PENINGKATAN MINAT BELAJAR MENGENAL ANGKA 1–20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF SEDERHANA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS I SD DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR

Nurandini[1], Sitti Kasmawati[2], Abdul Hadis[3]
[1,2,3]Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
[1] nuradiniapril24@gmail.com, [2] st.kasmawati@unm.ac.id,
[3] abdulhadis@unm.ac.id

ABSTRACT

The issue addressed in this study is the low learning interest among first-grade students with mild intellectual disabilities at SLB Negeri 1 Makassar, particularly regarding the topic of recognizing numbers 1–20. The research questions are: (1) What was the level of learning interest regarding numbers 1–20 among first-grade students with mild intellectual disabilities at SLB Negeri 1 Makassar prior to instruction using a simple educational Snakes and Ladders game? (2) What was the level of learning interest regarding numbers 1–20 among these students after instruction using the simple educational Snakes and Ladders game? and (3) Was there an increase in learning interest regarding numbers 1–20 among these students following the implementation of the simple educational Snakes and Ladders game? The subjects of this study were first-grade elementary students with mild intellectual disabilities. Data collection techniques included observation and documentation. The results, obtained over eight sessions, indicate that the students' learning interest increased following the use of the simple educational Snakes and Ladders game. The study concludes that: 1) Prior to using the simple educational Snakes and Ladders game, the students' learning interest fell into the "poor" category; 2) Instruction using the simple educational Snakes and Ladders game made students more interested and active in the learning process; and 3) Following the use of the simple educational Snakes and Ladders game, the students' learning interest improved, reaching the "excellent" category.

Keywords: Interest in Learning, Recognizing Numbers, Simple Educational Snakes and Ladders Game.

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terutama pada materi pengenalan angka 1-20 Anak tungrahita ringan kelas 1 Sd di Slb negeri 1 Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimanakah minat belajar mengenal angka 1–20 anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar sebelum pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana?, (2) Bagaimanakah minat belajar mengenal angka 1–20 anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar setelah pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana dan (3) Apakah ada

peningkatan minat belajar mengenal angka 1 20 anak tunagrahita ringan kelas I SD DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR setelah diterapkan permainan ular tangga edukatif sederhana?.Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD tunagrahita ringan.Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan hasil observasi , dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama delapan kali pertemuan menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana. Kesimpulan penelitian: 1) Minat belajar siswa sebelum penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana berada pada kategori kurang, 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana membuat siswa lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran, 3) Minat belajar siswa setelah penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana mengalami peningkatan hingga berada pada kategori baik sekali.

Kata Kunci: Minat Belajar, Mengenal Angka, Permainan Ular Tangga Edukatif Sederhana.

A. Pendahuluan

Anak tunagrahita adalah salah satu jenis ABK. Tunagrahita termasuk kedalam salah satu jenis kelainan yang cukup banyak dialami oleh anak-anak karena kelainan genetik dan kelainan kromosom selama masa kehamilan orang tua maupun akibat kejadian setelah mereka dilahirkan seperti kelainan gizi, infeksi atau keracunan maupun pengaruh trauma dan zat radio aktif yang menyebabkan terjadi kelainan pada bagian fikiran anak anak tunagrahita tersebut. Anggraeni et al., 2022 (Maulidi & Harsiwi, 2024). Anak tunagrahita ringan atau intellectual disability merupakan anak yang IQ sekitaran 50-70 yang mengalami keterbatasan fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang muncul pada masa perkembangan. Keterbatasan tersebut meliputi kemampuan berpikir, belajar, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Rahmi et al., 2022)

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk menunjukkan rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar anak tunagrahita ringan, khususnya pada pembelajaran matematika (Chayati et al., 2021)

Salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai peserta didik pada pembelajaran matematika adalah kemampuan mengenal angka sebagai dasar memahami konsep bilangan. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Matematika Fase A Kurikulum Merdeka Pendidikan Khusus, pada akhir Fase A peserta didik diharapkan mampu memahami, membilang, dan menuliskan bilangan asli sampai dengan 20 menggunakan benda konkret. Oleh karena itu, kemampuan mengenal angka 1–20 menjadi kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik..Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas, dan asesmen awal di SLB Negeri 1 Makassar, diperoleh informasi bahwa subjek penelitian memiliki minat belajar yang masih rendah dalam pembelajaran mengenal angka 1–20. Siswa telah mampu mengenal sebagian angka 1–10, namun belum konsisten dan masih mengalami kesulitan mengenali beberapa angka tertentu.

