Educator 6(2) (2025)

Educator: Directory of Elementary Education Journal
email: jurnal.educator@iaingorontalo.ac.id

https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/edu/index

Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Gorontalo Terhadap Hasil Belajar Matematika

Fransisca Y. Ahmad[1*], Fatimah Djafar, Miftha Huljannah[3]

[1]PGMI, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.
[2]PAI, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.
[3]PGMI, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

Received: 22 Oktober 2025
Revised: 24 November 2025
Accepted: 26 Desember 2025
Published: 30 Desember 2025

Corresponding Author:
Author Name*: Fransisca Y. Ahmad
Email*: fransiscayahmad@gmail.com

DOI: 10.58176/edu.v6i2.3135

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Phone*: +6283838374872

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana permainan edukatif ular tangga yang dibuat dengan mengangkat kearifan lokal Gorontalo dapat memengaruhi capaian belajar matematika siswa kelas VI di SDN 6 Tabongo. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen sederhana (*Pre-Experimental Design*), yaitu model *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, juga melalui observasi dan dokumentasi. Proses analisis data diterapkan melalui uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 30. Hasil penelitian mengungkap bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa belajar menggunakan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal tersebut. Hal ini terlihat dari nilai t_{hitung} -14,5666 > t_{tabel} 2,131 pada taraf signifikansi α = 0,05, serta nilai p < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo mempengaruhi capaian belajar matematika siswa kelas VI SDN 6 Tabongo. Implikasi dalam penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan interaktif, sekaligus mendorong siswa mengenal serta mencintai budaya daerahnya.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Kearifan Lokal Gorontalo, Hasil Belajar Matematika

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu pelajaran dasar yang harus dipelajari pada setiap tingkat pendidikan. Ketentuan ini dipertegas pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, yang menyebutkan bahwa matematika wajib diajarkan di setiap jenjang sekolah karena berperan penting guna mendukung siswa dalam meningkatkan kompetensi bernalar secara rasional, berpikir tajam, mampu mengurai masalah, tertata, inovatif, dan mampu berkolaborasi (Maesari, Marta, & Yusnira, 2020). Di tingkat sekolah dasar, matematika berfungsi sebagai fondasi bagi siswa dalam memahami berbagai konsep matematis. Pembelajaran matematika pada dasarnya bertujuan untuk mendorong siswa memiliki keterampilan matematika yang optimal sehingga mampu menyelesaikan persoalan yang ditemui dalam aktivitas sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan atau pencapaian yang berhasil diraih siswa setelah menjalani kegiatan belajar selama periode tertentu. Pencapaian ini biasanya ditentukan menggunakan berbagai alat penilaian, salah satunya melalui tes (Fadilah, Nurzakiyah, Kanya, Hidayat, & Setiawan, 2023). Capaian belajar dapat pula terlihat dari adanya perubahan yang muncul pada diri siswa, terutama pada bagian sikap, pengetahuan, maupun keterampilannya (Di & Karang, 2023). Untuk meningkatkan pencapaian tersebut, dibutuhkan keterlibatan guru secara langsung dan berperan dinamis dalam proses belajar yang tidak terpaku pada penjelasan materi saja, melainkan juga mampu menghadirkan pembelajaran yang memberikan pengalaman lebih bermakna dan mendalam melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Guru dituntut untuk berpikir kreatif serta melakukan inovasi dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan berbagai indera siswa, sekaligus menjamin bahwa setiap siswa bisa ikut berperan secara langsung dalam proses belajar tersebut. (Tinggi et al., 2024). Seorang guru perlu mempunyai dorongan serta kemampuan untuk mengembangkan berbagai pembaruan dalam kegiatan belajar-mengajar. Usaha seperti ini membawa banyak keuntungan, baik untuk perkembangan siswa maupun untuk peningkatan profesionalitas guru sendiri. Melalui pengembangan inovasi, guru akan semakin memahami serta memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai beragam metode pembelajaran terbaru, teknik mengajar, dan metode pembelajaran yang selaras dengan karakter dan kebutuhan siswa. Akhirnya, seluruh proses ini akan mendorong peningkatan kompetensi guru sehingga mampu menjadi guru yang lebih profesional dan berkualitas. (Hapsari & Fatimah, 2021). Guru memegang peran penting dalam membangun proses belajar yang lebih menstimulasi dan memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa. Namun, dalam praktik di sekolah, penerapan inovasi pembelajaran tersebut belum sepenuhnya terlaksana secara efektif.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas VI di SDN 6 Tabongo didapatkan informasi bahwa hasil pembelajaran matematika siswa kelas VI masih tergolong rendah. Guru menyampaikan dari 16 orang siswa sekitar 50% siswa masih belum memenuhi standar kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yaitu 70 yang sudah ditetapkan oleh sekolah, sedangkan 50% lainnya sudah tuntas. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami hambatan dalam menguasai materi pelajaran. Temuan ini juga diperkuat oleh kondisi siswa yang kurang aktif saat pembelajaran dan tidak perhatian saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu peneliti juga melakukan observasi dimana hasil observasi tersebut tidak ditemukan dalam proses pembelajaran matematika guru menggunakan fasilitas atau bahan ajar pendukung. Guru masih mengandalkan buku paket dan papan tulis saja sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang memberikan daya tarik bagi siswa, yang akhirnya membuat capaian belajar mereka tidak mencapai hasil yang optimal. Karena itu, guru dapat memanfaatkan sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar dengan permainan agar siswa tidak jenuh dalam mengikut pembelajaran matematika.

