



Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Cerdas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri 3 Masbagik Selatan

Utilization of Smart Snakes and Ladders Board Learning Media to Increase Mathematics Learning Motivation of Students at South Masbagik 3 Public Elementary School

Burhanuddin¹, Agisna Bil'ulum², Aulia Fitriana³, Nurhaeni⁴, Raniyarti⁵, Susi Sulastri⁶, Yusril Ihwan⁷

1-7 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi

Email: burhanuddin.mha@gmail.com¹, bilulumagisna@gmail.com², Fitrianaaulia@gmail.com³,
nurhaenin999@gmail.com⁴, raniyarti65@gmail.com⁵, susisulastridi@gmail.com⁶,
yusrilihwan9@gmail.com⁷

Korespondensi penulis: burhanuddin.mha@gmail.com

Article History:

Diterima: 9 November 2025;
Direvisi: 18 November 2025;
Disetujui: 25 November 2025;
Tersedia Online: 30 November 2025;
Diterbitkan: 5 Desember 2025.

Keywords: Smart Snakes and Ladders Media Board; Mathematics; Teaching Assistance

Abstract: This study aims to describe the use of intelligent snakes and ladders board learning media in increasing students' motivation to learn mathematics at SD Negeri 3 Masbagik Selatan. The background of this study is based on the low interest and motivation of students in learning numeracy due to the minimal use of innovative learning media by teachers. Through the Teaching Assistance Program (AM) of Hamzanwadi University in 2025, students were directly involved in the design process, socialization, and implementation of the intelligent snakes and ladders board media. This study used a qualitative method with a field study approach, including observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of intelligent snakes and ladders board media was able to increase students' involvement and motivation to learn mathematics. Students became more active, enthusiastic, and easily understood the material on fractional arithmetic operations. This media was also well received by teachers and students, and provided a new alternative in a creative and enjoyable learning process. This experience is expected to inspire schools to continue developing innovative learning media to support the quality of education.

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran papan ular tangga cerdas dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik di SD Negeri 3 Masbagik Selatan. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran numerasi akibat minimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru. Melalui Program Asistensi Mengajar (AM) Universitas Hamzanwadi tahun 2025, mahasiswa terlibat langsung dalam proses perancangan, sosialisasi, hingga implementasi media papan ular tangga cerdas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi lapangan, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan ular tangga cerdas mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar matematika peserta didik. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi operasi hitung pecahan. Media ini juga diterima baik oleh guru dan siswa, serta memberikan alternatif baru dalam proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Pengalaman ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah untuk terus mengembangkan media pembelajaran inovatif demi menunjang kualitas pendidikan.

Katakunci: Papan media ular tangga;cerdas; Matematika; Asistensi Mengajar

1. PENDAHULUAN

Sekolah SD Negeri 3 Masbagik Selatan yang terletak di Desa Masbagik Utara Baru kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini berdiri dari tahun 1974 sampai sekarang yang berada dalam naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Jumlah peserta didik di SD Negeri 3 Masbagik Selatan sebanyak 230, Peserta didik laki-laki 110 dan peserta didik perempuan sebanyak 120 peserta didik SD Negeri 3 Masbagik Selatan di kenal aktif dalam kegiatan kokulikuler dan ekstrakulikuler.

Program Asistensi Mengajar (AM) Universitas Hamzanwadi Tahun 2025 dilaksanakan selama 110 hari, mulai dari tgl 13 Agustus hingga 15 November 2025. Program asistensi mengajar merupakan salah satu bentuk BKP MBKM yang membuka kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara langsung dari dunia nyata dengan mempraktikkan *experiential learning*. Progam ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengembangkan kegiatan praktik pembelajaran pada satuan pendidikan dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan sekolah menengah atas.

