



Inovasi Media Ular Tangga Tiga Dimensi sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Intan Putri Kamilah^{1*}, Jesi Alexander Alim², Zakiah Ulya³

¹⁻³ Universitas Riau, Indonesia

*Penulis Korespondensi: intan.putri1187@student.unri.ac.id¹

Abstract. *This study aims to examine the effectiveness of three-dimensional snakes and ladders media as an interactive learning strategy to improve elementary school students' motivation and academic achievement. The research employed a quantitative experimental method with a pretest-posttest design involving 28 sixth-grade students of SDN 147 Pekanbaru in the 2025/2026 academic year. The instruments consisted of learning achievement tests (pretest and posttest) and student questionnaires covering motivation, material comprehension, interaction, learning atmosphere, and media practicality. The results revealed a significant improvement from the average pretest score of 52 to the posttest average of 82.14, with the Wilcoxon test showing a significance value of 0.000 (<0.05). Furthermore, most students responded positively to the media, as it enhanced enthusiasm, facilitated material understanding, encouraged collaboration, and created an enjoyable learning environment. These findings confirm that the three-dimensional snakes and ladders media not only improves academic outcomes but also supports students' affective and social development. Therefore, this media is considered a feasible innovative alternative for elementary learning, although its use should be adjusted to the available time to achieve optimal results.*

Keywords: *elementary school; instructional media; learning achievement; learning motivation; three-dimensional snakes and ladders*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media ular tangga tiga dimensi sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain pretest-posttest pada 28 siswa kelas VI SDN 147 Pekanbaru tahun ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta kuesioner respon siswa terkait motivasi, pemahaman materi, interaksi, suasana belajar, dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari rata-rata nilai pretest 52 menjadi rata-rata posttest 82,14, dengan hasil uji Wilcoxon memperlihatkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Selain itu, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media, karena mampu menumbuhkan antusiasme, mempermudah pemahaman materi, mendorong kerja sama, dan menciptakan suasana belajar menyenangkan. Temuan ini menegaskan bahwa media ular tangga tiga dimensi tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran sekolah dasar, meskipun penggunaannya perlu disesuaikan dengan durasi waktu pembelajaran agar lebih optimal.

Kata kunci: media pembelajaran; motivasi belajar; prestasi belajar; sekolah dasar; ular tangga tiga dimensi

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pada masa ini, anak-anak diperkenalkan pada berbagai konsep dasar yang akan menjadi bekal mereka dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Putri (2023) menyatakan bahwa pendidikan dasar adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi akademik yang akan menentukan keberhasilan di masa depan. Oleh sebab itu, kualitas pembelajaran di sekolah dasar harus menjadi perhatian utama, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Namun, realitas yang terjadi di banyak sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan semata. Hal ini membuat siswa cenderung pasif karena hanya menjadi pendengar, bukan pelaku aktif dalam proses belajar. Nuryati & Darsinah (2021) menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang monoton tanpa pengalaman nyata akan sulit mereka pahami. Senada dengan itu, Holis (2016) menegaskan bahwa anak lebih cepat belajar ketika diberi pengalaman langsung yang bersifat konkret. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang lebih variatif agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan penting sebagai sarana yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi agar lebih jelas dan menarik. Media berfungsi mengubah sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami siswa. Wasiyah et al. (2023) menyebutkan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahmi et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media inovatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, guru perlu cermat dalam memilih media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran visual menjadi salah satu bentuk media yang sangat efektif digunakan di sekolah dasar. Melalui media visual, informasi yang kompleks dan abstrak dapat disederhanakan menjadi lebih mudah dipahami. Wahidin (2025) menekankan bahwa visualisasi membantu siswa menghubungkan konsep dengan representasi nyata yang dapat mereka lihat. Visualisasi yang menarik juga dapat meningkatkan daya ingat siswa karena melibatkan aspek penglihatan dalam proses belajar (B. Lestari et al., 2025). Dengan kata lain, media visual memiliki kekuatan untuk memfasilitasi pemahaman sekaligus mempertahankan minat belajar siswa.

Lebih jauh lagi, media berbentuk tiga dimensi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan media dua dimensi. Siswa dapat mengamati objek dari berbagai sudut pandang sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih multisensori. Sari et al. (2019) menjelaskan bahwa media tiga dimensi memberikan gambaran konkret yang dapat merangsang daya pikir siswa. Artinya, media tiga dimensi memiliki potensi besar untuk menjembatani konsep abstrak ke dalam bentuk nyata yang lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Sayangnya, praktik pembelajaran di banyak sekolah masih berfokus pada buku teks dan metode ceramah, sehingga siswa kurang mendapat pengalaman belajar yang aktif. Rozali et al.

