

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SD

Restu January Hamid¹, Nur Rezky Ramadhan², Ira Anraeni³

^{1,2}Universitas Bosowa

³Universitas Negeri Makassar

e-mail: restu.january@universitasbosowa.ac.id,
nur.rezkyramadhan@universitasbosowa.ac.id, irhaanraeni@gmail.com

Abstrak

Sekolah dasar adalah tingkat pendidikan dasar yang dibutuhkan oleh siswa untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sekolah dasar bertujuan agar setiap siswa mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan motoriknya. Berhitung merupakan aspek kognitif yang harus dimiliki siswa. Selain menulis dan membaca, siswa juga memiliki tugas belajar berhitung. Kemampuan berhitung siswa dapat dikembangkan dengan guru melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain. Dengan bermain, minat belajar anak dapat ditingkatkan. Ular Tangga merupakan salah satu permainan yang dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang edukatif. Tujuan pembuatan media pembelajaran ular tangga, yaitu agar kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Bontobila dapat dikembangkan. Dalam pengabdian ini, digunakan 2 metode, yaitu metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Berdasarkan penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan melalui media ular tangga, 2) Media ular tangga memiliki kualitas yang layak digunakan dalam pembelajaran, 3) Media dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa 4) Media mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran tidak membuat siswa jenuh.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan berhitung, Ular tangga

Abstract

Elementary school is the level of basic education required by students for further education. Elementary schools aim for each student to be able to develop his cognitive, psychomotor, and motor aspects. Counting is a cognitive aspect that students must have. In addition to writing and reading, students also have arithmetic learning assignments. Students' numeracy skills can be developed by the teacher carrying out the learning process through play activities. By playing, children's learning interest can be increased. Snakes and Ladders is a game that has been modified to become an educative learning medium. The purpose of making snakes and ladders learning media is to develop the numeracy skills of class III students of SD Inpres Bontobila to be developed. In this study, 2 methods were used, namely the descriptive method and the qualitative approach. Based on the use of snakes and ladders learning media in learning, it can be concluded that: 1) Students' numeracy skills can be improved through snakes and ladders media, 2) Snakes and ladders media has a quality that is suitable for use in learning, 3) Media can support improving student learning outcomes 4) Media is able to increase students' enthusiasm for learning because learning does not make students bored.

Keywords: Learning Media, Numeracy Skills, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan keterampilan, pengetahuan, dan untuk menghadapi berbagai masalah di masa depan. Pendidikan berawal dari orang tua, kemudian dari keluarga, dan dari lingkungan sehari-hari yang nantinya mencapai perkembangan terbaik sesuai dengan yang diharapkan.

Sekolah dasar adalah tingkat pendidikan dasar yang dibutuhkan oleh siswa untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sekolah dasar bertujuan agar setiap siswa mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan motoriknya. Berhitung merupakan aspek kognitif yang harus dimiliki siswa. Yusuf (2003) berpendapat bahwa selain kesulitan membaca dan menulis, ketidakmampuan belajar adalah bentuk yang paling umum. Siswa yang memiliki tingkat perkembangan lebih rendah di sekolah biasanya terdapat pada keterampilan berhitung, membaca dan menulis. Begitu pun dengan siswa yang berprestasi rendah akan dianggap tidak berhasil oleh guru dan keluarganya. Tidak mengherankan, orang yang berprestasi rendah memiliki harapan yang rendah dan masalah harga diri. Itulah mengapa kemampuan berhitung, menulis, dan membaca sebaiknya diajarkan sedini mungkin.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan baik, guru harus mampu memahami tahapan kemampuan berhitung siswa dan menerapkan pembelajaran baik melalui belajar sambil bermain maupun sebaliknya, karena anak dapat belajar melalui bermain. Menurut Hartat (2005:85), bermain merupakan salah satu cara tumbuh kembang anak yang baik. Bermain merupakan aktivitas untuk membuat hati menjadi senang, baik menggunakan alat tertentu maupun tidak. Lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang dapat berpotensi membuat siswa menjadi seseorang yang senantiasa belajar. Prestasi akademik siswa dapat meningkat secara signifikan karena semakin banyak mereka bermain, semakin banyak kecerdasan mereka tumbuh. Selain itu, setelah dewasa bahkan sebagai orang tua, ia memiliki hobi yang sangat luar biasa yaitu belajar. Dia suka belajar dan juga bermain. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk belajar sepanjang waktu tanpa disuruh dan dibimbing oleh seseorang.