Alat permainan edukatif merupakan media yang mampu menstimulasi kegiatan siswa dalam memahami atau mengetahui suatu hal tanpa mereka sadari, baik dengan bantuan teknologi terbaru maupun cara-cara konvensional (Heryadi, Rahmani, Arti, Guru, & Dasar, 2023). Anak tidak akan mudah merasa jenuh saat bermain, dan melalui aktivitas bermain mereka dapat memperoleh berbagai pengalaman positif dalam beragam aspek, seperti perkembangan iman dan ketakwaan, kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan motorik (Firdaus & Ghonim, 2023). Sehingga permainan edukatif dapat digunakan oleh anak dalam bermain sambil belajar, permainan edukatif ini dapat membantu proses pembelajaran matematika agar tidak bersifat menoton.

Salah satu media yang bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa adalah permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo. Menurut (Ilham, Rivai, Abdullah, & Basalamah, 2023) Media ular tangga adalah permainan yang tersusun atas kotak-kotak kecil berisi ilustrasi ular dan tangga yang saling terhubung, dan umunya melibatkan setidaknya dua orang dalam permainannya (Azzahroh, 2024). Media tersebut bertujuan untuk membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya (Halidah, Aini, Ernawati, & Faizah, 2024).

Untuk menumbuhkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran, media ular tangga ini dimodifikasi dengan mengintegrasikan kearifan budaya lokal Gorontalo. Budaya merupakan kebiasaan atau pola hidup bersama yang berkembang dalam suatu komunitas masyarakat dan dipertahankan melalui pewarisan

antar generasi. Bentuk budaya dapat berupa ajaran agama, adat-istiadat, bahasa, perlengkapan hidup, pakaian, tarian, bangunan, cerita rakyat, makanan, dan sebagainya (Supriyadi, 2017). Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran SD bisa membantu siswa mengenal jati diri budayanya serta menjadikan proses belajar lebih bermakna dan sesuai dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari (Jubaedah, Dewi, & Istianti, 2025). Oleh karena itu, papan permainan ini dimodifikasi menampilkan elemen khas Gorontalo, seperti motif batik karawo, pakaian adat, upacara tradisional, tarian daerah, serta makanan khas. Selain itu, setiap kotak permainan disisipkan soal-soal matematika, khususnya perkalian dan pembagian pecahan, yang dikaitkan dengan konteks budaya lokal Gorontalo.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dan yang telah dilakukan Oktavia Ayu Kusuma Dewi dan Novi Setyasto pada Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (JPPP) edisi Vol. 8 No. 1 Tahun 2024, Universitas Negeri Semarang, dengan judul "Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal pada Muatan Pelajaran PPKn". Studi tersebut memakai metode *Research and Development* (R&D) yang mengikuti model pengembangan dari Borg and Gall. Hal ini didukung dengan uji keefektifan terbukti terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa. Media ular tangga berbasis budaya terbukti sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran PPKn kelas V SD, khususnya materi tentang keberagaman sosial budaya masyarakat.

