**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH
DASAR**

Amirotul Bahiroh¹, Arissona Dia Indah Sari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

amirotulbahiroh03@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang memanfaatkan papan dengan petak bernomor. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji literatur review terkait permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika disekolah dasar. Metode penelitian menggunakan metode SLR (Systematic Literatur Review). Pengumpulan data diperoleh dengan mendokumentasi artikel yang terkait pada penelitian serupa. Artikel yang didapat dan digunakan pada penelitian ini sebanyak 7 artikel jurnal nasional dapat diperoleh dari database google scholar dengan menggunakan aplikasi publish or perish.

Kata kunci: Ular Tangga, Matematika, Sekolah Dasar

Abstract

The snakes and ladders game is a form of traditional game that uses a box-shaped board that is numbered. The snakes and ladders game media is an interesting media for students because the presentation is not like media in general which can only be seen and heard but is presented in the form of a game. This research aims to examine the literature review regarding the snakes and ladders game in mathematics learning in elementary schools. The research method uses the SLR (Systematic Literatur Review) method. Data collection was obtained by documenting related articles in similar research. The articles obtained and used in this research were 7 national journal articles which can be obtained from the Google Scholar database using the publish or perish application.

Keywords: snakes and ladders, mathematics, elementary school

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi dasar dari berbagai ilmu yang sering digunakan dalam kehidupan manusia.

Matematika adalah mata pelajaran yang dianggap pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipahami dan membosankan. Disisi lain mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang penting yang harus dipahami oleh siswa khususnya sekolah dasar karena matematika merupakan fondasi penting untuk mempelajari matematika tingkat lanjut serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika merupakan pengetahuan yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran matematika antara lain guru, materi, model interaksi, media dan teknologi, situasi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang inspiratif dan menyenangkan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian siswa akan menjadi interaktif, termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Pada proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang diterapkan oleh pendidik guna membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang berupa alat bantu fisik maupun non fisik. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman yang mana di era globalisasi seperti saat ini segala kegiatan manusia yang memanfaatkan teknologi informasi yang ada.

Berdasarkan fenomena yang ada dalam dunia pendidikan di Indonesia, masih terdapat sebagian guru yang belum menguasai materi pembelajaran. Selain itu, dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Beberapa guru mengharuskan jawaban siswa serupa dengan penjelasan yang mereka berikan. Artinya siswa tidak mempunyai kesempatan berpikir kreatif. Guru juga kesulitan mengakses informasi baru yang memungkinkan mereka mengetahui perkembangan terkini di bidangnya, sementara materi pembelajaran dinilai siswa terlalu teoritis dan kurang contoh kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh Masrukah (2020) menunjukkan bahwa masih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran, sehingga terkesan monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu kurangnya alat atau media yang mendukung pada pembelajaran matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar terutama pada pemecahan masalah dalam bentuk soal cerita membuat banyak siswa yang kesulitan memahami materi, sehingga

hasil belajar pada materi tersebut belum mencapai taraf maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh Pujianto (2020) menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa terhadap matematika sangat rendah. Selain itu, model yang digunakan guru adalah model pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana pembelajaran seperti media yang digunakan sangat minim sehingga menyebabkan hasil belajar kurang baik. Kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi menunjukkan bahwa pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Pada proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran untuk menunjang adanya proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada suatu konsep materi sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu media yang dianggap menarik perhatian siswa adalah media permainan. Dalam hal ini yang akan digunakan adalah media permainan ular tangga. Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang memanfaatkan papan dengan petak bernomor. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep.

2. Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian yang pertama yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Indah Suciati, 2021) yang berjudul "Permainan Ular Tangga Matematika Pada Materi Bilangan Pecahan". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan kajian literatur tentang penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terbukti berpengaruh dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, (2) penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dan

memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, (3) penggunaan media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas, (4) penerapan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

Penelitian yang kedua yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Saputri, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan hasil rata-rata kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

3. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan sebuah Teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau topik yang ingin didalami. Penelitian dimulai dengan menemukan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian yang nantinya akan diteliti.

Tinjauan sistematis adalah metode meninjau suatu masalah tertentu dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih masalah tertentu dan mengajukan pertanyaan yang diselesaikan dengan jelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini mengikuti penelitian sebelumnya yang berkualitas baik dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) sebuah metode yang sistematis, eksplisit dan reprodusiibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya-karya hasil penelitian dan hasil pemikiran yang sudah dilakukan oleh para peneliti dan praktisi yang bertujuan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian ditetapkan penelitian ini terdiri beberapa tahapan.