Berdasarkan kondisi tersebut, permainan ular tangga edukatif sederhana dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan. Selain mengacu pada Capaian Pembelajaran, pemilihan angka 1–20 juga mempertimbangkan efektivitas permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengulangan (repetisi) dalam mengenal angka sehingga diharapkan dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, ketekunan, dan rasa senang selama proses pembelajaran

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mendeskripsikan peningkatan minat belajar mengenal angka 1–20 melalui permainan ular tangga edukatif sederhana pada anak tunagrahita ringan kelas I SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kondisi minat belajar mengenal angka 1–20 sebelum pembelajaran

menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tersebut, bagaimana gambaran minat belajar setelah pembelajaran, serta bagaimana peningkatan perilaku minat belajar yang ditunjukkan melalui indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi minat belajar sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana, gambaran minat belajar setelah pembelajaran, serta peningkatan perilaku minat belajar pada anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain Single Subject Descriptive Design . Desain ini digunakan untuk mendeskripsikan kondisi minat belajar seorang anak tunagrahita ringan sebelum, selama, dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana tanpa bertujuan menguji hubungan sebab-akibat atau memberikan perlakuan secara eksperimen.

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri 1 Makassar dengan subjek penelitian seorang siswa tunagrahita ringan kelas I SD yang berinisial MA. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas, dan asesmen awal yang menunjukkan bahwa subjek memiliki minat belajar yang masih rendah dalam pembelajaran mengenal angka 1–20.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar observasi yang telah diisi, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Skor hasil observasi pada setiap indikator dihitung, kemudian diubah menjadi nilai menggunakan rumus persentase:

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Minat Belajar Sebelum Penggunaan Permainan Ular Tangga Edukatif Sederhana

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana, minat belajar subjek dalam mengenal angka 1–20 masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan yang belum berkembang secara optimal selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, siswa telah mampu mengenal sebagian angka 1–10, namun belum konsisten dan masih mengalami kesulitan mengenali beberapa angka tertentu. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana.

menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan lebih tekun dibandingkan kondisi awal. untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Minat belajar sebelum menggunakan media

Pertemuan	Skor	Nilai	Kategori
1	10	31	Kurang

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga Edukatif Sederhana

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian guru memperkenalkan media permainan serta menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya siswa bermain sambil mengenal angka 1–20 melalui aktivitas melempar dadu, memindahkan bidak sesuai jumlah mata dadu, dan menyebutkan angka pada kotak yang ditempati.

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap indikator minat belajar yang meliputi rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Pada akhir pembelajaran guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

c. Perkembangan minat belajar MA selama 8 kali pertemuan

Tabel 2 Perkembangan minat belajar selama 8 kali pertemuan

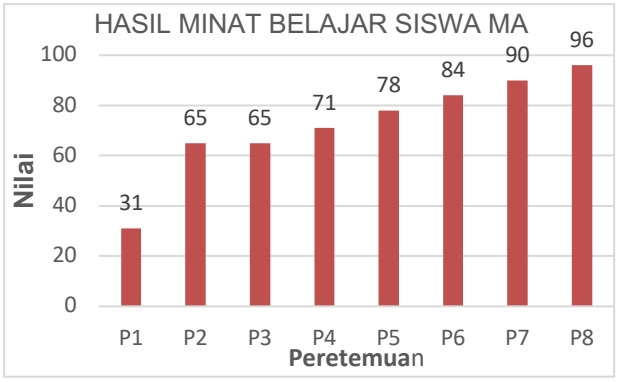
Pertemuan	Skor	Nilai	Kategori
1	10	31	Kurang
2	21	65	Cukup
3	21	65	Cukup
4	23	71	Cukup
5	25	78	Baik
6	27	84	Baik
7	29	90	Baik Sekali
8	31	96	Baik Sekali

Berdasarkan Tabel 2, hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar subjek mengalami peningkatan secara bertahap selama delapan kali pertemuan. Pada pertemuan pertama nilai yang diperoleh sebesar 31 dengan kategori kurang. Nilai tersebut kemudian meningkat menjadi 65 pada pertemuan kedua dan ketiga, 71 pada pertemuan keempat, 78 pada pertemuan kelima, 84 pada pertemuan keenam, 90 pada pertemuan ketujuh, dan mencapai 96 pada pertemuan kedelapan dengan kategori baik sekali.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana mampu meningkatkan minat belajar subjek secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk memperjelas lagi hasil yang diteliti maka data dimasukkan dalam bentu diagram batang sebagai berikut:

Grafik 1 Perkembangan minat belajar siswa MA



Berdasarkan diagram diatas ,terlihat bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa dari pertemuan pertama sampai 8 mengalami peningkatan

d. Perbandingan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga Edukatif Sederhana

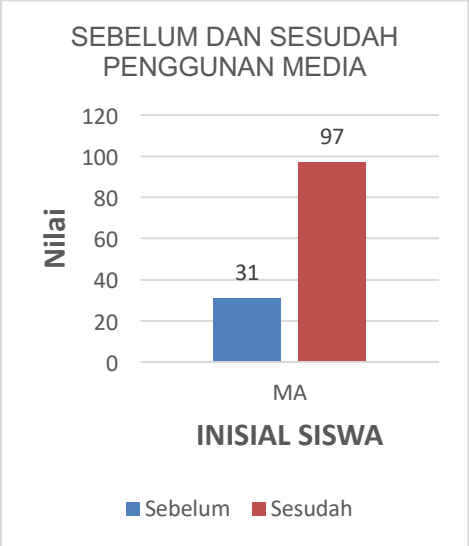
Tabel 3 Perbandingan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media