Berdasarkan temuan berbagai penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga memberikan efektivitas dalam proses pembelajaran sebagai sarana belajar interaktif yang membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian juga telah mengembangkan media ular tangga berbasis budaya daerah. Namun, belum ada permainan ular tangga yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Gorontalo dalam desain permainan, khususnya pada materi perkalian dan pembagian pecahan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji pengaruh penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 6 Tabongo. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 6 Tabongo.

Metode

Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif untuk menguji keefektifan perlakuan (*treatment*) yang diberikan (Ph.D. Ummul Aiman, Suryadin Hasda, M.Kes. Masita, & M.Pd. Meilida Eka Sari, 2022). Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen sederhana (*Pre-Experimental Design*) dengan model *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk melihat pengaruh penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo terhadap hasil belajar matematika siswa. Perlakuan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2x35 menit, dimana pretest diberikan sebelum perlakuan dan posttest diberikan setelah pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VI SDN 6 Tabongo dengan jumlah 16 orang. Ukuran populasinya yang relatif kecil menjadikan penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen hasil belajar berupa tes diuji keabsahan isinya melalui validasi ahli dan validasi empiris. Proses validasi ahli mencakup pemeriksaan kesesuaian materi, ketepatan konstruksi, serta kejelasan bahasa pada setiap butir soal, sedangkan validasi empiris berupa uji coba terhadap siswa. Tes terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda dan 10 butir soal uraian. Pengujian validitas menggunakan koefisien biserial untuk soal pilihan ganda dan korelasi *product moment* untuk soal uraian. Untuk pengujian reliabilitas menggunakan KR-20 untuk tes pilihan ganda, sedangkan analisis butir untuk soal esai dihitung menggunakan korelasi *alpha-cronbach* melalui bantuan program SPPS Statistics versi 30.

Dari hasil uji validitas diperoleh 10 nomor soal valid dari 30 soal untuk soal pilihan ganda, sedangkan untuk soal essay diperoleh 5 nomor soal yang valid dari 10 soal. Tingkat reliabilitas pada soal pilihan ganda maupun essay berada pada kategori tinggi atau kuat dengan koefisien alpha > 0,70. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar, instrumen tes, dan media permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal gorontalo memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian. Beberapa saran perbaikan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum diterapkan kepada siswa.

Bahan data untuk penelitian ini dihimpun dari tiga cara, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi digunakan untuk melihat perilaku siswa dalam permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo dan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dalam penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo.

Data penelitian diproses melalui analisis statistik yang bersifat deskriptif dan inferensial menggunakan program IBM SPSS Statistics versi 30. Statistik deskriptif dipakai untuk mengamati gambaran capaian pembelajaran sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan, dan dianalisis melalui nilai rata-rata, simpangan baku, dan tingkat ketuntasan belajar. Analisis inferensial dipakai untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum itu, pemeriksaan normalitas data dilakukan terlebih dahulu memakai uji Shapiro-Wilk karena uji ini dinilai sebagai metode yang paling optimal untuk menguji normalitas, khususnya pada ukuran sampel kecil hingga menengah (kurang dari 50), serta memiliki sensitivitas tinggi dalam mengidentifikasi penyimpangan dari distribusi normal (Sianturi, 2025). Jika data dinyatakan normal, tahap berikutnya adalah menerapkan uji t berpasangan guna mengetahui perbedaan nilai belajar antara kondisi sebelum dan setelah intervensi.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum penerapan media pembelajaran, dilakukan *pretest* untuk melihat kemampuan awal siswa dalam topik perkalian dan pembagian pecahan. Setelah siswa memperoleh perlakuan menggunakan sarana permainan edukatif ular tangga yang mengangkat unsur budaya lokal Gorontalo, diberikan *posttest* agar dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa. Pada bagian ini disajikan hasil analisis data disertai pembahasan yang menjelaskan makna dan implikasi dari temuan penelitian.

