

Belajar Matematika Jadi Menyenangkan: Inovasi Pembelajaran dengan Permainan *Snake and Ladders* di MIS NWDI Selong

Learning Mathematics Made Fun: Learning Innovation with Snake and Ladders Games at MIS NWDI Selong

Dina Fadillah^{1*}, Linda Meilya Maulida², Liza Amelia³, Ulpah Eka Safitri⁴,
Neni Agustika⁵, Bq. Yunita Kumalasari⁶, Ardiansyah⁷

¹⁻⁷ Universitas Hamzanwadi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: dinafadilah29@yahoo.co.id¹

Article History:

Naskah Masuk: 19 September 2025;

Revisi: 22 Oktober 2025;

Diterima: 15 November 2025;

Tersedia: 27 November 2025

Keywords: Educational Service;
Elementary School; Learning
Innovation; Mathematics; Snakes
And Ladders.

Abstract: Service activities in this educational unit are carried out with the aim of fulfilling the teaching assistance program, in which one of the programs is the work program for developing mathematics teaching media in the form of snakes and ladders, the application of the educational game Snakes and Ladders (snakes and ladders) as a mathematics learning innovation in class II MIS NWDI Selong. This game is used as a medium to help students understand the concept of plane shapes and simple addition operations in a fun way. Service activities are carried out through four main stages, namely planning, implementation of learning, and evaluation of activities. The results of the activity show that the application of the Snakes and Ladders game is able to increase students' enthusiasm for learning, strengthen understanding of basic mathematical concepts, and foster teacher enthusiasm in developing creative learning. Educational game media has been proven to be able to create a more active, communicative, fun and meaningful learning atmosphere for elementary school students.

Abstrak

Kegiatan pengabdian di satuan pendidikan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi program asistensi mengajar yang dimana dalam program tersebut terdapat salah satu program kerja pengembangan media ajar matematika berupa ular tangga. Penerapan permainan edukatif Snakes and Ladders (ular tangga) sebagai inovasi pembelajaran matematika di kelas II MIS NWDI Selong. Permainan ini digunakan sebagai media untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar dan operasi penjumlahan sederhana secara menyenangkan. Kegiatan pengabdian asistensi mengajar dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, implementasi pembelajaran, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan permainan Snakes and Ladders mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep matematika dasar, serta menumbuhkan semangat guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif. Media permainan edukatif terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, komunikatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran; Layanan Pendidikan; Matematika; Sekolah Dasar; Ular Tangga.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk pola pikir dan karakter belajar anak. Matematika adalah salah satu bidang yang menjadi perhatian khusus. Meskipun penting, siswa sekolah dasar sering memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan membosankan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, guru memainkan peran strategis. Oleh karena itu, guru harus menunjukkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu cara yang efisien untuk mencapainya adalah

dengan menggunakan media permainan edukatif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan di kelas matematika sekolah dasar secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperbaiki pemahaman konsep matematika mereka dibandingkan metode konvensional (Paulina, Rokmanah, & Syachruraji, 2023). Pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa untuk belajar tanpa merasa tertekan, karena mereka aktif mengikuti kegiatan yang menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Anak-anak akrab dengan permainan klasik Ular Tangga (snake and ladders). Game ini dapat digunakan sebagai bahan ajar topik matematika seperti bangun datar dan operasi penjumlahan dasar dengan beberapa penyesuaian. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan kontekstual dengan memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Sebagai bentuk kontribusi akademik, proyek layanan bantuan pengajaran ini diselesaikan di MIS NWDI Selong, Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, Dengan menggunakan permainan Ular Tangga kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sekaligus mendukung dan membantu guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis permainan.

2. METODE PENELITIAN

Guru dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pengabdian ini, yang menggunakan metode deskriptif partisipatif. Kegiatan ini berlangsung selama enam hari dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, kepala sekolah dan guru mata pelajaran bekerja dengan mahasiswa asistensi mengajar untuk memutuskan fokus utama kegiatan. Selanjutnya mahasiswa asisten mengajar membuat sumber daya edukasi antara lain RPP yang dilengkapi dengan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), LKPD, alat evaluasi, dan media berupa spanduk ular tangga dan dadu permainan Ular Tangga. Permainan ini dibuat khusus dengan memasukkan pertanyaan tentang bangun datar dan operasi penjumlahan di setiap kotak, beserta jebakan.



Gambar 1. Kegiatan Perencanaan.

Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Seluruh siswa yang berjumlah 34 orang mengikuti kegiatan yang dilaksanakan di kelas II MIS NWDI Selong. Setiap kelompok kecil siswa mengutus satu orang pemain untuk berperan sebagai pion sambil menjawab pertanyaan dan tebakan pada setiap kotak ular tangga. Dibandingkan dengan pembelajaran biasa, lingkungan pada hari itu sangat berbeda. Karena bermain, siswa tampak terlibat, dan bersemangat untuk belajar. Mahasiswa asistensi mengajar berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan, membantu dalam menjelaskan gagasan, dan menjaga lingkungan belajar yang kondusif.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Ular Tangga.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Mahasiswa asistensi mengajar mempertimbangkan hasil pelaksanaan setelah menyelesaikan kegiatan. Setelah menggunakan media ular tangga (snake and ladders) dalam pembelajaran matematika, siswa diminta untuk merespon dan mengungkapkan perasaannya. Berdasarkan observasi, evaluasi dilakukan secara kualitatif.



Gambar 3. Kegiatan Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian asistensi mengajar in menghasilkan, Pertama, permainan Ular Tangga telah terbukti dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. Siswa yang tadinya pasif dan mudah bosan menjadi lebih terlibat dan bersemangat

berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Mereka saling mendukung satu sama lain dan terdorong untuk menjawab pertanyaan dengan benar untuk memenangkan permainan. Kedua, diketahui bahwa penggunaan permainan ini membantu siswa lebih cepat memahami konsep bangun datar berdasarkan hasil refleksi bersama siswa kelas II. Misalnya, siswa secara tidak langsung mengulang-ulang informasi tentang bangun datar, termasuk bentuk dan ciri-cirinya, ketika mereka berhenti sejenak di kotak soal yang memuat soal bangun datar dan operasi penjumlahan dasar.

Siswa belajar bagaimana menyelesaikan masalah aritmatika penjumlahan dalam konteks operasi penjumlahan dasar. Ketiga, guru juga dapat memperoleh manfaat dari kegiatan ini, Guru dapat memperoleh ide-ide baru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menerapkan media ular tangga(snake and ladders). Guru memahami bahwa pembelajaran inovatif dapat tercipta hanya dengan kreativitas dan penggunaan permainan dasar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tanpa memerlukan peralatan yang mahal atau teknologi yang rumit.

Selain itu, kegiatan ini membantu siswa dan guru (mahasiswa asistensi mengajar) merasa lebih kompak. Interaksi yang terjadi selama kegiatan menunjukkan bagaimana pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dapat membina hubungan yang lebih positif antar siswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya. Dulunya dianggap menantang belajar matematika kini menjadi menyenangkan dan bermakna. Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa dengan menghubungkan ide-ide ke dalam permainan, siswa dapat mengingatnya lebih lama. Penggunaan permainan edukasi Ular Tangga (snake and ladders) di kelas II MIS NWDI Selong, mahasiswa asistensi mengajar menunjukkan bagaimana media permainan dapat menjadi pengganti kreatif pengajaran kelas tradisional dalam matematika.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mendorong partisipasi aktif, dan membantu pemahaman konsep yang lebih dalam. Selain itu, para pendidik memperoleh perspektif tentang bagaimana mendorong pembelajaran inovatif yang selaras dengan sifat-sifat siswa sekolah dasar. Pendidik juga diharapkan tetap membuat materi permainan edukatif berbeda yang relevan dengan topik sebagai tindak lanjutnya. Sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan serupa dengan menyediakan sarana prasarana pendukung pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru terus mengembangkan berbagai media permainan edukatif lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran. Sekolah juga diharapkan

dapat mendukung kegiatan serupa dengan menyediakan pelatihan rutin bagi guru agar inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara berkelanjutan

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Hamdani. (2021). *Strategi belajar mengajar*. Alfabeta.
- Hidayat, R. (2022). Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 115–123.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Lestari, P., & Sari, D. (2021). Inovasi pembelajaran matematika melalui media permainan ular tangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–52.
- Majid, A. (2018). *Perencanaan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Nurfadilah, S. (2020). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Kreatif*, 5(3), 210–218.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). Efektivitas penggunaan model game-based learning dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 31348–31354.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Rahmawati, D., & Hasanah, U. (2023). Implementasi game edukatif dalam pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 33–40.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif*. RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif di abad 21*. Bumi Aksara.
- Suyono, & Hariyanto. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2015). *Desain pengembangan pembelajaran tematik*. Kencana.
- Zaini, H. (2021). Peningkatan keterampilan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 155–163.