikan implementasi media yang kreatif dalam bentuk media pembelajaran ular tangga numerasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah siswa menjadi lebih memahami materi, pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan, kegiatan belajar menjadi interaktif, dan motivasi belajar numerik siswa menjadi meningkat. Maka dari itu, media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** Motivasi, Numerasi, Media Ular Tangga

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi individu (Triyana, 2021). Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Dengan adanya pendidikan formal sekolah dasar diharapkan dapat menjadikan sumber daya manusia

yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan di tingkat sekolah dasar diarahkan untuk dapat membentuk karakter, pengetahuan dan keterampilan dasar yang matang untuk dapat menciptakan generasi yang cerdas. Pada tingkat sekolah dasar perlu ditekankannya kemampuan dalam membaca, menulis dan berhitung yang tertuang dalam konsep literasi dan numerasi.

Numerasi merupakan suatu kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika agar dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang ada pada kehidupan sehari-hari (Rohim, 2021). Kemampuan numerasi merupakan keterampilan ini sangat penting bagi siswa, karena keterampilan ini berkaitan erat dengan pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan menjelaskan informasi atau masalah menggunakan Matematika (Kusuma Ardi & Desstya, 2023). Keterampilan numerasi merupakan kemampuan untuk menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari (Baharuddin et al., 2021).

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dalam menggunakan, memahami, dan menganalisis konsep matematika di berbagai situasi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Yunarti & Amanda, 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, matematika banyak digunakan, seperti ketika berbelanja, mengukur jarak atau waktu yang dibutuhkan untuk menuju suatu lokasi, serta menghitung luas lahan. Semua aktivitas tersebut memerlukan numerasi. Melalui beragam kegiatan ini, kemampuan numerasi penting untuk membuat keputusan yang tepat.

Setiap individu memiliki keadaan yang mempengaruhi aktivitas mereka sehari-hari atau yang biasa disebut motivasi. Motivasi berperan sebagai pendorong yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu (Sutama et al., 2017). Dalam hal ini, motivasi belajar merupakan dorongan yang ada dalam diri peserta didik untuk merangsang kegiatan belajar, menjadikan keberlangsungan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan tidak dapat diabaikan dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber yang digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam bidang numerasi. Dengan media yang tepat, pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif.

Hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 di SD Negeri Tegalsari, diperoleh hasil observasi bahwa siswa kurang bersemangat apabila guru ataupun mahasiswa mengajar pembelajaran matematika. Beberapa siswa mengaku tidak menyukai pembelajaran matematika dan tidak bersemangat apabila pembelajaran matematika sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan di atas, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar numerasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga numerasi dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggali motivasi belajar pembelajaran numerasi siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran ular tangga numerasi. Metode kualitatif deskriptif memberikan gambaran keseluruhan dengan mendeskripsikan variabel yang diteliti.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan September-Desember 2024 di SD Negeri Tegalsari, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai terkait dengan literasi dan numerasi siswa. Tahapan pelaksanaan program ini diantaranya adalah perencanaan berupa pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, pembuatan media pembelajaran ular tangga numerasi, dan pengimplementasian media pembelajaran ular tangga numerasi kepada siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas secara umum, pembelajaran numerasi dalam konteks ini merupakan pembelajaran matematika belum dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran hanya digunakan ketika pembelajaran tertentu dan pelaksanaannya tidak secara berkelanjutan. Hal ini menjadikan minat atau motivasi terhadap pembelajaran numerasi menjadi rendah. Setiap pembelajaran numerasi siswa berpikir bahwa pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menyelesaikan soal-soal latihan. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan hasil observasi maka mahasiswa dan guru menyepakati penggunaan media pembelajaran ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran numerasi. Tahapan dalam pelaksanaan media pembelajaran ular tangga numerasi sebagai berikut.

### **Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini dilakukan kegiatan observasi mengenai minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pemilihan media pembelajaran dilakukan setelah mengetahui minat siswa yaitu pembelajaran dengan berbasis permainan yang menyenangkan. Kemudian mahasiswa merancang permainan ular tangga yang diintegrasikan dalam pembelajaran numerasi matematika. Permainan ular tangga ini dipilih karena cara memainkannya yang mudah dan tampilan dari ular tangga ini sangat menarik dengan melibatkan dadu untuk jalannya permainan. Selain itu media ini dipilih karena dapat memberikan pengalaman yang nyata terhadap siswa.