Tahapan yang pertama yaitu berupa pertanyaan. Pertanyaannya adalah bagaimana pengaruh permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar? Kedua, populasi data dalam penelitian ini adalah jurnal yang berfokus pada permainan ular tangga di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik. pencarian *Study Literatur Review* dimulai dengan menggunakan data yang terdapat pada google scholar dengan bantuan aplikasi publish or perish. Ketiga, setelah mendapat berbagai artikel atau jurnal. Peneliti mendapatkan 200 artikel yang berhubungan dengan tema permainan ular tangga pada pencarian google scholar dengan bantuan aplikasi publish or perish. Setelah itu, memilih 7 artikel yang berkaitan dengan topik yang diteliti dari beberapa artikel.

4. Hasil dan Pembahasan

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang siswa atau lebih. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tujuan permainan ular tangga ini untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Didalam permainan ular tangga berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Siswa diminta untuk bisa menjawab soal soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Kalau siswa tidak bisa menjawab maka siswa tidak berhak untuk mengocok dadu atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dicapai. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil pencarian dari 6 sumber artikel jurnal yang telah ditetapkan maka adapun keterangan hasil penelitiannya sebagai berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Media Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Peneliti dan Tahun Penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian
(Rifliani, 2022)	Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menentukan efek dari permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa
(Haris & Nurjannah, 2022)	Jurnal Masyarakat Madani Indonesia	Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan hasil rerata angket yang diisi siswa sebelum belajar sebesar 2.15 menjadi 3.28 setelah belajar menggunakan media tersebut. Hal ini disebabkan oleh proses belajar dilakukan sambil bermain sehingga siswa merasa bahwa proses pembelajaran tidak membosankan tapi tetap mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa
(Kurniadi, 2021)	Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains	terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif "ular tangga matematika". Dengan demikian adanya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.
(Nurussofa & Astuti, 2023)	Jurnal Pembelajaran	Media pembelajaran permainan ular tangga ini sudah layak digunakan untuk

	dan Matematika Sigma (JPMS)	meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar dengan hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi mencapai tingkat kelayakan 89% dengan kategori sangat layak . maka media permainan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.
(Maisyarah & Firman, 2019)	Jurnal Pendidikan	Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu , dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didikpun meningkat. Diharapkan dengan adanya penggunaan media peserta didik lebih mampu untuk mencapi tujuan pembelajaran.
(Yuningsih dkk., 2019)	Jurnal Didactical Mathematics	Ular Tangga Edukasi (UTE) merupakan permainan yang peneliti kembangkan dari permainan ular tangga biasa menjadi jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Tujuan dari diciptakannya permainan ini agar para pemain (Siswa) tertantang dan tidak terasa bahwa sebenarnya mereka sedang melakukan permainan sambil belajar matematika. Terlihat dari hasil Penelitian didapatkan bahwasanya desain UTE dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
(Rizqo dkk., 2020)	Journal of Instructional Technology	Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ketika proses pembelajaran menggunakan media ular

		tangga berlangsung, siswa terlihat tertarik dengan media yang disajikan melalui papan ular tangga dengan berbagai macam variasi warna, gambar, teks. Siswa semangat memperhatikan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengajukan berbagai macam pertanyaan tentang materi tersebut dari keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran matematika.
--	--	--

Media permainan ular tangga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika di dalam kelas, karena media ini sangat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Sesuai dengan pendapat Suciati (2020) bahwa aktivitas menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, maupun prosedur matematika peserta didik serta meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang relatif lama. Adapun contoh media permainan ular tangga yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika seperti pada gambar 1 berikut ini:

- Dwi Saputri, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Kurniadi, G. S., Kudus, K., & Tengah, J. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF “ULAR TANGGA MATEMATIKA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD. Dalam *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* (Vol. 2, Nomor 1).
- Maisyarah, E., Firman, F., Program, J., Dasar, S. P., Bimbingan, J., & Konseling, D. (t.t.). *MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*.
- 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 (JPMS)*, 9(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Rifliani, A. W. (t.t.). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA*.
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mangkurat, U. L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR. Dalam *Journal of Instructional Technology J-INSTECH* (Vol. 1, Nomor 1).
- Yuningsih, E., Julaeha, S., & Rawin, B. Bin. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(1), 36. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/dm>