



# SDN RAYUNGGUMUK

## PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN INOVASI SEKOLAH

**PROGRAM INOVASI ABADI “ASYIK BERMAIN ANGKA DIGITAL INTERAKTIF” BERUPA GAME EDUKASI DIGITAL “ULAR TANGGA PERKALIAN” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA TINGKAT DASAR DAN MINAT TERHADAP MATA PELAJARAN MATEMATIKA.**

Disusun oleh:

**TIM INOVASI SEKOLAH**

Tahun 2025



### **SDN RAYUNGGUMUK**

**Program Inovasi ABADI “Asyik Bermain Angka Digital Interaktif” Berupa Game Edukasi Digital “Ular Tangga Perkalian” Untuk meningkatkan kemampuan Numerasi Siswa Tingkat Dasar dan Minat Terhadap Mata Pelajaran Matematika.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Kemampuan berhitung khususnya dalam operasi perkalian, merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran perkalian sering kali terasa monoton dan membosankan bagi siswa, terutama jika metode yang digunakan hanya berfokus pada hafalan dan latihan soal semata. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil capaian siswa dalam materi matematika, khususnya perkalian.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap media interaktif, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui **Program Inovasi ABADI (Asyik Bermain Angka Digital Interaktif)**, yaitu penerapan game edukatif berbasis digital dalam bentuk **Game Ular Tangga Perkalian**.

Game ini dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dan edukasi dalam satu platform digital yang menarik. Konsep ular tangga yang sudah familiar di kalangan anak-anak dipadukan dengan soal-soal perkalian yang harus dijawab agar pemain dapat melanjutkan permainan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dan berlatih berhitung dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.

Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mengasah kemampuan kognitif dalam berhitung, serta memperkuat penguasaan konsep dasar matematika. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis game digital, siswa juga secara tidak langsung dibiasakan untuk berinteraksi dengan teknologi secara positif dan produktif.

### **B. Tujuan Inovasi**

1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, khususnya perkalian.

2. Menyediakan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan edukatif.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep perkalian secara menyenangkan.
4. Mendukung guru dalam proses pembelajaran dengan media inovatif berbasis teknologi.

### **C. Manfaat Inovasi**

Adapun manfaat program Inovasi ini antara lain:

- 1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika**

Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game ular tangga perkalian mampu menarik minat siswa dalam belajar, khususnya pada materi perkalian yang sering dianggap sulit dan membosankan.

- 2. Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian**

Siswa akan lebih sering berlatih dan mengaplikasikan operasi perkalian secara langsung dalam konteks permainan, sehingga membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep secara bermakna.

- 3. Mengembangkan Keterampilan Berpikir dan Pemecahan Masalah**

Dengan menghadapi soal-soal perkalian dalam permainan, siswa didorong untuk berpikir cepat, tepat, dan strategis dalam mengambil keputusan untuk melangkah.

- 4. Mengintegrasikan Teknologi dalam Proses Pembelajaran**

Program ini mendorong penggunaan teknologi digital secara positif sebagai alat bantu pembelajaran yang kreatif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

- 5. Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kerja Sama**

Game ini dapat dimainkan secara kelompok atau berpasangan, sehingga menumbuhkan semangat kebersamaan, sportivitas, serta kemampuan komunikasi antar siswa.

**6. Memberikan Alternatif Pembelajaran yang Variatif bagi Guru**

Guru memperoleh media pembelajaran tambahan yang inovatif, sehingga proses mengajar menjadi lebih dinamis, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

## **BAB II**

### **TATA KELOLA INOVASI SEKOLAH**

#### **A. Kebaharuan Inovasi**

Adapun bentuk kebaruan dari program ini meliputi:

**1. Integrasi Konsep Permainan Tradisional dan Digital Interaktif**

Program ini menggabungkan permainan tradisional ular tangga yang telah dikenal luas dengan platform digital yang interaktif. Transformasi ini memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, tanpa meninggalkan unsur permainan yang menyenangkan dan familiar bagi siswa.