(2022) menegaskan bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dapat menghambat kreativitas siswa. Di sisi lain, Zubaidah (2016) menyatakan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu berkolaborasi. Dalam konteks ini, inovasi media pembelajaran yang interaktif menjadi kebutuhan mendesak agar siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Permainan bukan sekadar hiburan, melainkan juga sarana edukatif yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Ramadhani et al. (2025) menjelaskan bahwa *game-based learning* membuat siswa belajar secara aktif karena mereka merasa tertantang dan terlibat penuh. Penelitian Oktafrizal et al. (2025) juga membuktikan bahwa permainan edukatif meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, permainan dapat dijadikan sebagai jembatan antara dunia belajar dan dunia bermain anak.

Permainan edukatif mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Siswa tidak hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga diajak beraktivitas, berpikir, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Ananda et al. (2024) menyebutkan bahwa melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, Handican et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengurangi rasa jenuh siswa. Dengan kata lain, permainan dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan di sekolah dasar.

Tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, permainan edukatif juga melatih berbagai keterampilan penting. Siswa yang terlibat dalam aktivitas kolaboratif melalui permainan akan lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Yusuf (2020) menyebutkan bahwa suasana kompetisi sehat yang tercipta melalui permainan dapat menumbuhkan semangat belajar. Siswa yang belajar dengan permainan interaktif memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menjawab soal. Hal ini membuktikan bahwa permainan edukatif berkontribusi positif terhadap perkembangan akademik maupun non-akademik siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan adalah ular tangga tiga dimensi. Media ini dirancang menyerupai papan permainan tradisional, namun dipadukan dengan unsur edukatif berupa soal-soal terkait materi pelajaran. Maulidah &

Listrianti (2025) menjelaskan bahwa media berbasis papan permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran. Dengan memasukkan soal atau tantangan pada kotak-kotak tertentu, siswa terdorong untuk berpikir dan mengaitkan permainan dengan materi yang sedang dipelajari.

Ular tangga tiga dimensi memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional karena menggabungkan aspek visual, permainan, dan interaksi. Media inovatif seperti ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih variatif sekaligus memotivasi siswa (Wibawanto, 2024). Hasil penelitian Sya'bania (2024) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ular tangga tiga dimensi lebih fokus dan menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan siswa yang hanya belajar dengan metode ceramah. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran interaktif.

Keterlibatan siswa dalam permainan ular tangga edukatif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi merupakan faktor penentu keberhasilan dalam belajar, karena siswa yang termotivasi akan lebih giat berusaha memahami materi (Fernando et al., 2024). Motivasi yang tinggi juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar. Dengan adanya tantangan berupa soal-soal dalam permainan, siswa terdorong untuk lebih serius mempersiapkan diri (F. Lestari et al., 2024). Artinya, media ular tangga tiga dimensi tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membentuk dorongan internal untuk belajar lebih baik.

Dalam penelitian kuantitatif, efektivitas media ular tangga tiga dimensi dapat diukur secara objektif. Sugiyono (dalam Jailani, 2023) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti menganalisis data melalui instrumen seperti tes hasil belajar maupun kuesioner. Data tersebut dapat digunakan untuk membandingkan perbedaan pencapaian siswa antara kelas yang menggunakan media inovatif dan kelas dengan metode konvensional. Dengan cara ini, efektivitas media dapat dibuktikan secara ilmiah, bukan hanya berdasarkan asumsi.

