

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN BILANGAN CACAH MELALUI PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III

Qiztia Zalwa A. Moito*, Fatimah Djafar, Febry Rizki Susanti Kalaka

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

Email: zalwamoito@gmail.com

Article Info

Article history:

Submit : 03 06, 2026

Accepted : 06 07, 2026

Publish : 27 07, 2026

Keywords:

*Understanding the Concept of
Multiplication of Whole
Numbers, Educational Game
Snakes and Ladders,
Mathematics*

Kata Kunci:

*Pemahaman Konsep
Perkalian Bilangan Cacah,
Permainan Edukatif Ular
Tangga, Matematika*

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the educational "Snakes and Ladders" game to improve the understanding of whole number multiplication concepts in mathematics among third-grade students at MIS Muhammadiyah Pone, West Limboto. This research is a Classroom Action Research study conducted over two cycles. The subjects of the study were 26 third-grade students, and the focus was the implementation of the educational "Snakes and Ladders" game. Data analysis techniques included the analysis of test results and observation findings. Based on the Classroom Action Research conducted with the third-grade students at MIS Muhammadiyah Pone, it can be concluded that the use of the educational "Snakes and Ladders" game effectively improved students' understanding of whole number multiplication concepts in mathematics. In the initial state prior to the intervention, 17 out of 26 students (65.38%) had not achieved mastery, while only 9 students (34.62%) had achieved it. Following the instructional intervention using the educational "Snakes and Ladders" game, the number of students achieving mastery increased to 24 (92.31%), while the number of students who had not achieved mastery decreased to 2 (7.69%).

ABSTRAK

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah mata pelajaran matematika pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Muhammadiyah Pone Limboto Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 26 orang. Objek penelitian ini penerapan permainan edukatif ular tangga pada siswa kelas III di MIS Muhammadiyah Pone. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil tes dan analisis hasil observasi. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III di MIS Muh. Pone, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian bilangan cacah pada mata pelajaran matematika. Pada konsi awal sebelum tindakan dilakukan, terdapat 17 siswa dari 26 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 65,38%, sedangkan siswa

yang telah mencapai ketuntasan hanya sebanyak 9 siswa atau 34,62%. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media permainan edukatif ular tangga, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 24 siswa atau 92,31%, sementara siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 2 siswa atau 7,69%.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Copyright (c) 2026 Qiztia Zalwa A. Moito, Fatimah Djafar, Febry Rizki Susanti Kalaka



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi krusial dalam membangun kemampuan kognitif dan karakter peserta didik. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran esensial, memegang peranan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. (Nurulaeni, 2022:35)

Matematika pada tingkat Pendidikan Dasar berperan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir logis, kritis, dan keterampilan memecahkan masalah siswa. Proses pembelajaran matematika yang efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memupuk pola pikir analitis dan kreatif pada siswa. (Novianti, 2020:65)

Salah satu konsep utama yang wajib dikuasai oleh siswa kelas III adalah perkalian bilangan cacah. Pemahaman terhadap konsep perkalian ini menjadi landasan penting untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya (Shipa Faujiah, 2022:829). Namun, berdasarkan hasil observasi di MIS Muhammadiyah Pone yang dilakukan secara langsung pada hari senin 08 September 2025, sekitar 65% siswa kelas III belum mencapai ketuntasan belajar pada materi perkalian bilangan cacah. Hal ini juga berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, beliau menyatakan bahwa dari 26 siswa di kelas III, sekitar 17 siswa masih kesulitan dalam memahami konsep perkalian dan cenderung menghafal rumus tanpa memahami maknanya.

Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga menurunkan motivasi belajar siswa dalam matematika. Selain itu, pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep perkalian.

Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Sri Mulyani, 2022:4). Permainan edukatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. (Muarif, Sugiarti, 2024:15). Pendekatan ini juga memungkinkan siswa memahami konsep secara kontekstual, meningkatkan daya ingat, dan mengurangi rasa cemas dalam mempelajari materi yang dianggap sulit, seperti perkalian bilangan cacah.