**2. Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukatif Digital**

Kebaruan terletak pada pendekatan belajar matematika, khususnya perkalian, yang disajikan dalam bentuk game digital interaktif. Hal ini berbeda dari metode hafalan dan latihan soal biasa, karena siswa belajar melalui pengalaman bermain yang aktif dan reflektif.

**3. Penguatan Materi Melalui Tantangan Permainan**

Dalam game ini, setiap langkah permainan disertai tantangan soal perkalian. Kemajuan pemain dalam permainan bergantung pada keberhasilan menyelesaikan soal, menciptakan hubungan langsung antara keberhasilan akademik dan progres permainan.

**4. Fleksibel dan Adaptif dengan Perangkat Digital**

Game ular tangga perkalian dirancang untuk dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone, memungkinkan penerapan pembelajaran yang fleksibel baik di kelas maupun di rumah.

**5. Mengembangkan Karakter dan Keterampilan Abad 21**

Selain aspek akademik, program ini menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital, yang jarang disentuh dalam media pembelajaran matematika tradisional.

## 6. Desain Visual yang Menarik

Penggunaan animasi, warna yang ceria, serta elemen visual interaktif menjadikan game ini lebih menarik secara estetika dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## B. Sasaran Program

**Peserta Didik:** Siswa kelas 2-6 Sekolah Dasar

**Pendidik:** Guru mata pelajaran Matematika

**Sekolah:** SD/MI yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital

## C. Desain Inovasi

Permainan ini mengadopsi bentuk papan ular tangga tradisional, namun setiap langkah pemain ditentukan oleh hasil jawaban dari soal perkalian.

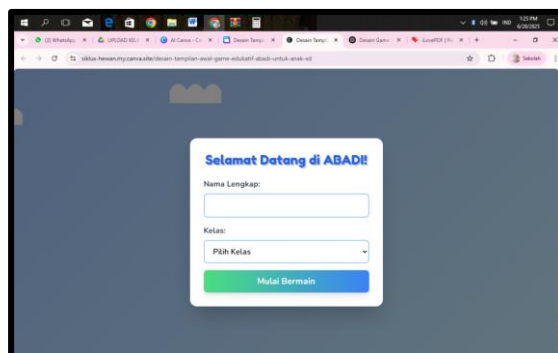
### Fitur Utama:

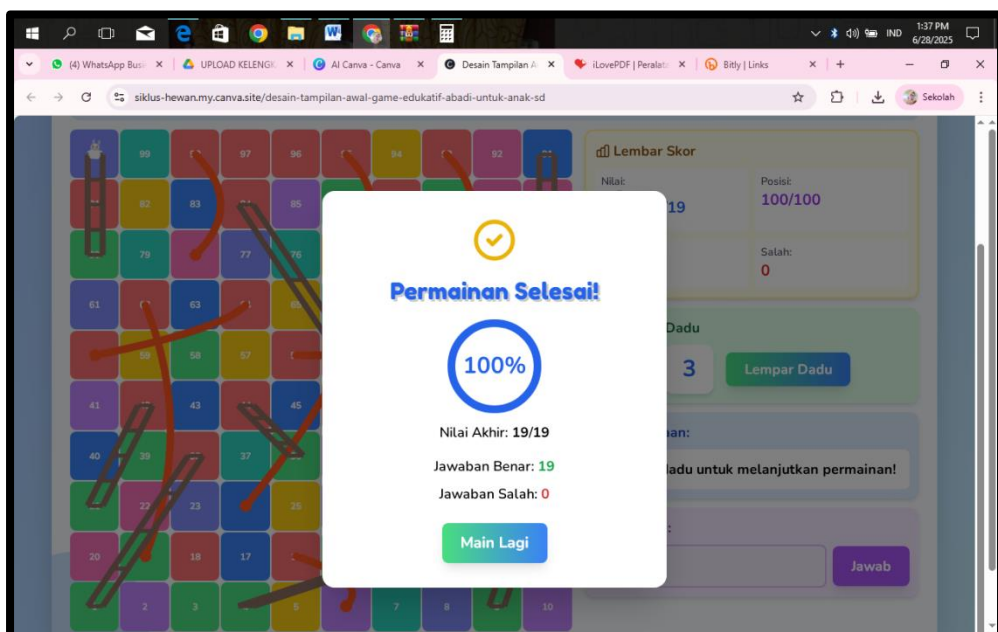
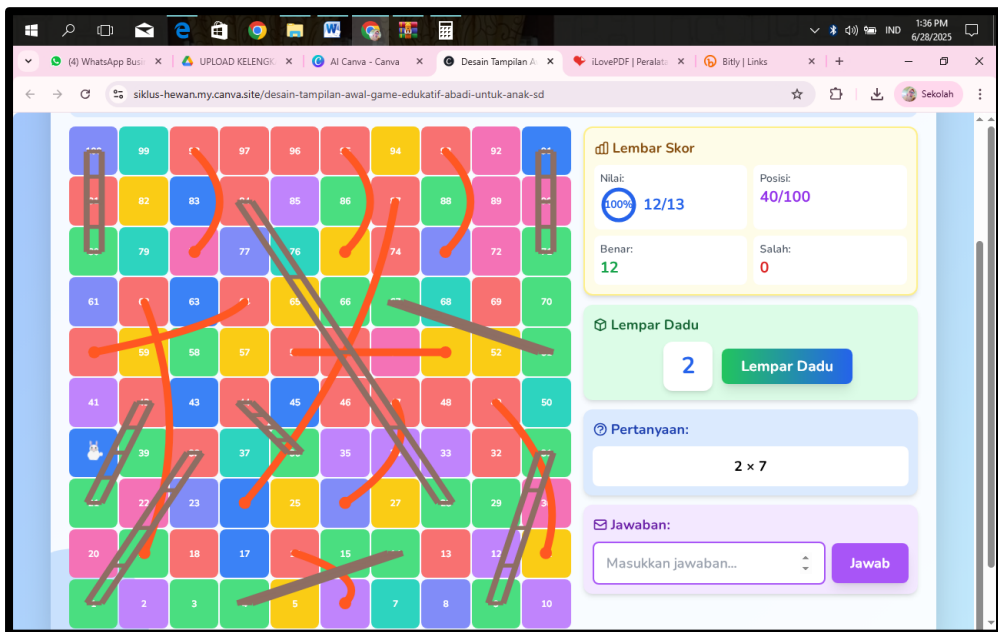
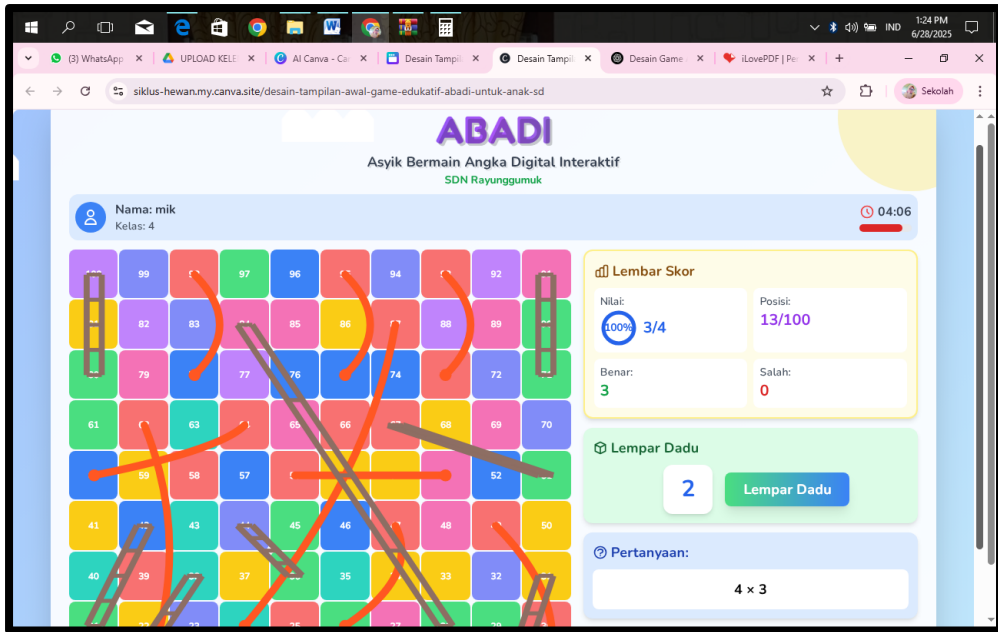
- Mode single-player.
- Soal perkalian muncul setiap kali pemain selesai melempar dadu.
- Pemain akan naik jika bertemu tangga dan akan turun jika bertemu ular
- Waktu pengerjaan maksimal 5 menit.
- Permainan akan berakhir jika sudah 5 menit berlangsung atau sudah sampai puncak 100.
- Skor akan di tampilkan di sheet/layar di akhir permainan.
- Skor diperoleh dari jawaban yang benar dibagi jawaban maksimal yang diperoleh siswa dikalikan 100.
- Tampilan visual menarik dan cocok untuk anak-anak.