Penelitian ini juga memiliki relevansi tinggi dengan tuntutan pendidikan masa kini, di mana guru dituntut untuk terus berinovasi. Mantau & Talango (2023) menyebutkan bahwa guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Media ular tangga tiga dimensi menawarkan solusi praktis yang bisa langsung diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain mudah dibuat, media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Hasil penelitian terkait penggunaan media inovatif seperti ular tangga tiga dimensi nantinya dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi dunia pendidikan. Guru dapat menjadikannya sebagai referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian akademik terkait pengembangan media berbasis permainan edukatif di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai praktis sekaligus teoretis yang signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus bermakna. Ular tangga tiga dimensi sebagai media edukatif diyakini mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest. Penelitian dilaksanakan di SDN 147 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 28 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesiapan siswa serta kesesuaian materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar berupa soal pretest dan posttest, serta kuesioner tanggapan siswa terhadap penggunaan media ular tangga tiga dimensi edukatif. Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media tersebut. Kuesioner digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai respon siswa terhadap media, yang mencakup beberapa aspek, yaitu motivasi dan minat, pemahaman materi, kolaborasi dan interaksi, suasana belajar positif, serta efektivitas dan kepraktisan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama. Pertama, tes pretest dan posttest yang bertujuan mengukur capaian akademik siswa sebelum dan sesudah intervensi. Kedua, kuesioner yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk menggali tanggapan siswa mengenai keseruan, kebermanfaatan, serta efektivitas media. Ketiga, dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan sebagai data pendukung.

Data dianalisis menggunakan dua pendekatan. Untuk data hasil belajar, analisis dilakukan dengan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* guna mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Sementara itu, data kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menampilkan distribusi frekuensi dan persentase pada

setiap aspek yang diukur. Hasil analisis kuesioner kemudian disajikan dalam bentuk tabel maupun diagram agar lebih mudah dipahami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media ular tangga tiga dimensi edukatif dalam pembelajaran di kelas VI SDN 147 Pekanbaru memberikan gambaran menarik mengenai bagaimana inovasi media dapat mengubah dinamika kelas. Sejak awal kegiatan, siswa menunjukkan rasa penasaran terhadap bentuk media yang berbeda dari pembelajaran biasanya. Permainan papan tiga dimensi dengan 100 kotak bernomor dan 50 di antaranya bertanda tanya menimbulkan antusiasme tinggi, karena setiap langkah berpotensi memunculkan pertanyaan yang harus dijawab. Kondisi ini menggeser pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa, di mana peserta didik aktif mengambil peran dalam proses belajar.



Gambar 1. Penerapan media ular tangga tiga dimensi.

Hasil pretest yang dilakukan sebelum penggunaan media menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih cukup rendah. Dari total 28 siswa, sebagian besar memperoleh nilai pada rentang 50–54 sebanyak 8 siswa (28,57%), diikuti oleh rentang 45–49 dan 55–59 masing-masing 7 siswa (25%), sedangkan 3 siswa (10,71%) berada pada interval terendah 40–44 dan 3 siswa lainnya (10,71%) berada pada interval tertinggi 60–64. Distribusi nilai ini menghasilkan rata-rata 52 yang memperlihatkan bahwa tidak ada siswa yang benar-benar unggul secara konsisten, bahkan hanya sedikit yang mendekati Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya efektif dalam mendorong ketercapaian hasil belajar dan cenderung membuat siswa menghafal informasi tanpa memahaminya secara mendalam.

Tabel 1. Distribusi Data Hasil Pretest.

Kelas	Interval	f	Persentase
1	40 – 44	3	10,71 %
2	45 – 49	7	25 %
3	50 – 54	8	28,57 %
4	55 – 59	7	25 %
5	60 – 64	3	10,71%
Jumlah		28	100%

Kondisi awal tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan kemampuan antarsiswa. Beberapa siswa tampak mampu memahami dasar-dasar materi, namun mayoritas lainnya masih kesulitan menghubungkan konsep ke situasi nyata. Situasi ini menggambarkan bahwa pengalaman belajar sebelumnya belum cukup memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara aktif. Dari perspektif konstruktivisme, lemahnya hasil pretest dapat dikaitkan dengan kurangnya pengalaman langsung yang konkret, sehingga siswa gagal memaknai materi secara komprehensif.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media ular tangga tiga dimensi edukatif, hasil posttest memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Dari total 28 siswa, sebagian besar memperoleh nilai pada rentang 79–81 sebanyak 8 siswa (28,57%) dan 82–84 sebanyak 7 siswa (25%), sedangkan 6 siswa (21,43%) berada pada rentang 76–78, 4 siswa (14,29%) pada rentang 73–75, serta 3 siswa (10,71%) mencapai nilai tertinggi pada interval 85–87. Distribusi nilai ini menghasilkan rata-rata 82,14 dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 73, menunjukkan bahwa seluruh siswa telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan adanya pemerataan pemahaman yang lebih baik di kelas, di mana peningkatan nilai tidak hanya terjadi pada rata-rata, tetapi juga ditunjukkan dengan sebaran yang merata di kategori sedang hingga tinggi.

Tabel 2. Distribusi Data Hasil Posttest.

