

Journal of Comprehensive Science
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 1 No. 2 September 2022

PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI EDUKASI PEMBELAJARAN DAN MEDIA PERMAINAN BAGI ANAK KELAS V UPT SDN 008 LUBUK SIAM

Jaya Adi Putra, Dwi Sari Novianti, Putri Atika Suri, Fasahajanur Hasanah, Anggita Oktaviani, Muhammad Iqbal Habib
Universitas Riau

Email: jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id, dwi.sari1187@student.unri.ac.id, putri.atika4319@student.unri.ac.id, fasahajanur.hasanah1602@student.unri.ac.id, anggita.oktaviani1159@student.unri.ac.id, muhammad.iqbal5289@student.unri.ac.id

Abstrak

Usia sekolah merupakan usia yang penting dalam pembelajaran anak. Dalam pembelajaran sekolah, terdapat beberapa permasalahan dimana anak terkadang kesulitan mengerjakan tugas sekolah. Mata pelajaran matematika dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam mata pelajaran yang bisa dikatakan tidak terlalu sulit. Diperlukan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran dalam pengabdian ini adalah permainan ular tangga. Metode dalam Pengabdian menggunakan metode eksperimen dengan rancangan pengabdian pre test dan post test. Pada pengabdian ini akan membandingkan hasil dari pretest dan posttest. Hasil pengabdian adalah ada perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest pada mata pelajaran Matematika adalah rata 72, 67 dari 28 siswa sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 77,5 dari 28 siswa. Nilai post test pada mata pelajaran Matematika 79,10 dari 28 siswa adalah dan Bahasa Indonesia adalah 87,3 dari 28 siswa. Terdapat peningkatan nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa kelas V UPT SDN 008 Lubuk Siam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Matematika, Bahasa Indonesia.

Abstract

School age is an important age in children's learning. In school learning, there are several problems where children sometimes have difficulty doing school assignments. Mathematics subjects are considered by students as difficult subjects while Indonesian subjects are included in subjects that can be said to be not too difficult. Learning media is needed to be able to improve learning. The learning media in this service is the snake and ladder game. The method of service uses an experimental method with a pre-test and post-test service design. In this service, we will compare the results of the pretest and posttest. The result of the service is that there is a comparison of the average pretest and posttest scores. The average score for the pretest in Mathematics is 72.67 out of 28 students, while in Indonesian it is 77.5 out of 28 students. Post test scores in Mathematics were 79.10 out of 28 students and Indonesian was 87.3 out of 28 students. There is an

increase in the average value which indicates that the snake and ladder learning media can improve understanding for fifth grade students of UPT SDN 008 Lubuk Siam.

Keywords: *Learning Media, Snakes and Ladders, Mathematics, Indonesian*

Pendahuluan

Pada usia 6-11 tahun, anak akan bertemu dengan tantangan baru seperti lingkungan sekolah. Menurut Erikson, pada usia ini anak pada masa industri vs inferiority, dimana jika ia berhasil dalam tahap perkembangan ini ia akan merasa dirinya termasuk anak yang kompeten namun jika tidak berhasil anak akan mengalami rasa rendah diri (inferior) dalam dirinya (King, 2016). Oleh karena itulah penting bagi anak untuk dapat berhasil dalam tahap ini. Tantangan baru dalam sekolah yaitu mampu menyelesaikan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran pada anak usia ini didukung oleh guru kelasnya. Guru kelas bertugas untuk memberikan pembelajaran agar anak tersebut mampu mengerjakan tugas dan memahami materi tersebut dengan baik (Kurniasih, 2014). Anak biasanya akan kesusahan dalam mengerjakan tugas dari mata pelajaran yang tidak ia sukai. Pada hal ini penting bagi peran guru dalam membuat kondisi dimana anak menjadi menyukai mata pelajaran tersebut sehingga anak dapat belajar dengan maksimal. Kondisi yang tidak mendukung akan membuat anak tidak dapat mencapai target belajar dengan maksimal dan akan merasa terpaksa dalam belajar (Sulthon, 2016).

Mata pelajaran yang biasanya tidak disukai adalah matematika. Hal ini dikarenakan pengerjaannya yang banyak menggunakan hafalan seperti rumus atau hasil perkalian. Dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat belajar dan memahami matematika dengan baik (Istiqlal, 2017). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam hal ini yaitu dari guru ke siswa (Sholikhah, Winarti, & Kurniasih, 2014). Hamalik menjelaskan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan pengaruh psikologis pada anak (Huda et al., 2014). Media pembelajaran dipilih oleh pengabdian diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

Ferryka (2017) menggunakan metode pembelajaran ular tangga untuk dapat meningkatkan pembelajaran dalam kelas. Media ini menjelaskan mengenai proses hitung penjumlahan dan pengurangan matematika. Hasil penelitian menunjukkan anak menjadi lebih memahami mengenai proses hitung dan anak juga merasa pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan (Juwantara, 2019). Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan juga dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian yang dilakukan Afifah dan Hartatik (2019) menunjukkan adanya peningkatan motivasi sebanyak 75% dalam pembelajaran matematika.

