

“Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa Sd melalui Media Ular Tangga Edukatif

Eka Fitriana HS*, Muh. Reski Salemuiddin, Satriawati
universitas megarezky, Makasar, Indonesia

Article Information

Submitted jan, 11, 2026

Revised March, 12, 2026

Accepted April, 14, 2026

Keywords

Minat Belajar Matematika;
Media Pembelajaran Ular;
Tangga Edukatif;
Sekolah Dasar.

Abstract

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat minat belajar matematika siswa sekolah dasar melalui media ular tangga edukatif yang dirancang sebagai sarana belajar sambil bermain. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang, dengan melibatkan siswa kelas IV dan V serta guru sebagai mitra pendamping. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah mitra adalah rendahnya antusiasme, perhatian, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, terutama karena pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan minim penggunaan media konkret. Program ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif dengan tahapan observasi kebutuhan, perancangan media, sosialisasi penggunaan, implementasi permainan, pendampingan siswa, dan evaluasi kegiatan. Data kegiatan diperoleh melalui observasi, angket minat belajar, wawancara guru, dan dokumentasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar matematika yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Setelah kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, fokus, antusiasme, keberanian menjawab soal, kerja sama kelompok, dan rasa senang dalam belajar matematika. Media ini juga membantu siswa memahami soal numerasi sederhana melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini memberikan pengalaman praktis bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif yang mudah dibuat, ekonomis, dan berpotensi diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, media ular tangga edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang relevan untuk meningkatkan minat belajar dan mendukung penguatan numerasi siswa sekolah dasar.

To cite this article: HS, E, F., Salemuiddin, M, R. Satriawati. (2026). “Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif. *Pillar Abdimas: Journal of Community Service*, 2 (1), 12-21

Correspondence author

Eka Fitriana HS, universitas megarezky, Makasar, Indonesia
email: ekhafitriana88@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika idealnya dirancang secara aktif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada siswa agar mampu membangun pengalaman belajar yang positif (Lisu et al., 2025). Pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat membantu siswa mengembangkan minat belajar serta mengurangi persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut mampu menghadirkan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar, salah satunya melalui permainan edukatif berbasis belajar sambil bermain.

Kondisi ideal tersebut masih belum sepenuhnya terwujud di berbagai sekolah dasar, khususnya pada wilayah pedesaan. Pembelajaran matematika masih sering didominasi metode ceramah, pemberian latihan soal, dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Rendahnya minat belajar matematika juga menjadi tantangan nasional dalam dunia pendidikan Indonesia. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta lemahnya kemampuan numerasi peserta didik. Bahkan, berbagai hasil evaluasi pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih memerlukan penguatan melalui pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual (Rahadian & Budiningsih, 2023).

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 105 Sangkala yang berlokasi di Desa Sangkala, Kecamatan Kajang. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan guru, diketahui bahwa sebagian siswa masih menunjukkan rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri ketika menyelesaikan soal, dan mudah kehilangan fokus belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika masih terbatas sehingga proses belajar belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Padahal, karakteristik anak sekolah dasar sangat dekat dengan aktivitas bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman konkret.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian oleh Nurussofa & Astuti (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Lumbantobing et al., (2022) juga membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. Selain itu, Defa, (2022) mengembangkan media ular tangga bilangan bulat yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan media, peningkatan hasil belajar, atau penelitian eksperimen di dalam kelas. Sementara itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara langsung menekankan penguatan minat belajar matematika melalui pendekatan edukatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar pedesaan masih relatif terbatas. Pengabdian ini memiliki perbedaan dan kebaruan dibandingkan penelitian maupun pengabdian sebelumnya karena tidak hanya memperkenalkan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menghadirkan program pendampingan belajar matematika yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman bermain edukatif bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini juga diarahkan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memiliki persepsi positif terhadap matematika sejak dini.