Kelas	Interval	f	Persentase
1	73 – 75	4	14,29 %
2	76 – 78	6	21,43 %
3	79 – 81	8	28,57 %
4	82 – 84	7	25 %
5	85 – 87	3	10,71%
Jumlah		28	100%

Pergeseran distribusi nilai ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bermanfaat bagi siswa dengan kemampuan awal menengah, tetapi juga memberikan dampak positif bagi mereka yang sebelumnya berada pada kategori rendah. Dengan kata lain, media ini mampu

menjangkau berbagai lapisan kemampuan, menjadikannya strategi pembelajaran yang inklusif. Inklusivitas ini sangat penting pada jenjang sekolah dasar, karena setiap siswa memiliki latar belakang dan potensi yang berbeda, dan pembelajaran seharusnya mampu menampung keragaman tersebut.

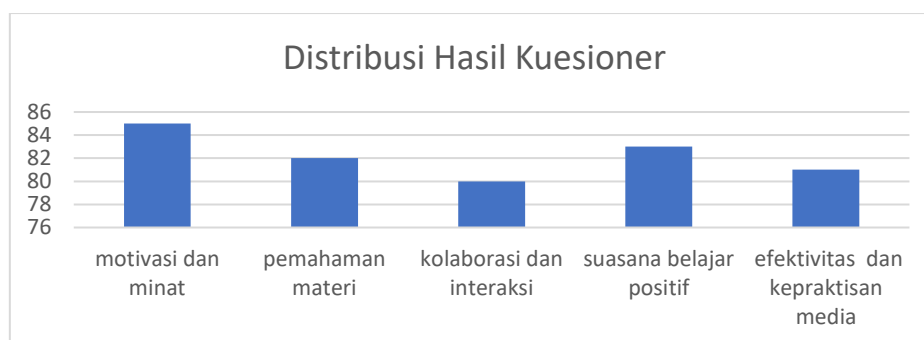
Perbedaan capaian pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, diperoleh bahwa tidak terdapat *negative ranks* (0 siswa memperoleh nilai posttest lebih rendah dibanding pretest), seluruh siswa justru menunjukkan peningkatan (*positive ranks*) dengan jumlah 28 siswa, serta tidak ada nilai yang tetap (*ties*). Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan nyata antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini membuktikan bahwa peningkatan nilai bukanlah kebetulan, melainkan benar-benar disebabkan oleh penggunaan media ular tangga tiga dimensi edukatif.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon.

Post Test - Pre Test	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	0.00	0.00
Positive Ranks	28 ^b	14.50	406.00
Ties	0 ^c	-	-
Total	28		

Peningkatan sebesar 30,14 poin dari rata-rata pretest ke posttest menunjukkan bahwa media mampu memberikan efek pembelajaran yang substansial. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, bahkan siswa yang sebelumnya memperoleh skor paling rendah sekalipun. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami konsep abstrak.

Selain tes hasil belajar, penelitian ini juga mengumpulkan data kuesioner untuk mengukur respon siswa terhadap media. Instrumen ini mencakup lima aspek penting, yaitu motivasi dan minat, pemahaman materi, kolaborasi dan interaksi, suasana belajar positif, serta efektivitas dan kepraktisan media. Analisis dilakukan dengan menyajikan distribusi frekuensi dan persentase dari setiap butir pernyataan, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk tabel dan diagram agar hasil lebih mudah dipahami.



Gambar 2. Distribusi Hasil Kuesioner.

Hasil kuesioner pada aspek motivasi dan minat menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga tiga dimensi. Permainan membuat mereka lebih fokus dan tertantang, serta mengurangi rasa bosan yang sering muncul pada metode ceramah konvensional. Antusiasme ini memperlihatkan bahwa media berhasil menciptakan stimulus positif yang penting untuk keberhasilan pembelajaran.

Pada aspek pemahaman materi, 82% siswa menyatakan bahwa media membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. Setiap kotak bertanda tanya yang berisi soal membuat siswa terbiasa mengingat, mengaitkan, dan mengaplikasikan materi. Unsur undian soal menambah kesan menantang, sehingga siswa dituntut untuk selalu siap menjawab pertanyaan dalam berbagai bentuk. Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena pengetahuan tidak hanya dihafalkan, tetapi juga diterapkan.