Bermain merupakan salah satu gaya belajar yang harus disesuaikan dengan usia dan perkembangan siswa. (2007). Menurut Piaget (Nurhayati, 2011), siswa sudah dapat mengategorikan bilangan, meskipun masih perlu banyak menggunakan benda - benda konkrit, seperti alat peraga. Salah satu manfaat dari media pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan kepekaan siswa dan dapat menunjang pertumbuhan perilaku yang lebih baik dalam diri siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, dan melatih siswa dalam memecahkan permasalahan menggunakan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang bisa sekolah gunakan dalam proses pembelajaran adalah alat bantu audio visual dan objek yang mudah ditemukan.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan siswa, agar siswa bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mendorong agar siswa aktif di dalam pembelajaran,

seorang guru harus bisa membuat sebuah media pembelajaran menarik dan efektif. Pembelajaran aktif hanya dapat dilakukan oleh seorang guru yang memiliki kemampuan menggunakan metode yang tepat dalam pengelolaan dan pembelajaran kelas. Guru yang tahu bagaimana menerapkan metode yang kreatif, lebih luwes dan lebih fokus untuk mengembangkan aktivitas siswa agar berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa guru gunakan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua siswa atau bahkan berkelompok. Media ini tersusun dari kotak-kotak kecil yang berwarna-warni dan terdapat beberapa ular sebagai rintangannya dan tangga untuk mempercepat siswa mencapai garis finish. Tidak ada ukuran standar pembuatan permainan ular tangga, sehingga setiap orang dapat membuat ukuran kotak, jumlah kotak, jumlah ular, maupun jumlah tangga sesuai keinginan.

Media ular tangga ini mampu membuat siswa belajar berhitung, menyesuaikan mata dadu yang keluar dengan gerakan pion pada kotak, disiplin menunggu giliran melempar dadu, dan mampu mengembangkan kemampuan berhitung siswa karena siswa harus menjawab pertanyaan terkait operasi hitung apabila berada pada kotak pertanyaan.

Permainan ular tangga ini adalah permainan yang dikembangkan agar menjadi sebuah media pembelajaran yang bernilai edukatif. Desainnya dibuat sedikit berbeda karena dilengkapi dengan kotak pertanyaannya yang menjadi tantangan bagi siswa ketika berada di kotak tersebut, siswa harus menjawab pertanyaan untuk melanjutkan permainan. Dengan pernyataan tersebut peneliti berharap siswa dapat tertantang untuk menyelesaikan soal dan tidak merasa bahwa siswa sedang belajar berhitung.

Permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena biasanya siswa tertarik untuk mengamati proses pembelajaran. Rifki Afandi (2015:87) berpendapat bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran akan membantu peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 45%. Itulah mengapa media ular tangga sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berhitung siswa. Media pembelajaran ular tangga menjadi salah satu media efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran salah satunya dalam berhitung.

Sampai saat ini, guru kelas III SD Inpres Bontobila masih menggunakan metode pemberian tugas, ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika hal tersebut karena mereka terkadang lebih terpaku dengan materi yang ada dibuku saja. Namun, peneliti memberikan sebuah saran penggunaan perangkat pembelajaran edukatif seperti permainan ular tangga untuk pembelajaran berhitung. Sebuah permainan akan menjadi lebih baik lagi ketika permainan tersebut memuat sebuah pendidikan di dalamnya, sehingga kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri siswa.

Media ular tangga dikembangkan dari ular tangga biasa menjadi ular tangga yang bernilai edukasi. Lingkungan belajar edukatif ini dirancang

untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas III SD Inpres Bontobila. Pengabdian tentang media pembelajaran ular tangga juga perlu di dibahas lebih dalam lagi agar guru memperoleh pengetahuan yang baru terkait pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran.

METODE

Dalam pengabdian ini, digunakan dua metode, yaitu metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran terkait objek atau topik yang diteliti dengan lebih dalam, luas dan detail. Metode ini digunakan untuk memecahkan suatu masalah melalui pengumpulan informasi, klasifikasi, analisis, kesimpulan dan laporan. Metode ini digunakan saat mendeskripsikan atau menggambarkan informasi yang dikumpulkan. Segala sesuatu yang dikatakan ataupun dilakukan oleh peneliti bersifat deskriptif, serta berbagai aktivitas dan proses yang berlangsung yang berhubungan dengannya yang benar-benar alami. Sedangkan pendekatan kualitatif dilakukan untuk menjelaskan sebuah gejala/fenomena secara mendalam dengan mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi. Metode ini lebih mengutamakan pengamatan terhadap suatu fenomena dan makna apa yang terkandung dalam fenomena tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengabdian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumenter. Langkah-langkah analisis data dalam pengabdian ini, yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan karena berkaitan dengan pengumpulan data. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan sebuah perencanaan, setelah itu mulai mengumpulkan data, kemudian data yang telah dikumpulkan dianalisis, lalu di sajikan dan ditariklah sebuah kesimpulan. Untuk melakukan sebuah analisis data, peneliti harus mengumpulkan, menyimpan, menafsirkan, dan menyajikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilakukan di SD Inpres Bontobila pada bulan Mei 2023 dan berakhir pada bulan Juni 2023. Untuk memperoleh gambaran lebih lengkap terkait kondisi SD Inpres Bontobila, peneliti menjelaskan beberapa kondisi berikut ini.