Permainan ular tangga, yang merupakan permainan tradisional yang sudah dikenal luas, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Kelebihan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yaitu membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa serta sebagai media alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika dasar (Habibah, 2025:203). Melalui permainan ini, siswa dapat mempelajari konsep perkalian secara kontekstual dan praktis, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam melakukan perkalian bilangan cacah. (Nurussofa, 2023:20)

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat pemahaman konsep perkalian merupakan fondasi utama dalam pembelajaran matematika yang berkelanjutan. Jika siswa tidak memahami konsep ini dengan baik, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada kemampuan matematika siswa di masa mendatang (Pranata, 2025:12). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa kelas III di MIS Muhammadiyah Pone.

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan menarik, serta membantu siswa mengatasi kesulitan belajar matematika khususnya pada materi perkalian bilangan cacah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang **“Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Cacah Melalui Permainan Edukatif Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Muhammadiyah Pone Limboto Barat”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah mata pelajaran matematika pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Muhammadiyah Pone Limboto Barat.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelas yang menggunakan tindakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Azizah, 2021:15). Selain itu, penelitian tindakan kelas juga membantu guru untuk meningkatkan profesionalismenya. Penelitian tindakan kelas sangat penting bagi guru, karena dengan melakukan penelitian dapat memecahkan masalah pembelajaran yang akan membantu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu aktivitas ilmiah yang dilakukan oleh guru di lingkungan kelas dengan tujuan utama untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran. PTK melibatkan serangkaian tindakan yang dirancang secara sistematis guna memperbaiki proses pengajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan

dibandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, PTK berfungsi sebagai alat reflektif dan praktis bagi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan yang berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tempat dari penelitian ini dilakukan di MIS Muhammadiyah Pone, berlokasi di Jln. Mii Daud No. 280, Desa Pone, Kec. Limboto Barat, Kab. Gorontalo. Peneliti melakukan observasi awal yaitu pada tanggal 08 September 2025. Penentuan waktu penelitian juga mengacu pada kalender Pendidikan akademik sekolah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 orang. Objek penelitian ini adalah penerapan permainan edukatif ular tangga pada siswa kelas III di MIS Muhammadiyah Pone.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, tes dan dokumentasi. Untuk memperoleh hasil yang maksimal teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif. Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi data observasi dan data hasil tes siswa. Kriteria hasil observasi dan hasil tes siswa ditetapkan dengan mengacu pada kriteria nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian yang dilakukan adalah apabila dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah siswa pada pembelajaran matematika telah menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 sebesar 80% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dalam siklus I berlangsung selama dua pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua digunakan untuk proses pembelajaran, yang dimana pertemuan pertama hanya difokuskan untuk menjelaskan kembali materi perkalian bilangan cacah khususnya pada konsep perkalian. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 November 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran edukatif ular tangga dilakukan pada pertemuan kedua yang berlangsung pada tanggal 11 November 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dan di akhir pertemuan kedua, siswa diberikan soal evaluasi untuk memastikan tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan media pembelajaran edukatif ular tangga.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, khususnya penggunaan media permainan edukatif ular tangga yang dilakukan oleh guru telah dilaksanakan secara optimal berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Pada dasarnya, media permainan edukatif ular tangga ini sangat membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa. Dimana sebelum adanya tindakan, siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga membuat mereka kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Hasil dari penggunaan media edukatif ular tangga adalah