Menurut (Hairida, dkk , 2021). Asistensi Mengajar adalah kegiatan pembelajaran yang mana output yang dihasilkan berupa tenaga pendidik, pengajar, atau keahlian sejenis yang merujuk ke arah pendidikan. Asistensi Mengajar adalah bentuk kolaborasi antara mahasiswa dengan guru di sekolah yang penempatannya sesuai dengan bidang studi mahasiswa baik itu di TK, SD, SMP sederajat, dan SMA sederajat sehingga mahasiswa bisa mendapat pengalaman yang sesuai dengan program studi masing-masing. (Genjik et al., 2023)

Tujuan program asistensi mengajar di satuan pendidikan antara lain: 1) Memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi guru di satuan pendidikan. 2) Membantu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan, serta relevansi pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan tinggi dan perkembangan zaman (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).(Saehana et al., 2021)

Salah satu tantangan yang dialami oleh peserta didik SD Negeri 3 Masbagik Selatan adalah kurangnya minat numerasi peserta didik di karenakan kekurangnya sarana, Kreatif guru dalam membuat media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar peserta

didik terutama dalam pembelajaran matematika (numerasi). Media papan ular tangga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui program asistensi mengajar, mahasiswa berusaha untuk memaksimalkan media papan ular tangga sebagai alat bantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan cara ini guru bisa menggunakan media pembelajaran papan ular tangga sebagai sarana untuk memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas.

Pemanfaatan media papan ular tangga di harapkan dapat menambah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan pembelajaran dapat membantu dalam memperjelas materi operasi hitung pecahan yang sedang dipelajari oleh siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena pada hakikatnya anak usia dini akan menyukai hal berupa permainan sehingga penulis mengolahnya menjadi pelajaran. (Aziz, 2018)

Oleh karena itu penulis mencoba memanfaatkan media pembelajaran papan media ular tangga melalui judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Cerdas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta didik SD Negeri 3 Masbagik Selatan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan study lapangan, Bertujuan untuk menjelaskan peran Mahasiswa Asistensi Mengajar (AM) dalam menerapkan media pembelajaran papan ular tangga cerdas di SD Negeri 3 Masbagik Selatan. Metode penelitian ini di pilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pemanfaatan media pembelajaran papan ular tangga cerdas dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik. Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap, mulai dari observasi, wawancara, kemudian dokumentasi dan pengumpulan data secara lengkap. Setelah itu observasi yang kami lakukan untuk mengetahui kondisi nyata di SD Negeri 3 Masbagik Selatan terkait pemanfaatan media pembelajaran papan ular tangga cerdas. Bersadarkan pengamatan yang kami lakukan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran matematika. Kondisi ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pembuatan media pembelajaran papan ular tangga cerdas untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah tahap observasi, Mahasiswa Asistensi Mengajar melakukan kegiatan sosialisasi di kelas mengenai bagaimana cara menggunakan media papan ular tangga cerdas. Sosialisasi ini dilakukan secara langsung di dalam kelas dengan cara menjelaskan serta mempraktikkan bagaimana cara memainkan media tersebut dengan baik dan benar. Dalam kegiatan ini, peserta didik di perkenalkan manfaat menggunakan media pembelajaran papan ular tangga cerdas.

Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemanfaatan media papan ular tangga cerdas terhadap motivasi belajar matematika peserta didik di SD Negeri 3 Masbagik Selatan.

3. HASIL

Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Negeri 3 Masbagik Selatan dilakukan untuk mengatasi permasalahan terkait kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar guru masih kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan Asistensi Mengajar ini mahasiswa memperkenalkan tentang bagaimana cara penggunaan dan pembuatan media pembelajaran papan ular tangga cerdas.

Proses pembuatan media dilakukan secara sederhana agar mudah diterapkan oleh guru dan peserta didik. Tahapannya meliputi menyiapkan alat dan bahan seperti, tripelek, gergaji, paku, lakban hitam, bener, sketsa ular tangga, dadu, dan alat jalannya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran papan ular tangga cerdas dapat digunakan dengan baik dan tahan lama oleh peserta didik, sehingga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas. Pendapat ini di kuatkan oleh (Habibi & Prahmana) Literasi Matematika merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dimaksimalkan di abad ke-21, (dalam (Kusuma Ardi & Desstya, 2023).