### Platform:

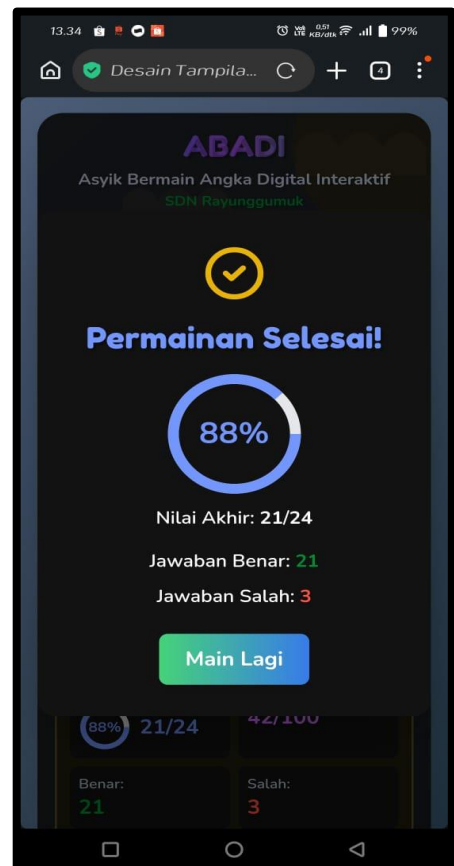
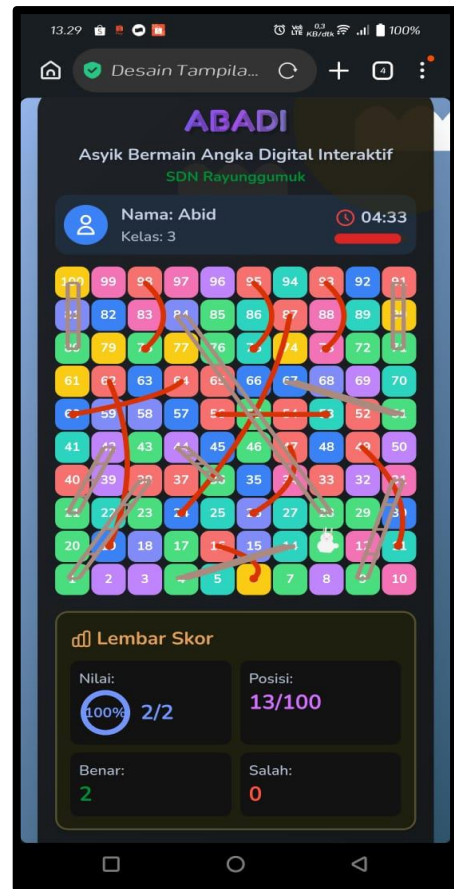
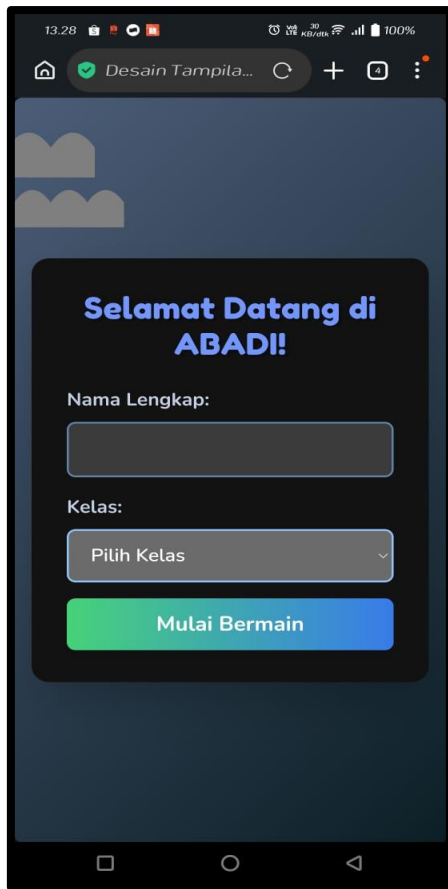
Link web untuk perangkat desktop/laptop maupun handpone.

