



PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Nisa Nurul Awaliah¹, Nur Eva Zakiah², Adang Effendi³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia^{1,2,3}

Email: nisa_nurul02@student.unigal.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan yang membahas penggunaan media permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran matematika. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, serta mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif dalam memahami konsep-konsep dan menyelesaikan masalah matematika.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga

Dikirim: Mei 2025; Diterima: Juni 2025; Dipublikasikan: Juni 2025

Cara sitasi: Awaliah, N. N., Zakiah, N. E., & Effendi, A. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 5(1), 89-94.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mencerdaskan individu dan mengembangkan potensi karakter mereka. Ini adalah upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka. Menurut Anjali *et al.* (2024) Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sebagai wadah dalam mencerdaskan seseorang untuk mengembangkan potensi karakter.

Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nur Rahmah (2013) matematika adalah metode berpikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, matematika adalah ratunya ilmu dan juga menjadi pelayan ilmu yang lain. Oleh karena itu, peran dan fungsi matematika sangat krusial dalam konteks pembelajaran. Namun, banyak siswa sekolah yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan, sulit dipahami, tidak menarik, dan membosankan.

Pembelajaran merupakan suatu konstruksi pengetahuan (Effendi *et al.*, 2021) Pembelajaran matematika adalah proses dimana peserta didik membangun pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuan masing-masing, termasuk keterampilan berpikir kreatif. Terdapat beberapa kriteria dalam merancang proses pembelajaran, diantaranya (1) adanya interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar; (2) saling menginspirasi antara guru dan siswa; (3) aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menantang; (4) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif; (5) tersedianya kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan karya dan kreativitas; dan (6) mengembangkan kemandirian sesuai dengan minat, bakat serta perkembangan mental dan fisik siswa (Zakiah *et al.*, 2020). Dalam proses ini, guru menyampaikan materi, sementara peserta didik menyusun pemahaman mereka berdasarkan potensi yang dimiliki. Dalam menghadapi tantangan masa depan, diperlukan lulusan yang terampil dan kreatif di berbagai bidang, termasuk dalam pembelajaran matematika. Tujuannya adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Fungsi media ini adalah untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, dan memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang inspiratif dan menyenangkan agar siswa menjadi interaktif dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran. Suyanto (2000) menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial dan fisik. Diperlukan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif, seperti peran media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan ini adalah media pembelajaran interaktif, seperti permainan ular tangga.

Melalui media permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Inawati & Puspasari (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga adalah alat bantu yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Manfaat dari media permainan ular tangga ini mencakup beberapa aspek, seperti memberikan pengetahuan kepada anak melalui proses belajar yang menyenangkan, merangsang pengembangan kemampuan berpikir, kreativitas, dan bahasa, serta menumbuhkan sikap, mental, dan akhlak yang baik. Dengan demikian, media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Penerapan berpikir kreatif dapat menghasilkan banyak ide baru, sehingga kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi berbagai masalah dan menjadi fokus dalam pembelajaran yang perlu ditingkatkan. Dengan berpikir kreatif, siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai ide dan gagasan. Saidah (2020) menyatakan bahwa kreativitas sering kali diasosiasikan dengan kecerdasan, tetapi juga bergantung pada dukungan yang diterima untuk menumbuhkan motivasi. Penting untuk mengembangkan kualitas berpikir anak agar mereka dapat memanfaatkan peluang secara optimal dalam perkembangan kognitif dan inteligensinya. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan yang terus berubah seiring perkembangan zaman.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka kemampuan berpikir kreatif matematis penting dimiliki oleh siswa karena kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menemukan ide yang baru dan bervariasi dalam memecahkan masalah matematika. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin mengetahui “Apakah media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?”. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengkaji beberapa artikel ilmiah terkait media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah studi literatur. Dimana peneliti mengumpulkan data pustaka dari berbagai sumber seperti artikel dan jurnal terkait penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Sarwono, (2006) menyatakan bahwa studi literatur yaitu pengkajian data dari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian untuk mendapatkan landasan teori dari masalah yang akan diteliti. Studi literatur disebut sebagai penelitian perpustakaan atau penelitian pustaka. Keterbatasan kegiatan ini hanya mengarah pada produksi artikel, jurnal dan koleksi perpustakaan tanpa perlu penelitian lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian dalam penelitian ini mencakup analisis dan rangkuman dari penelitian yang berfokus pada permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Beberapa artikel yang ditelaah terkait media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Telaah Artikel

No	Autor	Artikel	Hasil Penelitian
1	Putri Zudhah Ferryka (2017)	Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	Dengan permainan ular tangga siswa lebih mudah dalam mempelajari bangun ruang tersebut. Selain itu siswa dapat membangun kreativitas dalam belajar serta menghafal cara bermainnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Dadu yang digunakan bukan seperti dadu biasanya yang terdapat angka 1-6, tetapi keenam sisi dadu dimodifikasi dengan adanya penambahan tulisan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.
2.	Rohayu, Deni Adi Putra, Kunti Dian Ayu Afiani (2021)	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	Penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan total persentase mencapai 80,74%. Penggunaan media harus sesuai dengan kondisi siswa, sehingga memberikan