SD Inpres Bontobila merupakan satuan pendidikan dasar di Tubajeng, Kec Bajeng, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan. SD Inpres Bontobila beroperasi di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Keadaan lingkungan sekolah masih membutuhkan perhatian lebih karena kondisi yang belum kondusif dan banyaknya kekurangan yang terlihat. Sekolah berada di belakang rumah warga. Lahan sekolah masih menjadi lahan sengketa, sehingga di dalam sekolah terdapat beberapa rumah warga dan banyaknya akses keluar masuk di lingkungan sekolah. Sarana dan prasarana sekolah juga masih kurang memadai, seperti lapangan sekolah sebagian besar masih tertutup tanah, sehingga ketika musim hujan tiba lapangan akan tergenang air dan becek, ruangan khusus perpustakaan dan UKS sudah tidak layak digunakan, tanaman yang ada di depan kelas juga belum terawat dengan

baik.

Kurikulum yang digunakan ada 2, yaitu kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan 4 dengan level merdeka berubah, dan untuk kelas 2,3,5, dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013.

Metode dan strategi pembelajaran di kelas rendah biasanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi. Sedangkan untuk kelas tinggi biasanya menggunakan metode tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Media dan sumber pembelajaran yang digunakan tergantung materi ajar. Untuk kelas rendah, biasanya menggunakan media gambar atau siswa itu sendiri. Untuk kelas tinggi, biasanya menggunakan LCD, tetapi sejak LCD rusak guru kini menggunakan media gambar, handphone, dan speaker.

Pembuatan produk

Pembuatan produk ini diawali dengan mencari referensi pembuatan ular tangga numerasi di Youtube. Media ular tangga dibuat dengan ukuran 60 cm x 56 cm menggunakan kertas karton dan alasnya menggunakan kardus. Terdapat 64 petak yang dibuat dengan warna yang berwarna-warni. Peneliti juga menempelkan 16 kotak soal di beberapa petak sehingga menjadi tantangan bagi siswa yang berhenti pada kotak tersebut. Selain itu, peneliti juga membuat judul media menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak dan ditempelkan di bagian atas media. Peneliti juga membuat dadu dari kardus, dengan menggambar jaring-jaring kubus dan membentuknya menjadi dadu. Setelah itu, dadu dibungkus dengan kertas putih dan diberi titik. Terakhir peneliti membuat pion pemain dari kardus yang dibentuk seperti kerucut. Pembuatan media berlangsung selama 2 hari. Peraturan dalam melakukan permainan ular tangga dapat dilihat dari penjelasan berikut ini:

1. Media ular tangga dapat dimainkan dengan 2 siswa (1 lawan 1) atau lebih, bisa juga dengan berkelompok. Permainan dimainkan menggunakan sistem hompimpa atau suit.
2. Permainan dimulai dengan melemparkan dadu, dan setiap pion akan dijalankan berdasarkan angka yang keluar dari mata dadu.
3. Apabila pion sampai pada gambar anak tangga, maka pion akan naik.
4. Apabila pion sampai pada gambar kepala ular, pion tersebut harus turun sampai mencapai ekor ular.
5. Apabila pion sampai pada kotak pertanyaan, siswa harus menjawab soal yang ada pada kotak pertanyaan tersebut. Jika siswa berhasil menjawab soal dengan benar, maka siswa dapat tinggal pada kotak tersebut, tetapi jika salah maka siswa harus mundur satu langsung.
6. Siswa yang mencapai kotak finish lebih dulu akan memenangkan permainan.