Media permainan ular tangga adalah sebuah alat pembelajaran yang mengadaptasi konsep permainan ular tangga tradisional. Dalam media ini, setiap petak pada papan permainan diisi dengan soal-soal yang harus dijawab oleh pemain. Permainan ular tangga ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019). Media pembelajaran ular tangga numerasi kemudian didesain dengan aplikasi editor canva dan dicetak menggunakan banner agar tahan lama. Selain itu juga mahasiswa membuat pion menggunakan botol plastik yang dicat agar menarik. Pembuatan dadu tak lupa dilakukan untuk mendukung media pembelajaran ular tangga numerasi.



**Gambar 1.** Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi.

Adapun tata cara dalam menggunakan media permainan ular tangga numerasi pada saat kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

1. Siswa kelas dibagi menjadi 8 kelompok, setiap anggota berjumlah 2 orang.
2. Setiap kelompok dapat memainkan media ular tangga numerasi dengan cara bergantian dengan cara hompimpa
3. Setiap kotak surat dalam papan ular tangga numerasi terdapat pertanyaan yang harus dikerjakan siswa dan juga terdapat tanda *traffic cone* atau kerucut lalu lintas, maka harus mundur 3 langkah.
4. Siswa melemparkan dadu sesuai dengan urutan bergantian dan maju menjalankan pion mereka masing-masing.
5. Apabila mendapatkan kotak surat maka harus menjawab pertanyaan yang dapat dipilih pada *flashcard* secara acak.
6. Kelompok yang mencapai *finnish* paling awal adalah pemenangnya.

### Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai, maka dilakukan pengimplementasian media pembelajaran ular tangga numerasi kepada siswa. Waktu pelaksanaan program ini yaitu pada minggu ke-10 pada tanggal 14 November 2024. Kegiatan ini dimulai dengan kegiatan pembukaan pembelajaran seperti biasanya. Setelah itu mahasiswa menjelaskan peraturan permainan media pembelajaran ular tangga numerasi. Kemudian siswa diminta untuk membuat kelompok dengan anggota dua orang setiap kelompoknya. Sebelum permainan dimulai setiap kelompok secara perwakilan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain. Siswa dapat memulai permainan dengan aturan yang sudah ditentukan.

**Gambar 2.** Pelaksanaan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi.



**Gambar 4.** Dokumentasi Akhir Pelaksanaan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi.

Selama kegiatan observasi selama kegiatan pembelajaran dengan media ular tangga numerasi berlangsung, siswa sangat antusias dan bersemangat terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tidak sabar untuk bermain menunggu gilirannya. Siswa yang mendapatkan kotak surat berisi soal pertanyaan juga tertantang dan mau mengerjakan soal yang didapatkannya. Beberapa siswa yang kurang paham terkait dengan soal akan dibantu mahasiswa dalam pengerjaannya. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar dapat memberikan motivasi terhadap terhadap pembelajaran dan kemampuan numerasi siswa. Media ular tangga numerasi ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami berbagai jenis soal numerasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, didapatkan hasil bahwa siswa tertarik dengan media ular tangga numerasi. Siswa mengaku dapat belajar sambil bermain dalam kegiatan pembelajaran numerasi. Selain itu motivasi siswa juga meningkat dibuktikan dengan siswa ingin belajar sambil bermain menggunakan media ular tangga numerasi dengan waktu yang lebih lama lagi. Upaya implementasi penggunaan media pembelajaran ular tangga numerasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Tegalsari dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Dengan media pembelajaran ini, siswa lebih memahami materi pembelajaran dan tidak merasa kesulitan ketika mengerjakan latihan soal yang diberikan.

## KESIMPULAN

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang mencakup penerapan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah menggunakan matematika. Pada tingkat sekolah dasar, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, sehingga berdampak pada menurunnya prestasi belajar mereka. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, seperti permainan ular tangga numerasi. Media pembelajaran ular tangga numerasi dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas permainan yang menarik. Setiap petak pada nomor ular tangga berisi soal matematika yang harus dijawab oleh siswa setelah melemparkan dadu.

Implementasi media pembelajaran ular tangga numerasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan numerasi siswa. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga numerasi, siswa menjadi tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi, meengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan numerasi dan variasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran kreatif seperti ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk diterapkan di sekolah agar meningkatkan motivasi siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar numerasi siswa.

## 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, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, S., & Christy, C. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90–101.
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Sutama, S., Wahyudiyanto, E., & Narimo, S. (2017). Dampak Motivasi Berprestasi terhadap Kemandirian Belajar Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Manajemen Pendidikan*, 12(3), 191–200. <https://doi.org/10.23917/jmp.v12i3.5521>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Triyana, I. G. N. (2021). Pembelajaran Mandiri Perspektif Sosiologi Antropologi Pendidikan. *Jurnal Agama Dan Budaya*, 5(1), 25–30. file:///C:/Users/laa tansa/Downloads/1425-2758-1-SM.pdf

Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 44–48.