No	Autor	Artikel	Hasil Penelitian
			pengalaman belajar yang menyenangkan dan disamping itu siswa dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang terjadi.
3.	Indah Suciati (2021)	Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika	Media permainan ular tangga berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik, keaktifan di dalam kelas, kemampuan matematis, dan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dampak positif dari media permainan ular tangga tak lepas dari metode permainan yang menarik dan menyenangkan yang sangat disukai oleh peserta didik. Dalam menerapkan media pembelajaran ini juga, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi pembelajaran di dalam kelas.
4.	Indah Suciati (2021)	Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” pada Materi Bilangan Pecahan	Metode permainan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode permainan “Ular Tangga Matematika” salah satu yang dianggap mampu menyelesaikan masalah bilangan pecahan. Metode permainan “Ular Tangga Matematika” merupakan salah satu bentuk penyajian solusi dengan cara yang efektif, interaktif, dan menarik dalam menguatkan dan membangun penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip, atau prosedur matematika peserta didik dalam jangka waktu yang relatif lama. Peserta didik yang bermain “Ular Tangga Matematika” dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Metode ini juga merupakan suatu cara yang dirancang atau dibuat menyenangkan agar peserta didik tertarik dan dapat memfokuskan energi pada pembelajaran matematika di kelas. Metode permainan “Ular Tangga Matematika” memberikan peluang dan kesempatan peserta didik dalam pemikiran kreatif dan peng ekspresian diri.
5.	Masra Latjompoh, Abdul Haris Otja, Novita Toonawu (2021)	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga pada Materi Energi dalam Sistem Kehidupan	Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. Hal ini dilihat dari masing-masing kategori berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinal terjadi peningkatan Hasil N-gain untuk kategori kelancaran (<i>Fluency</i>) dan kategori keluwesan (<i>Flexibility</i>) berada pada taraf sedang, sedangkan untuk kemampuan berpikir orisinal berada pada taraf rendah. Siswa belum mampu melahirkan ungkapan baru dan memikirkan hal-hal yang unik
6.	Wahyu Maulida Lestari (2023)	Pengembangan Pembelajaran Karakteristik Media MIPA Permainan	Melalui media pembelajaran karakteristik permainan dan simulasi berupa ular tangga mahasiswa PGSD dapat melaksanakan

No	Autor	Artikel	Hasil Penelitian
		Simulasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa	praktik mengajar dengan lancar, luwes, berpikir rasional, serta dapat berpikir elaborasi. Sebanyak 96% setuju dengan penggunaan media permainan dan simulasi berupa ular tangga untuk pembelajaran dalam kelas, sebanyak 80% dapat mengembangkan soal untuk digunakan dalam media dengan mandiri, dan 89% mahasiswa juga mampu untuk membuat media yang serupa untuk tema yang lain. Dengan demikian maka, dengan adanya pengembangan media pembelajaran karakteristik permainan dan simulasi berupa ular tangga dapat meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa PGSD.

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa artikel pada Tabel 1. Didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga pada proses kegiatan belajar dapat memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini disebabkan penerapan media pembelajaran ular tangga dapat memberikan situasi belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan melibatkan siswa yang mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif dalam memahami konsep-konsep matematika dan menyelesaikan masalah matematika pada kegiatan belajar serta membangun saling kerja sama antar siswa.maka dari itu penggunaan media sangat disarankan untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat memberi efektivitas terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikarenakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, interaktif, inovatif yang dapat merangsang untuk berpikir kreatif, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Hasil dari tinjauan beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan yaitu ular tangga siswa akan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung untuk menyelesaikan masalah matematis secara diskusi dan berkelompok.

REKOMENDASI

Adapun rekomendasi dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan matematis yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan artikel ini. Peneliti masih dalam tahap belajar dan perlu masukan yang sifatnya membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra, D., Dian Ayu Afiani, K., & Muhammadiyah Surabaya, U. (2021). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa* (Issue 1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Anjali, S. I., Maula, L. H., Khaleda Nurmeta, I., & Lyesmaya, D. (2024). *Else (Elementary School Education Journal) Penerapan Media Ular Tangga Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan*



- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Effendi, A., Fatimah, A. T., & Amam, A. (2021). Analisis Keefektifan Pembelajaran Matematika Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i2.5632>
- Ferryka, P. Z. (2017). *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- 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>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Latjompoh, M., Haris Odja, A., & Toonawu, N. (2021). *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan Students’ Creative Thinking Ability Using Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGt) Assisted on Energy Materials in Living Systems*. <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jpft>
- Lestari, W. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran MIPA Karakteristik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa* (Vol. 9, Issue 1).
- Nur Rahmah (2013). *Hakikat Pendidikan Matematika Oleh: Nur Rahmah*.
- Saidah, I. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suciati, I. (2021). *Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan*. 4(1), 33–44.
- Suyanto, Slamet. (2008). *Strategi Pendidikan Anak: Pengenalan dengan Matematika, Sains, Seni, Bahasa dan Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Hikayat.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). *Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa*. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/4194>