Berikut adalah gambar media pembelajaran ular tangga numerasi, pion, dan dadunya



Gambar 1. Media Pembelajaran Ular tangga, Pion, dan Dadu

Wali kelas III SD Inpres Bontobila memberikan tanggapannya tentang media pembelajaran ular tangga. Beliau memandang bahwa media pembelajaran ini adalah media yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka khususnya dalam berhitung karena terdapat tujuan dan keinginan untuk mencapai petak finish paling awal. Di samping itu, permainan ular tangga juga sangat menyenangkan dan bukan hal baru bagi siswa sehingga siswa lebih mudah mengerti cara bermain. Media ini mampu membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dalam belajar berhitung dan perlahan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

Dari hasil pengabdian yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran, siswa mulai mengembangkan keinginan mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah yang muncul dalam peningkatan keterampilan berhitung siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran, yaitu media ular tangga.

1. Media ular tangga memberikan banyak manfaat bagi siswa. Adapun beberapa manfaat tersebut, yaitu:
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan berhitung yang dilakukan dengan benar.
3. Siswa tidak hanya belajar pada perilaku verbal (perilaku berwujud kata-kata) saja.
4. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara berkelompok yang dapat meningkatkan kerjasama antar teman.
5. Mendorong siswa untuk mengurangi penggunaan game pada gawai untuk mengurangi resiko kerusakan mata akibat penggunaan gawai.
6. Siswa dapat bermain game sambil belajar karena soal matematika ditambahkan ke dalam game ini.

Selain manfaat di atas, media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan bermain sambil belajar.
2. Media ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran
3. Media ini dapat digunakan di dalam maupun diluar kelas.
4. Media ini cukup efektif untuk mengulang materi yang telah diajarkan.
5. Media ini cukup terjangkau untuk dibuat dan sangat mudah untuk siswa mainkan.
6. Penggunaan media pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran.
7. Siswa mampu menyelesaikan soal yang ada pada kotak pertanyaan dengan bersungguh-sungguh.
8. Terdapat banyak warna dan gambar menarik dalam media sehingga sangat disenangi oleh siswa.
9. Media ini dapat melatih kesabaran dan kedisiplinan siswa dengan menunggu giliran mereka melempar dadu.
10. Media ini mampu melatih kemampuan kognitif siswa dengan menghitung jumlah petak yang harus dilalui siswa berdasarkan mata dadu yang keluar
11. Media ini dapat melatih kerja sama antar siswa jika digunakan secara berkelompok dan kemandirian siswa jika digunakan secara individu.
12. Media ini dapat memotivasi siswa untuk terus belajar karena selain mereka bisa belajar mereka juga dapat bermain yang tentunya akan sangat menyenangkan dan mengasyikkan.

Namun, di samping beberapa kelebihan tersebut, media pembelajaran ular tangga ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Dapat menimbulkan kegaduhan ketika siswa kurang memahami aturan permainan.
2. Siswa yang kurang memahami materi menjadi kesulitan dalam bermain karena dalam permainan akan terdapat banyak pertanyaan.
3. Siswa akan kehilangan semangat dan keinginan dalam bermain ketika siswa tidak sabar menunggu giliran melempar dadu.
4. Siswa kemungkinan besar akan mendapatkan pertanyaan yang sama dengan temannya ketika berada pada petak yang sama.

Dari hasil wawancara bersama guru, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran ataupun permainan yang bersifat edukatif. Metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran langsung dengan menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Metode yang dilakukan itu cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga ini, guru terlihat sangat antusias karena guru menilai bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan fokus siswa dalam belajar. Di bawah ini adalah dokumentasi implementasi media ular tangga dalam pembelajaran di kelas III.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan melalui media ular tangga, 2) Media ular tangga memiliki kualitas yang layak digunakan dalam pembelajaran, 3) Media dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa 4) Media mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran tidak membuat siswa jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89
- Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung". *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, No. 1 (2015) : 58-69.
- Baiquni, Imam. "Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1.2 (2016): 193-203.
- Ferryka, Putri Zudhah. "Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar." *Magistra* 29.100 (2017).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Marâ, Herlinda, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani. "Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan." *Mimbar PGSD Undiksha* 7.3 (2019).
- Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Deepublish, 2019.
- Nawafilah, Nur Qomariyah, Masruroh. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan". *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 03, No.1 (2020) : 37-42.
- Putra, Nusa & Dwilestari, Ninin. 2012. *Pengabdian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahina, N. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No 1.
- Rohani, Rohani. "Media pembelajaran." (2020).
- Sugiyono. 2008. *Memahami Pengabdian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2012. *Metode Pengabdian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thabroni, Gamal. 2021. "Teknik Analisis Data Pengabdian Kualitatif dan Kuantitatif". <https://serupa.id/teknik-analisis-data-pengabdian-kualitatif-dan-kuantitatif/> (Diakses 31 Mei 2023)
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 02, No. 1 (2021) : 69-70.