Tabel 3: Data Hasil *Pretest* Matematika

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	16	37	70	51,81	10,18
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan temuan analisis deskriptif pada data *pretest* didapatkan nilai rata-rata sebanyak 51,81, dengan skor terendah 37 dan skor tertinggi 70, dan standar deviasi 10,18. Nilai ini menggambarkan bahwa pemahaman awal siswa masih lemah karena sebagian besar belum mencapai penguasaan materi yang optimal. Standar deviasi yang cukup besar menunjukkan bahwa terdapat variasi kemampuan yang lebar antar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penguasaan konsep perkalian dan pembagian pecahan belum merata, sehingga diperlukan tindakan yang dapat mendorong peningkatan dan menyeimbangkan daya memahami siswa. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa dari 16 siswa, sebanyak 8 siswa (50,0%) dikategorikan rendah, 6 siswa (37,5%) dikategorikan sedang dan 2 siswa (12,5%) dikategorikan tinggi.

Tabel 4: Data Hasil *Posttest* Matematika

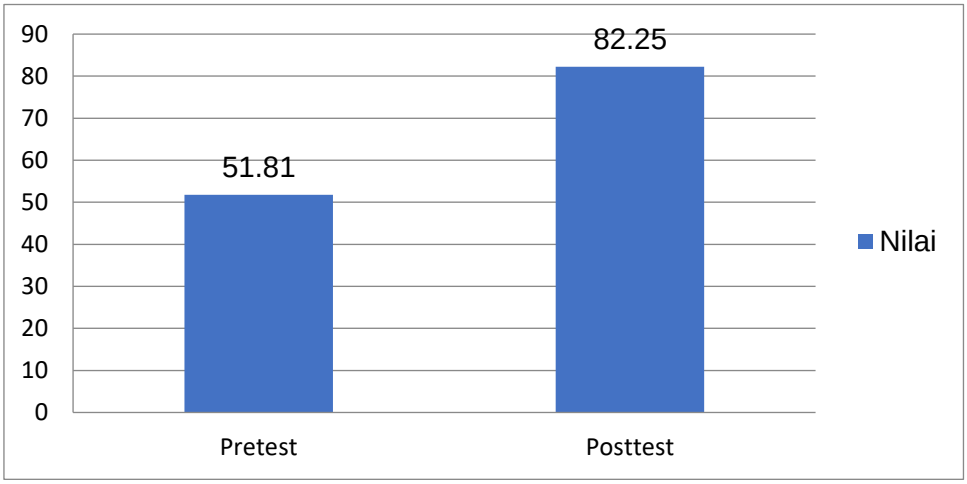
	N	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
posttest	16	70	95	82,25	8,69
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan temuan analisis statistik deskriptif di atas didapatkan nilai rata-ratanya adalah 82,25, dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 95, dan standar deviasi 8,69. Jika dibandingkan dengan nilai *pretest* yang sebelumnya menunjukkan rata-rata 51,81 dengan standar deviasi 10,18, tampak adanya peningkatan capaian belajar yang sangat substansial. Selisih rata-rata sebesar 30,44 mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga berbasisi kearifan lokal Gorontalo memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan penguasaan materi perkalian dan pembagian pecahan.