Pada konsep Bahasa Indonesia, juga diperlukan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Pentingnya kosakata bahasa Indonesia pada anak akan meningkatkan kemampuan berpikir, menulis dan berbahasa (Novianti et al., 2022). Media ular tangga menjelaskan mengenai deskripsi gambar hewan atau tumbuhan. Media ini akan mengajarkan mengenai kosakata-kosakata hewan dan tumbuhan. Hal ini didukung oleh penelitian Asiah, dkk (2021), permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep pada anak. Penelitian ini menunjukkan media ular tangga sangat dibutuhkan dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran.

Dari penjabaran diatas, dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika dan Bahasa Indonesia, Pengabdian melakukan pengabdian yang efektif dan dapat diterapkan dalam kelas yaitu dengan media ular tangga.

Metode Penelitian

Pengabdian menggunakan metode *quasy experiment*. Pengabdian ini menggunakan rancangan penelitian Pre dan Post Control Group. Tes akan diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan media pembelajaran ular tangga. Model yang digunakan dalam pengabdian menggunakan model spiral. Model spiral adalah model yang terdiri dari beberapa perangkat dengan satu perangkat. Dalam satu perangkat ini berisi tahap perencanaan, tindakan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, pengabdian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran seperti bidak, papan ular tangga, dadu, kartu soal, dan instrument pengumpulan data. PTK bertujuan untuk menjadi usaha guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajarannya. Pada tahap tindakan (pelaksanaan), pengabdian membagikan lembar pertanyaan pilihan ganda dan esai pada siswa. Selanjutnya melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga sesuai RPP. Pengabdian menjelaskan kepada siswa mengenai bagaimana permainan ular tangga dilaksanakan, memberikan motivasi selama permainan berlangsung dan memberikan evaluasi pembelajaran (Dewojati, 2018). Setelah permainan ular tangga selesai, pengabdian memberikan post test dengan lembar pertanyaan yang sama. Pada tahap terakhir yaitu refleksi, pengabdian menganalisis semua data dari lembar pertanyaan yang telah diisi siswa. Lokasi pengabdian yang digunakan adalah UPT SDN 008 LUBUK SIAM Kelurahan Lubuk Siam, Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Lokasi tersebut dipilih pengabdian karena adanya pembelajaran yang kurang maksimal dan lokasi yang dekat dengan tempat pengabdian. Subjek pada pengabdian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 008 Lubuk Siam ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Subjek pengabdian terdiri dari 12 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki (MALIK, 2012). Pemilihan subjek pengabdian ini dikarenakan dari hasil observasi pengabdian yang menemukan kondisi kelas sesuai dengan permasalahan dalam pengabdian. Alat ukur yang digunakan dalam pengabdian adalah lembar pertanyaan yang diberikan pada siswa (Yatnikasari, Asnan, & Zulkarnain, 2021). Terdapat 2 lembar pertanyaan yang terdiri dari mata pelajaran matematika dan Bahasa Indonesia. Pada Matematika terdapat 20 soal mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Pada Bahasa Indonesia terdapat 20 soal mengenai konsep hewan yang terdiri dari kosakata, penulisan, dan penyusunan kalimat.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian dilakukan di kelas V UPT SDN 008 Lubuk Siam. Pengabdian dilakukan selama 2 hari, mulai tanggal 25 Juli – 26 Juli 2022. Jumlah subjek pengabdian yang berpartisipasi adalah 28 siswa dengan 18 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap.

Tahap pertama yaitu memberikan pre test pada subjek pengabdian. Pretest terdiri dari 40 soal dengan 20 soal matematika dan 20 soal bahasa Indonesia (Wardhana, Ariesta, & Sarwono, 2020). Pada Matematika berisi 20 soal yang berisi pertanyaan penjumlahan dan pengurangan. Pada Bahasa Indonesia berisi 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang berisi pertanyaan mengenai kosakata, penulisan dan penyusunan kalimat (Novianti et al., 2022). Tahap pretest dilaksanakan di tanggal 10 September 2022. Data hasil belajar diperoleh dari rata-rata nilai dari soal yang dikerjakan oleh subjek pengabdian (Elyana, Wulandari, & Mulyani, 2022). Pada pretest Matematika mendapatkan rata-rata 72, 67 dari 28 siswa. Sedangkan pada Bahasa Indonesia mendapatkan nilai rata-rata 77,5 dari 28 siswa.