(Afandi, 2015) juga berpendapat bahwa motivasi belajar adalah suatu kekuatan dalam diri seseorang yang timbul dalam kegiatan belajar memiliki rasa ketertarikan, aktif, dan semangat dalam belajar. Motivasi belajar ini merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan pembelajaran dapat membantu dalam memperjelas materi operasi

hitung pecahan yang sedang dipelajari oleh siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran berlangsung.(Aziz, 2018)

Setelah kegiatan sosialisasi dan praktik media pembelajaran papan ular tangga cerdas, pesertadidik menunjukkan respon yang positif. Pesertas didik dapat menggunakan media pembelajaran papan ular tangga cerdas dengan baik. Pendapat Irawan dan Wardani (2016) mendukung hasil ini bahwa enggunaan media pembelajaran Ular Tangga menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan aktivitas maupun hasil belajar siswa. Beberapa hasil penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Irawan dan Wardani (2016), Baiquni (2016) yang menyimpulkan bahwa hasil penerapan media ular tangga menunjukkan pengaruh yang positif dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan Asistensi Mengajar ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru terhadap peserta didik, akan tetapi juga memotivasi dan menambah minat belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat menjadi inspirasi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.



Gambar.1 kegiatan penjelasan cara memainkan media pembelajaran ular tangga.



Gambar.2 Kegiatan Mempraktikkan Cara Memainkan Media Papan Ular Tangga Cerdas Oleh Peserta Didik.



Gambar.3 Penyerahan Media Papan Ular Tangga Cerdas

4. KESIMPULAN

Program Asistensi Mengajar (AM) Universitas Hamzanwadi Tahun 2025 di SD Negeri 3 Masbagik Selatan berhasil mengatasi masalah rendahnya minat siswa terhadap numerasi yang disebabkan oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif oleh para guru.

Relevansi Program: Melalui program AM ini, siswa memiliki peluang untuk bekerja sama dengan guru serta menerapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning), dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika (numerasi).

Solusi Inovatif: Dalam menghadapi tantangan tersebut, mahasiswa AM memperkenalkan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Cerdas yang dirancang secara sederhana namun efektif. Media ini digunakan sebagai alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran operasi hitung, khususnya materi pecahan. Dampak dan Hasil Positif:

Hasil uji coba serta sosialisasi penggunaan papan ular tangga cerdas ini mendapatkan respon yang sangat baik dari para siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan semangat belajar matematika di kalangan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa media permainan, seperti ular tangga, memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan pencapaian belajar siswa.

Manfaat Jangka Panjang: Kegiatan ini tidak hanya menambah wawasan baru bagi para siswa, tetapi juga memberikan inspirasi dan manfaat bagi guru di SD Negeri 3 Masbagik Selatan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di masa yang akan datang, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih dinamis dan produktif.

Secara keseluruhan, penggunaan papan ular tangga cerdas melalui Program Asistensi Mengajar terbukti efektif sebagai intervensi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika bagi siswa di SD Negeri 3 Masbagik Selatan.

Sebagai tindak lanjut di sarankan agar sekolah SD Negeri 3 Masbagik Selatan mendukung program ini dengan menyediakan sarana untuk pembuatan media pembelajaran. Diperlukan pula kesadaran guru untuk meningkatkan kualitas kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Genjik, B., Ekonomi, P., & Tanjungpura, U. (2023). *Pengaruh kegiatan asistensi mengajar terhadap tingkat kematangan karier mahasiswa pendidikan ekonomi fkip untan*. 12, 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i12.71564>
- 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>

- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR THE SNAKES AND LADDERS GAME TO INCREASE MOTIVATION IN LEARNING MATHEMATICS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS.* 9(1), 22–28.
- Saehana, S., Ali, M., & Is, D. (2021). *Pelatihan Penggunaan Learning Management System (LMS) bagi Guru Sebagai Mitra Asistensi Mengajar Program MBKM Prodi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako.* 3(4), 441–446.