Selain itu, perbandingan nilai standar deviasi juga memperlihatkan perubahan positif. Variasi kemampuan yang cukup lebar pada saat *pretest* berkurang pada tahap *posttest,* yang menandakan bahwa setelah perlakuan, tingkat penguasaan siswa menjadi lebih homogen. Kondisi ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya meningkatkan capaian akhir, tetapi juga membantu mengurangi ketimpangan pemahaman antar siswa.

Dari segi kategori pencapaian, pada tahap *pretest* terdapat 8 siswa (50,0%) dikategorikan rendah, 6 siswa (37,5%) dikategorikan sedang dan 2 siswa (12,5%) dikategorikan tinggi. Pada tahap *posttest,* kompisisinya berubah menjadi 7 siswa (43,8%) dikategorikan rendah, 3 siswa (18,8%) dikategorikan sedang serta 6 siswa (37,5%) dikategorikan tinggi. Pergeseran ini memperlihatkan bahwa semakin banyak siswa yang mencapai kategori tinggi setelah diberikan perlakuan, sehingga secara kesuluruhan aktivitas pembelajaran melalui permainan edukatif ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan sekaligus meratakan capaian belajar siswa.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Gambar 1 memperlihatkan adanya perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dimana terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Visualisasi ini menguatkan hasil analisis deskriptif sebelumnya bahwa permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo memberikan dampak postif terhadap capaian belajar siswa. Tampilan grafik tersebut juga membantu menunjukkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga mendukung temuan bahwa permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 5: Hasil Uji Normalitas *pretest* dan *posttest*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,947	16	0,448
Posttest	0,897	16	0,073

Hasil pada Tabel 5 menunjukkan uji normalitas Shapiro–Wilk yang dianalisis menggunakan SPSS versi 30, diperoleh nilai sig. *pretest* = 0,448 dan sig.*posttest* = 0,073 yang keduanya lebih besar dari α = 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima karena bukti tidak mencukupi untuk menolaknya, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data *pretest* maupun *posttest* menunjukkan pola sebaran yang bersifat normal.

Tabel 6: Hasil Uji Hipotesis (Uji *Paired Sample t-test*)

	T	df	Sig.
Pretest - Posttest	-14,566	15	<0,001

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 6, di peroleh nilai t_{hitung} = -14,5666 dengan derajat kebebasan (df)= 15 dan nilai siginfikansi p < 0,001. Pada taraf α = 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,131. Dengan demikian, t_{hitung} = -14,566 > t_{tabel} = 2,131 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menegaskan bahwa terdapat selisih yang bermakna antara hasil sebelum dan setelah perlakuan.

Berdasarkan data penelitian yang sudah dianalisis diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* di SDN 6 Tabongo, dengan *pretest* sebagai tes awal dari peneliti untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakukan yaitu permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo sementara *posttest* merupakan tes yang dijalankan setelah siswa menerapkan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo. Bisa diketahui bahwasanya pembelajaran dengan penggunaan permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo dapat dianggap efektif memperbaiki pencapaian akademik siswa kelas VI di SDN 6 Tabongo.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi karena keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui permainan edukatif ular tangga yang memuat kearifan lokal Gorontalo, siswa mengikuti pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Media permainan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), di mana siswa berlatih menyelesaikan soal secara berulang dalam konteks yang menarik. Kondisi tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas kognitif dan pengalaman nyata. Keterlibatan siswa dalam berpikir, menganalsis dan memecahkan masalah selama permainan membantu siswa membangun pemahaman baru dan mengonstruksi pengetahuan sendiri.

Melalui permainan tersebut, siswa berpartisipasi secara aktif dalam menjawab berbagai soal yang disajikan pada setiap langkah permainan. Selain itu, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sara untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian pecahan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang memperkenalkan serta menumbuhkan rasa kedekatan siswa terhadap budaya lokal Gorontalo. Aktivitas dalam permainan mendorong siswa untuk berpikir mandiri, berinteraksi dengan teman kelas, dan mempresentasikan pemahamannya dengan cara menyenangkan.