siswa sangat antusias selama proses pembelajaran berlangsung, adanya interaksi antar guru dan siswa yang membuat pembelajaran lebih asik, dan tentunya pemahaman siswa terhadap materi perkalian meningkat. Penelitian dihentikan pada siklus I karena indikator keberhasilan telah tercapai yaitu ketuntasan belajar mencapai 92,31% melebihi target yang ditetapkan sebesar 80%. Oleh karena itu, penelitian ini berhenti sampai pada siklus I.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III MIS Muhammadiyah Pone, penerapan permainan edukatif ular tangga terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa. Sebelum tindakan diberikan, tingkat ketuntasan belajar masih tergolong rendah. Dari 26 siswa, hanya 9 orang (34,62%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 orang (65,38%) lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep perkalian masih perlu ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar pada kondisi awal disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Akibatnya, materi yang disampaikan guru belum sepenuhnya dipahami, khususnya pada konsep perkalian bilangan cacah yang memerlukan pemahaman mendasar tentang hubungan antar perkalian dan penjumlahan berulang.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan permainan edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa diajak untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kegiatan permainan yang dipadukan dengan soal-soal perkalian memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, penggunaan permainan juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah tindakan diberikan. Pada akhir siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 24 orang atau sebesar 92,31%, sedangkan siswa yang belum tuntas hanya berjumlah 2 orang atau 7,69%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan belajar telah melampaui target yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga mampu membantu siswa memahami konsep perkalian bilangan cacah dengan lebih baik. Melalui aktivitas permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Kegiatan menjawab soal secara berulang selama permainan berlangsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, konsep perkalian tidak hanya dipahami sebagai proses menghafal hasil hitungan, tetapi juga dipahami sebagai bentuk penjumlahan berulang yang memiliki makna matematis.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan permainan edukatif ular tangga juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta bekerja sama dengan teman kelompok dalam menyelesaikan tugas. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong partisipasi siswa secara optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani *et al.*, 2025:58) yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi perkalian bilangan. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Nirwana, 2022) yang menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di SD/MI.

Secara keseluruhan, keberhasilan penggunaan permainan edukatif ular tangga dalam Sebelum dan setelah tindakan menggunakan permainan edukatif ular tangga penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah, meningkatkan keaktifan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan edukatif ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian bilangan cacah di SD/MI.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III di MIS Muh. Pone, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian bilangan cacah pada mata pelajaran matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari pemahaman siswa yang mengalami perubahan setelah diterapkannya media permainan edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran.

Pada korsi awal sebelum tindakan dilakukan, terdapat 17 siswa dari 26 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 65,38%, sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan hanya sebanyak 9 siswa atau 34,62%. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media permainan edukatif ular tangga, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 24 siswa atau 92,31%, sementara siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 2 siswa atau 7,69%.

Selain mampu meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media permainan edukatif ular tangga juga memberikan dampak positif terhadap aktifitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, media permainan edukatif ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Vol. 17. No. 2. 6–11.
- Annury, M. N. (2019). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*. Vol. 18. No. 2. 177.
- Atina, Edy Y, H. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP*. 17. 302.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 3. No. 1. 15–22.
- Cahyani, S., Nurwati, A., & Nadjamuddin, A. (2025). Penerapan alat permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada materi perkalian bilangan mata pelajaran matematika. Vol. 8. No. 1. 58–68.
- Ellyati. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Operasi Hitung Perkalian untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas II. In *Accident Analysis and Prevention*. Vol. 18. No. 3. 2.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*. Vol. 1. No. 2. 223.
- Habibah, Y. N., Setyo, A., & Lestari, B. (2025). Pengaruh permainan ular tangga terhadap konsep pemahaman matematika. Vol. 9. No. 2. 203–213.
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 5. No. 1. 77–92.
- Ilham. (2025). Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Vol. 1. No. 3. 52–59.
- Ismawati Haris, & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*. Vol. 1. No. 2. 33–37.
- Israwaty, I., Sultan, M. A., & Alwi, A. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 20. 202–213.
- Muarif, Sugiarti, & Febrianti, H. (2024). Penerapan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. 15–23.
- Muchlisin Riadi, (2019), Penelitian Tindakan Kelas. Diakses dari: <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>.