Aspek kolaborasi dan interaksi memperlihatkan hasil yang menggembirakan yakni di angka 80%. Siswa tampak lebih sering berdiskusi, berbagi ide, serta menghargai giliran bermain. Media ini tidak hanya menguatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kerjasama. Hal ini penting karena pendidikan dasar tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap sosial.

Suasana belajar positif juga menjadi salah satu temuan penting. Siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan penuh semangat. Unsur kompetisi yang sehat membuat mereka terdorong untuk berusaha lebih baik, tanpa menghilangkan aspek kebersamaan. Kelas menjadi lebih kondusif, aktif, dan terarah, sehingga pembelajaran berlangsung efektif.

Pada aspek efektivitas dan kepraktisan, siswa menilai bahwa media ular tangga tiga dimensi mudah digunakan dan sesuai untuk berbagai materi. Guru tidak memerlukan peralatan tambahan yang rumit, sehingga media ini dapat diterapkan dengan cepat. Selain itu,

fleksibilitasnya memungkinkan media ini diadaptasi untuk berbagai topik, menjadikannya alternatif strategis bagi guru dalam memperkaya metode pembelajaran.

Secara keseluruhan, baik dari hasil tes maupun kuesioner, terlihat jelas bahwa media ular tangga tiga dimensi edukatif memberikan kontribusi positif yang nyata. Nilai siswa meningkat secara signifikan, sementara respon afektif mereka juga menunjukkan penerimaan yang baik terhadap media. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang memperkuat capaian kognitif, afektif, dan sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret dalam membangun pemahaman. Selain itu, temuan ini memperkuat pandangan Prensky (2001) tentang permainan edukatif sebagai sarana meningkatkan keterlibatan siswa, serta teori motivasi Keller (2010) yang menekankan pentingnya minat dan antusiasme dalam menunjang prestasi belajar. Dengan demikian, media ular tangga tiga dimensi dapat diposisikan sebagai salah satu strategi inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Proses permainan membutuhkan waktu relatif lama sehingga dalam pembelajaran dengan durasi terbatas, permainan terkadang tidak dapat diselesaikan hingga akhir. Selain itu, sebagian kecil siswa cenderung lebih fokus pada aspek permainan daripada isi materi. Faktor-faktor ini perlu menjadi pertimbangan bagi guru dalam mengatur strategi penggunaan media.

Meskipun ada keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat menjadikan media ular tangga tiga dimensi edukatif sebagai alternatif dalam mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan partisipasi, serta menyeimbangkan aspek hiburan dan pembelajaran. Dengan pengembangan lebih lanjut, media ini berpotensi diterapkan di berbagai mata pelajaran dan jenjang, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan secara lebih luas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga tiga dimensi sebagai strategi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Hasil uji pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari kategori rendah menuju melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, respon siswa terhadap media ini sangat positif, ditandai dengan meningkatnya minat, pemahaman materi, interaksi sosial, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media

ular tangga tiga dimensi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang konkret, variatif, dan inklusif sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif efektif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, meskipun penggunaannya perlu disesuaikan dengan keterbatasan waktu dan fokus siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238–1252. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3634>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- 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*, 5(1), 77–92.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23–37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Lestari, B., Damanik, M. H., Wati, K., Siregar, M., Siregar, S. K. I. S. S., Putri, F. A., Siregar, N. I., Syafitri, Y., Siregar, R., & Amri, M. S. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Daya Ingat Materi Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Kelas IV. *MUDABBBIR: Jurnal Research and Education Studies*, 5(2), 1902–1910. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1427>
- Lestari, F., Vega, N., Sudharsono, M., Riansyah, T. R., Aliifah, S. N., & Saphira, V. N. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 237–250. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (Literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Maulidah, H., & Listrianti, F. (2025). Optimalisasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa MI Az Zainiyah II Karanganyar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 915–927.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.

- Oktafrizal, O. F., Alim, J. A., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh model discovery learning berbantuan quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematis pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 169–183. <https://doi.org/10.51878/sains.v5i1.4507>
- Putri, H. P. D. (2023). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *Jurnal Bahusacca*, 4(1), 11–16. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema VIII Di Sekolah Dasar. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1712–1725. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8615>
- Ramadhani, H. N., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Ips Di Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 220–232. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.26846>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Sari, E., Sumarno, S., & Putri, A. D. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150–157. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Sya'bania, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbentuk Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) Bagi Peserta Didik Kelas VII Di MTS. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA*.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Jakarta: Nas Media Pustaka.
- Yusuf, M. (2020). Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 1(1), 61–80.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.