Selain itu, pengabdian ini dilaksanakan secara kontekstual sesuai kebutuhan siswa di Desa Sangkala, Kecamatan Kajang, dengan mempertimbangkan kondisi sekolah, karakteristik siswa, dan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Media ular tangga edukatif dipilih karena

mudah digunakan, ekonomis, menarik bagi anak usia sekolah dasar, serta dapat dimodifikasi sesuai materi pembelajaran matematika. Melalui permainan tersebut, siswa diajak belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusias belajar matematika siswa sekolah dasar; menciptakan suasana pembelajaran matematika yang aktif, kreatif, dan menyenangkan; memperkenalkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif kepada siswa dan guru; membantu siswa memahami konsep matematika melalui pengalaman belajar konkret; mendukung guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini, diharapkan siswa di SD Negeri 105 Sangkala memiliki pengalaman belajar matematika yang lebih menyenangkan, meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa, serta terciptanya inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru di sekolah dasar.

METODE

Desain Kegiatan

Desain kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika melalui permainan edukatif. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan meliputi observasi awal dan identifikasi kebutuhan sekolah, perancangan media ular tangga edukatif berbasis materi matematika sekolah dasar, sosialisasi dan demonstrasi penggunaan media, implementasi permainan dalam kelompok belajar siswa, pendampingan selama kegiatan berlangsung, serta evaluasi hasil kegiatan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap implementasi, siswa belajar matematika sambil bermain menggunakan media ular tangga edukatif yang memuat soal-soal numerasi sederhana sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dipilih karena mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Prensky, (2003), *game-based learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran secara aktif.

Peserta

Peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Fun Math Journey": Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif" adalah siswa SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba, khususnya siswa kelas tinggi sekolah dasar yang sedang mempelajari materi matematika dasar dan numerasi. Selain siswa, kegiatan ini juga melibatkan guru kelas sebagai mitra pendamping dalam pelaksanaan program agar kegiatan dapat berjalan secara kolaboratif dan berkelanjutan.

Pemilihan siswa sekolah dasar sebagai sasaran kegiatan didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui benda konkret, aktivitas langsung, permainan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar membutuhkan media konkret dan aktivitas interaktif untuk membantu memahami konsep abstrak, termasuk dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga menjadi pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar (Hakim et al., 2025).

Selain itu, siswa sekolah dasar cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas bermain sehingga pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Ramadhani et al., 2025). Penelitian Lumbantobing et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif ular tangga

mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.

Keterlibatan guru dalam kegiatan pengabdian juga menjadi bagian penting untuk mendukung keberlanjutan program setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Menurut HS et al., (2024) Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping siswa selama kegiatan berlangsung sekaligus memperoleh pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif. Menurut Lailiyah et al., (2025), kolaborasi antara tim pengabdian dan guru sekolah dapat memperkuat implementasi media pembelajaran inovatif secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

Jumlah peserta kegiatan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah mitra agar proses pendampingan dan implementasi permainan edukatif dapat berjalan secara optimal. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa selama permainan berlangsung. Pembagian kelompok belajar juga bertujuan menciptakan suasana belajar kolaboratif yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antarsiswa.

Melalui keterlibatan siswa dan guru secara aktif dalam kegiatan pengabdian ini, diharapkan tercipta pengalaman belajar matematika yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Populasi dan Metode Pengambilan Sampel

Populasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif” adalah seluruh siswa SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba yang terlibat dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Sampel dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 105 Sangkala yang dipilih sebagai peserta utama kegiatan. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono, (2022), purposive sampling digunakan ketika peneliti atau pelaksana kegiatan memiliki pertimbangan khusus terhadap karakteristik subjek yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian maupun program pengabdian. Dalam kegiatan ini, pertimbangan pemilihan sampel karena siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan dasar berhitung dan mampu mengikuti aktivitas permainan edukatif secara kolaboratif serta memahami aturan permainan dengan baik.