Tahap Pembelajaran	Skor	Nilai	Kategori
Sebelum	10	31	Kurang
Sesudah	31	96	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa minat belajar siswa MA dalam mengenal angka 1–20 mengalami peningkatan setelah penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana. Sebelum penggunaan media, siswa memperoleh skor 10 dengan nilai 31 dan berada pada kategori kurang. Setelah penggunaan media, skor siswa meningkat menjadi 31 dengan nilai 97 dan berada pada kategori baik sekali.

Peningkatan tersebut terlihat pada indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan, dimana siswa mulai mampu mengenal dan menuliskan angka 1–20 dengan lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran. . Agar lebih jelas, data tersebut divisualisasikan dalam diagram batang berikut ini:

Grafik 2 Peningkatan minat belajar siswa MA



2. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama delapan kali pertemuan, menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana dapat meningkatkan minat belajar mengenal angka 1–20 pada anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana, minat belajar siswa masih berada pada kategori kurang dengan nilai 31. Setelah penggunaan

permainan ular tangga edukatif sederhana, minat belajar siswa meningkat menjadi kategori baik sekali dengan nilai 97.

Sebelum penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana, siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam merespon instruksi, serta belum menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran mengenal angka. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menuliskan angka, khususnya angka 11–20 yang memiliki bentuk hampir sama.

Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam berpikir abstrak, mempertahankan perhatian, dan memahami simbol-simbol matematika sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, berulang, dan menyenangkan

Pada proses pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif sederhana, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar secara bertahap. Penggunaan media permainan membuat siswa terlihat lebih tertarik, lebih aktif mengikuti kegiatan, serta lebih fokus selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini terjadi karena permainan ular tangga edukatif sederhana memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan melalui kegiatan melempar dadu, menghitung langkah, mengenal angka, serta mengikuti aturan permainan secara sederhana.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat pada indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Pada awal pembelajaran siswa masih pasif dan mudah teralihkan, namun setelah penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana siswa mulai menunjukkan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif merespon arahan, lebih fokus memperhatikan media pembelajaran, serta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahmit et.al (2024) yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Marliana (2024)

yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Selain itu, penelitian Nisa dan Ulafah (2025) juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan antusias dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana dapat membantu meningkatkan minat belajar mengenal angka 1–20 pada anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar. Peningkatan tersebut terlihat melalui perubahan perilaku siswa pada indikator rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung

E Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan minat belajar mengenal angka 1 -20 melalui permainan ular tangga edukatif sederhana pada anak tunagrahita ringan kelas I SD di SLB Negeri 1 Makassar,1) menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana berada pada kategori kurang. Siswa terlihat kurang memperhatikan, kurang aktif, dan belum menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran mengenal angka 1 sampai 20. 2) Setelah penggunaan permainan ular tangga edukatif sederhana, minat belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat lebih tertarik, aktif, dan antusias mengikuti kegiatan belajar karena pembelajaran dilakukan melalui bermain sambil belajar.3) Peningkatan minat belajar terlihat dari bertambahnya rasa senang, perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam mengenal dan menuliskan angka 1 sampai 20 dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggasari, S., Istikomah, & Hidayah, N. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Bermain Ular Tangga di RA Aisiyah Tebat Kabupaten Bungo.

ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(2), 203–217. https://doi.org/10.51311/alayya.v2i2.583

Annur, M. F., Ritawati, B., & Yeni, Y. (2025). Pengaruh Minat Belajar Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Educational : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran, 5(1), 70–80. https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4486

Chayati, N., Sugiyo, S., & Sulistiyorini, S. (2021). The Influence of Snake-Ladder Game toward Early Childhood Children's Mathematics Skills. Journal of Primary Education, 10(3), 373–380. https://doi.org/10.15294/jpe.v10i3.50696

Marliana, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi [Undergraduate, IAIN Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10793/

gustino, M. R., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nursyam, A., Az-Zahra, R., & Sofiyan, S. (2026). Integrasi Jarimatika Dan Permainan Ular Tangga Ajaib Untuk Meningkatkan Numerasi Anak Tunagrahita Di Slb Al Qasmi Watampone. Prosiding Seminar Nasional Inovasi, Riset, Dan Teknologi (SINERGI), 2(1), 77–82. https://doi.org/10.21009/sinergi.v2i1.676

Maulidi, S. M. R., & Harsiwi, N. E. (2024). Analisis Kesadaran Orang Tua Terhadap Anak Penyandang Tunagrahita. Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti, 2(2), 156–165. https://doi.org/10.38048/jpicb.v2i2.3880