Pengintegrasian kearifan lokal Gorontalo dalam permainan ular juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan hasil belajar. Unsur budaya yang familiar bagi siswa menjadikan aktivitas pembelajaran lebih bermakna karena dapat mengaitkan materi akademik dengan pengalaman sehari-hari dan lingkungan sosialnya. Konteks budaya lokal menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan motivasi ini membuat siswa lebih aktif, berusaha menyelesaikan soal, serta bertahan dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga dengan mengintegrasikan kearifan lokal Gorontalo tidak hanya memperkaya media pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan psikologis dan kognitif yang memperkuat proses konstruksi pengetahuan siswa, sehingga berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh (Irsal, 2021) yang menyimpulkan bahwa permainan ular tangga membawa efek nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Hal itu disimpulkan dari penelitian berjudul ‘Pengaruh penerapan media permainan ular tangga terhadap capaian belajar IPA peserta didik kelas IV SD INP 12/79 Polewali, Kecamatan Libureng, Kabupaten Bone”. Penelitian lain oleh Uliyati Aturrohmah juga menunjukkan hasil yang serupa, yakni adanya pengaruh yang signifikan dari media permainan ular tangga pada hasil belajar Matematika siswa kelas III MI Ma’arif Bah Gunung Sari. Hasil tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran ular tangga dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan karena pembelajaran dengan metode ini membuat siswa tertarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil studi ini memperkuat teori bahwa media permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar konsep perkalian dan pembagian pecahan, tetapi juga mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Hal ini terlihat dari nilai belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga yang memuat unsur-unsur budaya lokal Gorontalo yang berada pada kategori rendah, sedangkan setelah memakai permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo hasilnya meningkat hingga masuk kategori tinggi.

Kesimpulan

Melalui temuan penelitian serta analisis yang telah dilaksanakan, dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif ular tangga yang memuat unsur kearifan lokal Gorontalo mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan capaian belajar matematika siswa kelas VI di SDN 6 Tabongo. Fakta ini terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* didapatkan yaitu nilai t_{hitung} =-14,5666 > t_{tabel} = 2,131, dengan nilai p < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti hipotesis

diterima. Perbedaan hasil rata-rata *pretest* sejumlah 51,81 dan rata-rata *posttest* sejumlah 82,25 semakin menguatkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga berbasis kearifan lokal Gorontalo mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan interaktif. Selain meningkatkan capaian belajar matematika, media ini juga berperan dalam menumbuhkan pemahaman serta kecintaan siswa terhadap budaya daerahnya. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran pada pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Referensi

Azzahroh, N. F. (2024). *Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jember tahun ajaran 2023/2024*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Di, T., & Karang, S. D. N. (2023). Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular, 2(2), 49–55.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. J-SES : Journal of Science, Education and Studies, 2(3).

Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., & Faizah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 4(2), 64–74.

Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon. Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0, 187–194.

Heryadi, Y., Rahmani, A., Arti, N. S., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. Journal Mathematics Education Sigma [JMES], 4(2), 26–34.

Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. Jurnal Matematika, 3(4), 903–914. Retrieved from http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas

Irsal. (2021). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone, 12–13.

Jubaedah, R., Dewi, D. A., & Istianti, T. (2025). Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Integrasi Kearifan Lokal dalam Proses Pembelajaran, 10(2), 1286–1291.

Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. Journal on Teacher Education, 1(1), 92–102.

Aiman, U., Hasda, S., Masita, M., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Sianturi, R. (2025). Test Normality As A Condition Of Hyphotesis Testing, 11(1), 1–14.

Supriyadi. (2017). Revitalisasi Budaya Gorontalo Dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa 2017, 69–76.

Tinggi, S., Islam, A., Akmal, R., Jakarta, U. N., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2024). Inovasi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran, XIV(1), 38–56.

Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6367–6377.