Instrumentasi

Instrumentasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yang terdiri atas lembar observasi, angket minat belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati tingkat keaktifan, antusiasme, perhatian, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga edukatif berlangsung. Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui respon dan tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika setelah mengikuti kegiatan dengan indikator rasa senang, motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai perubahan minat belajar siswa, efektivitas media pembelajaran, serta keberlanjutan penerapan media ular tangga edukatif di sekolah. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan catatan pelaksanaan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil evaluasi kegiatan. Penggunaan berbagai instrumen tersebut bertujuan agar data yang diperoleh lebih valid dan komprehensif melalui triangulasi teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono, (2022), penggunaan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi secara bersamaan dapat meningkatkan ketepatan data dalam kegiatan penelitian maupun pengabdian, sedangkan Arikunto dalam (HS, 2023) menyatakan bahwa instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar proses evaluasi kegiatan dapat dilakukan secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas lembar observasi, angket minat belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi aspek keaktifan, antusiasme, kerja sama, perhatian, dan keberanian siswa dalam menjawab soal matematika saat menggunakan media ular tangga edukatif. Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika setelah kegiatan dilaksanakan dengan indikator rasa senang, perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa menggunakan skala Likert sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru terkait perubahan minat belajar siswa, efektivitas penggunaan media, serta potensi keberlanjutan penerapan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, catatan pelaksanaan, dan hasil aktivitas siswa digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil evaluasi kegiatan. Penggunaan berbagai instrumen tersebut bertujuan agar data yang diperoleh lebih komprehensif dan valid melalui triangulasi teknik pengumpulan data. Menurut Arikunto, (2021) menjelaskan bahwa instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar proses evaluasi kegiatan dapat dilakukan secara sistematis dan terarah.

Prosedur dan Kerangka Waktu

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui observasi awal, koordinasi dengan pihak SD Negeri 105 Sangkala Desa Sangkala Kecamatan Kajang, identifikasi kebutuhan siswa, serta penyusunan media ular tangga edukatif dan instrumen kegiatan. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi penggunaan media, demonstrasi permainan edukatif, pembagian kelompok belajar, serta implementasi permainan ular tangga berbasis materi matematika sekolah dasar. Selanjutnya, tahap pendampingan dilakukan dengan membimbing siswa selama proses permainan berlangsung, memberikan penguatan konsep matematika, serta memotivasi siswa agar aktif dan percaya diri dalam belajar. Tahap akhir berupa evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, pengisian angket minat belajar, wawancara guru, dan dokumentasi kegiatan untuk mengetahui efektivitas program yang telah dilaksanakan. Adapun kerangka waktu kegiatan direncanakan berlangsung selama satu bulan yang meliputi minggu pertama tahap persiapan dan koordinasi, minggu kedua perancangan media dan instrumen, minggu ketiga pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta minggu keempat evaluasi dan penyusunan laporan kegiatan. Penyusunan prosedur secara bertahap bertujuan agar pelaksanaan program berjalan sistematis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mitra sekolah.

Rencana Analisis

Rencana analisis dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Fun Math Journey": Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif" dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Data hasil observasi dianalisis dengan melihat tingkat keaktifan, antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa selama penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran matematika. Data angket minat belajar dianalisis menggunakan persentase dan kategori penilaian untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap kegiatan yang dilaksanakan, sedangkan data hasil wawancara guru dianalisis secara deskriptif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terkait perubahan perilaku belajar siswa serta efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, dokumentasi kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil analisis yang diperoleh dari observasi, angket, dan wawancara sehingga data yang dihasilkan lebih valid melalui teknik triangulasi. Menurut Miles et al., (2020), analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan agar informasi yang diperoleh lebih sistematis dan mudah dipahami.

Sementara itu, Sugiyono, (2022) menjelaskan bahwa analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi atau respon peserta terhadap suatu kegiatan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Ruang Lingkup dan Batasan Metodologi

Ruang lingkup kegiatan pengabdian difokuskan pada upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar melalui penggunaan media permainan ular tangga edukatif di SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang. Kegiatan ini mencakup tahap observasi kebutuhan sekolah, perancangan media pembelajaran, implementasi permainan edukatif berbasis materi matematika dasar, pendampingan siswa selama kegiatan berlangsung, serta evaluasi respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sasaran kegiatan dibatasi pada siswa kelas tinggi sekolah dasar, khususnya kelas IV dan V, karena siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan dasar numerasi dan mampu mengikuti aktivitas permainan edukatif secara aktif dan kolaboratif. Metodologi kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai minat belajar siswa setelah penggunaan media ular tangga edukatif. Adapun batasan metodologi dalam kegiatan ini terletak pada ruang lingkup pelaksanaan yang hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah peserta terbatas sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, evaluasi kegiatan lebih berfokus pada perubahan minat dan keterlibatan belajar siswa selama kegiatan berlangsung, bukan pada pengukuran hasil belajar matematika secara mendalam. Menurut Arikunto, (2021) menyatakan bahwa batasan metodologi membantu memperjelas fokus pelaksanaan sehingga proses pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan secara sistematis dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Results