### Tampilan Laptop





## Tampilan Hanphone



Link Game : <https://bit.ly/ABADISDQ>

Scan QR :



#### D. Langkah-langkah Pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan
1. Persiapan	- Penyusunan tim pengembang - Perancangan alur game dan desain visual
2. Pengembangan	- Pembuatan game - Integrasi soal perkalian interaktif
3. Uji Coba	- Uji coba di masing-masing kelas. - Pengumpulan feedback dari siswa dan guru
4. Evaluasi dan Revisi	- Perbaikan berdasarkan hasil uji coba
5. Implementasi	- Peluncuran aplikasi dan pelatihan guru pengguna
6. Monitoring	- Evaluasi efektivitas pembelajaran berbasis game

#### E. Hasil Yang Diharapkan

Pelaksanaan program ABADI “*Asyik Bermain Angka Digital Interaktif*” diharapkan dapat memberikan dampak positif yang luas terhadap proses dan hasil pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Adapun hal-hal yang diharapkan dari program ini antara lain:

##### 1. Meningkatkan Minat dan Antusiasme Siswa dalam Belajar Matematika

Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan perasaan senang dan tanpa tekanan.

##### 2. Meningkatkan Penguasaan Konsep Perkalian secara Bermakna

Siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami dan menerapkan

konsep perkalian melalui pengalaman bermain yang aktif dan menyenangkan.

**3. Menumbuhkan Kemandirian dan Keaktifan Siswa dalam Proses Belajar**

Game digital memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif, sehingga mereka lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

**4. Mendorong Guru Menggunakan Media Pembelajaran yang Inovatif dan Adaptif**

Program ini diharapkan menginspirasi guru untuk mengembangkan model pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang sesuai dengan karakter siswa zaman sekarang.

**5. Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa**

Siswa dapat beradaptasi dengan penggunaan teknologi secara positif dan edukatif sejak dini, sebagai bekal menghadapi tantangan era digital.

**6. Meningkatkan Hasil Belajar dan Daya Saing Siswa dalam Matematika**

Dengan metode yang menyenangkan dan efektif, diharapkan nilai siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya perkalian, dapat meningkat secara signifikan.

**7. Menjadi Model Program Inovasi yang Replikatif dan Inspiratif**

Program ini diharapkan dapat dijadikan contoh atau rujukan oleh guru lain, sekolah lain, bahkan dalam skala yang lebih luas sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang sederhana, efektif, dan aplikatif.

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

Program inovasi **ABADI** “*Asyik Bermain Angka Digital Interaktif*” melalui media **game ular tangga perkalian** merupakan bentuk pembelajaran kreatif yang menggabungkan aspek edukatif dan hiburan secara seimbang. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan pendekatan berbasis permainan, program ini diharapkan mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam materi perkalian secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Inovasi ini juga memberikan peluang bagi guru untuk mengeksplorasi media pembelajaran alternatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan karakteristik siswa saat ini. Melalui implementasi program ini, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan partisipatif, serta turut mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang holistik.

Akhir kata, semoga program ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik lainnya dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berdampak nyata bagi kemajuan pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar.

## Dokumentasi Kegiatan