Tabel 1 Nilai Rata-Rata *Pre Test*

	Mata Pelajaran	
	Matematika	Bahasa Indonesia
Nilai rata-rata	72,67	79,10

Tahap kedua yaitu memberikan perlakuan pada subjek pengabdian. Perlakuan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran yaitu ular tangga (Baiquni, 2016). Pengabdian menjelaskan mengenai peraturan permainan ular tangga. Pengabdian membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan masing-masing 7 siswa tiap kelompok. Pada ular tangga terdapat nomor tiap kolomnya. Siswa yang akan bermain melemparkan dadu dan berjalan sesuai dengan dadu yang ia lemparkan (Suryadi, 2017). Jika nomor dadu yang keluar 4, maka siswa menjalankan bidaknya di 4 kotak. Jika ada simbol tangga, maka ia akan naik sampai di ujung tangga. Jika ada simbol ular, maka ia akan turun sampai pada ujung ular (Ferryka, 2018). Sebagai contoh bidak siswa berada di kolom 24, lalu melempar dadu dan keluar 6, maka ia akan sampai di kolom 30. Pada tiap kolom akan mendapatkan kartu soal yang harus dijawab oleh siswa. Pada tahap ini pengabdian dibantu guru untuk dapat membantu permainan ular tangga.

Tahap ketiga adalah memberikan post test setelah melakukan perlakuan. Post test berisi pertanyaan yang sama dengan pretest. Pada Post Test, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan baik mata pelajaran Matematika atau Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata Matematika yaitu 79,10 dan nilai rata-rata Bahasa Indonesia 87,3.

Tabel 2. Rata-Rata Nilai
Post Test

	Mata Pelajaran	
	Matematika	Bahasa Indonesia
Nilai rata-rata	79,10	87,3

Tahap terakhir yaitu tahap refleksi. Refleksi pengabdian yaitu mereview kembali nilai rata-rata yang mengalami peningkatan. Pada pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan setelah mendapatkan perlakuan. Pada pengabdian ini juga menunjukkan dimana kemampuan guru dalam menjelaskan juga menjadi pengaruh eksternal dari pengabdian. Pada tahap pelaksanaan dimana perlakuan dilakukan, guru memahami mengenai media pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa yang memahami aturan bermain ular tangga.

Kesimpulan

Pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Skor rata-rata nilai Matematika pretest adalah 72,67 dan meningkat senilai 79,10. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia skor rata-rata nilai Bahasa Indonesia adalah 77,5 dan meningkat menjadi 87,3. Peningkatan ini diperoleh dari skor nilai pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Peningkatan nilai matematika dan bahasa Indonesia ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi media edukasi pembelajaran dan media permainan yang sesuai untuk anak kelas V SD.

BIBLIOGRAFI

- Baiquni, Imam. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193–203.
- Dewojati, Cahyaningrum. (2018). Pengembangan Pembelajaran Penulisan Kreatif Berwawasan Lingkungan Bidang Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru dan Siswa Pondok Pesantren Muqim Sunnah di Palembang. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 45–56.
- Elyana, Dian, Wulandari, Andhika Ayu, & Mulyani, Ori Bandiningaih Tri. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77–86.
- Ferryka, Putri Zudhah. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Huda, M. Nazmul, Lewis, Zachery, Kalanetra, Karen M., Rashid, Mamunur, Ahmad, Shaikh M., Raqib, Rubhana, Qadri, Firdausi, Underwood, Mark A., Mills, David A., & Stephensen, Charles B. (2014). Stool microbiota and vaccine responses of infants. *Pediatrics*, 134(2), e362–e372.
- Istiqlal, Muhammad. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Juwantara, Ridho Agung. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- King, Margaret L. (2016). 16. Book-Lined Cells: Women and Humanism in the Early Italian Renaissance. In *Renaissance Humanism, Volume 1* (pp. 434–454). University of Pennsylvania Press.
- MALIK, HERTINA RAMLI. (2012). Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyampaikan Pesan Melalui Telepon Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Siswa kelas III SDN 2 Sukamakmur Kecamatan tolangohula kabupaten Gorontalo. *Skripsi*, 1(151408097).
- Novianti, Dwi Sari, Suri, Putri Atika, Hasanah, Fasahajanur, Oktaviani, Anggita, Sugeng, Sabrina, & Habib, Muhammad Iqbal. (2022). Permainan Ular Tangga Sebagai Edukasi Pembelajaran Dan Media Permainan Bagi Anak Kelas V UPT SDN 008 Lubuk Siam. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(2), 158–162.
- Sholikhah, Nur, Winarti, Endang Retno, & Kurniasih, Ary Woro. (2014). Keefektifan Model Guided Inquiry dengan Pendekatan Keterampilan Metakognitif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 18–25.

- Sulthon, Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary*, 4(1).
- Suryadi, Andri. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8–13.
- Wardhana, Dian Eka Chandra, Ariesta, Ria, & Sarwono, Sarwit. (2020). Pelatihan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia Berorientasi HOT'S Untuk Guru SMP dan SMA. *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–11.
- Yatnikasari, Santi, Asnan, Muhammad Noor, & Zulkarnain, Isnaini. (2021). PROFIL KEMAMPUAN KETRAMPILAN PROSES SAINS DASAR SISWA MADRASAH ALIYAH AL-FIRDAUS SAMARINDA SETELAH PELATIHAN PENGGUNAAN ALAT UKUR. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 220–229.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.