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif” dilaksanakan di SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang dengan melibatkan siswa kelas IV dan V sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara interaktif melalui penerapan media permainan ular tangga edukatif berbasis materi matematika dasar. Kegiatan diawali dengan observasi awal terkait kondisi pembelajaran matematika di sekolah, dilanjutkan dengan sosialisasi penggunaan media, implementasi permainan edukatif, pendampingan siswa, serta evaluasi kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga edukatif. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan komunikatif sehingga siswa lebih berani menjawab soal serta terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Menurut Prensky (2003), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar matematika siswa setelah pelaksanaan kegiatan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa masih menunjukkan rasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal matematika, kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan mudah merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika. Namun setelah penggunaan media ular tangga edukatif, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran matematika.

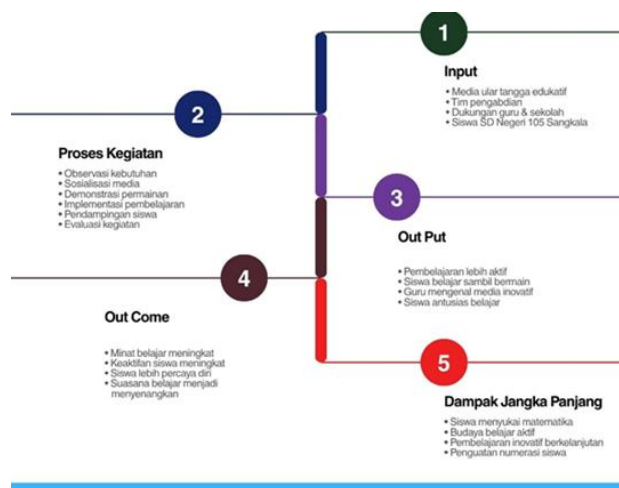
Tabel 1. Perbandingan Tingkat Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pengabdian

Indikator Minat Belajar Matematika	Kondisi Awal (Pre-test)	Kondisi Akhir (Post-test)
Siswa aktif mengikuti pembelajaran	45%	88%

Indikator Minat Belajar Matematika	Kondisi Awal (Pre-test)	Kondisi Akhir (Post-test)
Siswa antusias menjawab soal matematika	40%	85%
Siswa fokus selama pembelajaran	50%	90%
Siswa percaya diri menyelesaikan soal	38%	82%
Siswa menunjukkan rasa senang belajar matematika	42%	92%
Kerja sama dan interaksi siswa dalam kelompok	48%	89%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa seluruh indikator minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Peningkatan paling tinggi terlihat pada indikator rasa senang belajar matematika dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain meningkatkan minat belajar siswa, kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif bagi guru sekolah dasar. Guru memperoleh pengalaman baru dalam menerapkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran matematika yang lebih menarik dan berpusat pada siswa. Menurut Lumbantobing et al., (2022), permainan edukatif ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.



Gambar 1. Alur Dampak Program Pengabdian Kepada Masyarakat “Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif

Gambar 1 menunjukkan alur dampak pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Program diawali dengan implementasi media pembelajaran berbasis permainan yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, kemudian menghasilkan peningkatan antusiasme, perhatian, kepercayaan diri, serta kerja sama antarsiswa dalam menyelesaikan soal matematika. Perubahan tersebut berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dampak akhir yang diharapkan

adalah meningkatnya minat belajar matematika sekaligus memperkuat kemampuan numerasi siswa serta memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru di sekolah.

Discussion

pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Fun Math Journey”: Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif” di SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Penggunaan media permainan ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya lebih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta lebih berani menjawab soal matematika yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari meningkatnya keaktifan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Hasil ini sejalan dengan pendapat Slameto dalam (Goin et al., 2025) yang menyatakan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui rasa suka, perhatian, keterlibatan, dan keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan edukatif yang menuntut interaksi, kerja sama, dan pemecahan masalah matematika secara sederhana. Situasi belajar seperti ini mampu mengurangi rasa takut siswa terhadap matematika serta membangun persepsi positif bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan media ular tangga edukatif juga terbukti membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas nyata dan media konkret dibandingkan penjelasan abstrak semata (Winstanley, 2021). Melalui permainan ular tangga edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar langsung melalui aktivitas menghitung, membaca soal, berpikir, dan bergerak secara aktif selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam kegiatan ini mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses belajar. Selama kegiatan berlangsung, siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi menyelesaikan soal, serta memperoleh pendampingan dari guru dan tim pengabdian. Interaksi tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara bersama-sama melalui pengalaman belajar sosial yang aktif. Menurut Vygotsky dalam (Muannisa et al., 2022), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dapat membantu siswa mencapai perkembangan kognitif secara optimal melalui bantuan dan pendampingan dari lingkungan sekitar.

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian Lumbantobing et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Penelitian Defa (2022) juga menunjukkan bahwa media ular

tangga matematika efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki perbedaan dibandingkan penelitian sebelumnya karena tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi lebih menekankan pada penguatan minat belajar matematika melalui pendekatan partisipatif dan pendampingan langsung kepada siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan.

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif bagi guru sekolah dasar. Guru memperoleh pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran matematika. Media ular tangga edukatif dinilai mudah diterapkan, ekonomis, dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa meningkatnya antusias siswa, tetapi juga berpotensi mendukung terciptanya budaya pembelajaran aktif dan menyenangkan di sekolah dasar secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media ular tangga edukatif merupakan salah satu strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat mendukung penguatan numerasi serta menciptakan pengalaman belajar positif bagi siswa sejak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Fun Math Journey": Penguatan Minat Belajar Matematika Siswa SD melalui Media Ular Tangga Edukatif" di SD Negeri 105 Sangkala, Desa Sangkala, Kecamatan Kajang berhasil meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media ular tangga edukatif mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, perhatian, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa, kegiatan ini juga membantu guru mengenal alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar. Dengan demikian, media permainan ular tangga edukatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung pembelajaran matematika yang kreatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa guna memperkuat minat belajar serta kemampuan numerasi anak sejak dini.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, disarankan agar guru sekolah dasar dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran matematika yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif guna menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan pengembangan materi dan variasi permainan edukatif yang lebih beragam agar minat belajar serta kemampuan numerasi siswa sekolah dasar dapat terus meningkat. Bagi peneliti atau pelaksana pengabdian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan program pada cakupan sekolah yang lebih luas dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi agar

pembelajaran matematika menjadi semakin interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Defa, D. (2022). Pengembangan media ular tangga bilangan bulat pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 397–410. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.419>
- Goin, E. S., HS, E. F., Satriawati, S., & Alam, S. (2025). Peran media audio visual berbasis etnosains untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang III. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 347–356. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4396>
- Hakim, N. D., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis kebutuhan media game edukatif ular tangga pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2750–2759. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3580>
- HS, E. F. (2023). Komparasi keefektifan model pembelajaran problem based learning dengan model pembelajaran discovery learning ditinjau dari kemampuan HOTS siswa di SD Inpres Manggala. *Jurnal Binagogik*, 10(1), 137–148.
- HS, E. F., Satriawati, S., & Salemuddin, M. R. (2024). Pendampingan mendesain media pembelajaran berbasis etnomatika pada guru sekolah dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(3), 2930–2935.
- Lailiyah, N., Putra, C. I. R., Nugroho, T. W., & Widodo, M. A. (2025). Program pemberdayaan guru-guru SDN Selopanggung 1 dalam penciptaan media belajar di era digital. *Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.32503/cendekia.v7i1.5861>
- Lisu, L., HS, E. F., Khaedar, M., & Cayati, C. (2025). Pengaruh ice breaking berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 5(3), 900–907. <https://doi.org/10.58218/lambda.v5i3.1664>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage.
- Muannisa, N. M., Sabillah, B. M., Fitriana, E., & Abustang, F. B. (2022). Pengaruh sikap sosial terhadap motivasi belajar luring method pada siswa SD Negeri Kassi Kota Makassar. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 2(1), 92–102.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Rahadian, R. B., & Budiningsih, C. A. (2023). Development of classroom management based on student learning style database. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2302.04057>
- Ramadhani, N., Fatimah, W., Damayanti, A. A., & HS, E. F. (2025). Pengaruh media pembelajaran roda pintar terhadap kemampuan berhitung pada siswa kelas rendah SD Inpres Morowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 130–142. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29956>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winstanley, M. A. (2021). A psychological theory of reasoning as logical evidence: A Piagetian perspective. *Synthese*, 199(3–4), 10077–10108. <https://doi.org/10.1007/s11229-021-03237-x>