

Implementasi media pembelajaran ular tangga numerasi dalam program Kampus Mengajar 7 di SDN 35 Ampenan

Ririn Mawarni^{1*}, Inayah Anugrah¹, Tik Kun Anjani¹, Zabina Renata², Hilalatus Sorayya³, Nourma Pramestie Wulandari⁴

¹ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

³ Mahasiswa Administrasi Pendidikan, FIPP, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram

⁴ Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

*ririnmawarni846@gmail.com

Abstract

Kampus Mengajar was one of MBKM's programs established to help improve learning in schools. The targets of the Kampus Mengajar program were schools located in 3T areas or schools with poor numeracy and literacy levels. One of the schools targeted by Kampus Mengajar and used as a place of service was SDN 35 Ampenan. SDN 35 Ampenan was one of the schools in the Sekarbela sub-district, Mataram City, which, in terms of the level of students' numeracy and literacy, was below standard. The way to improve numeracy and literacy in schools was to use fun learning media. Educational material in the form of a snakes and ladders game was one of the approaches used. This game was conducted to improve students' knowledge in numeracy and literacy, teach students cohesiveness in teamwork, and reinforce students' memory of previously taught lessons. The work program of this learning media using the Snakes and Ladders game can enhance understanding and student engagement in the learning process. It makes students more enthusiastic about participating in lessons and helps prevent boredom with the classroom environment. Based on the results of this work program, students have been able to solve problems that exist in the school.

Keywords: learning media; motivation; numeracy; numeracy snakes and ladders media.

Abstrak

Kampus mengajar adalah salah satu program MBKM yang didirikan untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah-sekolah. Adapun yang menjadi sasaran dari program kampus mengajar adalah sekolah yang berada di daerah 3T atau sekolah yang tingkat literasi numerasinya masih kurang baik. Salah satu sekolah yang menjadi sasaran kampus mengajar ini dan dijadikan tempat pengabdian adalah SDN 35 Ampenan. SDN 35 Ampenan adalah salah satu sekolah yang berada di kec Sekarbela, Kota Mataram yang ditinjau dari tingkat literasi numerasi siswa yang ada disekolah masih kurang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan literasi numerasi di sekolah adalah menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Materi edukasi dalam bentuk permainan ular tangga adalah salah satu pendekatan yang digunakan. Permainan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam numerasi dan literasi, melatih kekompakan siswa dalam kerja tim, dan melatih ingatan siswa tentang pelajaran yang diajarkan sebelumnya. Program kerja media pembelajaran dengan game ular tangga ini dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah jenuh dengan suasana di dalam kelas. Berdasarkan hasil dari program kerja ini mahasiswa sudah mampu memecahkan permasalahan yang ada di sekolah.

Kata Kunci: media pembelajaran; motivasi; numerasi; media ular tangga numerasi.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar. Titik awal dari pendidikan formal di Indonesia yaitu Sekolah Dasar (SD). Dimana, dari pendidikan sekolah dasar nantinya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah (Dirjen Dikdasmen) terus menekankan bahwa pentingnya keberadaan SD dan menekankan untuk melakukan peningkatan kualitas di SD. Diharapkan siswa-siswa SD dapat meningkatkan kemampuan berhitung, semua itu telah termuat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Era pendidikan modern, taktik tradisional sering kali tidak cukup untuk mendorong siswa untuk belajar, terutama dalam materi-materi pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika.

Matematika memegang peranan penting sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, matematika juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Anggraini & Pramudita, 2021). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi (Firdareza & Hapsari, 2019). Adanya teknologi mempermudah pembelajaran (Rachmah & Huda, 2021).

Penggunaan media permainan edukatif adalah salah satu konsep inovatif yang telah mendapatkan perhatian. Ular tangga numerasi, sebagai salah satu jenis permainan edukatif yang menggabungkan permainan tradisional ular tangga dengan soal-soal matematika, sehingga siswa dapat menguasai konsep dasar matematika dengan cara belajar sambil bermain (Verrysaputro et al., 2024). Menurut (Juhaeni et al., 2023) media belajar merupakan alat untuk seorang guru atau pendidik menyampaikan ilmunya. Dan media ini sengaja dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dengan harapan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi Pelajaran.

Pengabdian ini di laksanakan di SDN 35 Ampenan yang merupakan salah satu Sekolah Dasar (SD) di Kota Mataram dengan minat belajar numerasi yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian sehingga mengakibatkan hilangnya motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan sebelumnya, tujuan dari pengabdian ini adalah pengimplementasian media pembelajaran ular tangga numerasi dalam program Kampus Mengajar 7 di SDN 35 Ampenan untuk mendukung minat belajar siswa dalam hal numerasi. Melalui media pembelajaran ini diharapkan agar pembelajaran numerasi lebih menyenangkan dan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efisiensi permainan edukatif dalam pembelajaran matematika.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari bulan Februari hingga Juni 2024 di SDN 35 Ampenan yang terletak di Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan (Hidayatullah, Daswanto & Pon, 2011). Adapun dalam penerapan ular tangga literasi numerasi, dipilih satu kelas sebagai sasaran pelaksanaan program, adapun kelas yang dipilih adalah kelas 5 sesuai dengan rekomendasi dari pihak sekolah, siswa kelas 5 berjumlah 25 siswa dengan tingkat kemampuan literasi numerasi yang berbeda-beda. Sebelum proses pelaksanaan ular tangga literasi numerasi, terlebih dahulu tim melakukan observasi terhadap kemampuan literasi numerasi awal siswa terutama pada kelas 5 yang akan digunakan sebagai kelas sasaran program ular tangga literasi numerasi. Observasi ini dilakukan dengan wawancara kepada guru pamong, kepala sekolah, dan beberapa guru. Hasil dari wawancara tersebut digunakan untuk menentukan materi dan metode yang tepat untuk menjalankan program ular tangga literasi numerasi kepada siswa. Dalam pelaksanaan ular tangga literasi numerasi ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap awal yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan serta pembagian kelompok, tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan yang dimana tim akan memilih perwakilan setiap kelompok untuk menjadi pemain ular tangga tersebut. Setelah itu, setiap anggota kelompok yang lain akan memperhatikan permainan dan akan membantu menjawab pertanyaan sesuai box tempat berhenti perwakilan kelompoknya masing-masing. Box-box yang dimaksud disini berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing dan siswa-siswi akan menjawab langsung dalam waktu 2 menit. Selanjutnya, tahap terakhir adalah tahap evaluasi yaitu memeriksa jawaban dari setiap kelompok siswa dan menentukan pemenang permainan dari siapa yang paling tinggi perolehan skor menjawab pertanyaan dan paling cepat menempuh kotak *finish*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam program Kampus Mengajar angkatan 7 yang dilaksanakan di SDN 35 Ampenan, tim Kampus Mengajar telah menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa di SDN 35 Ampenan menunjukkan preferensi yang kuat terhadap pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Salah satu metode yang efektif dan menarik adalah pembelajaran menggunakan media ular tangga numerasi.

Kegiatan ular tangga numerasi ini diadakan di ruang kelas 5B, melibatkan 25 siswa dan 3 anggota tim dari Kampus Mengajar Angkatan 7. Dua orang dari tim berperan sebagai pendamping, sementara satu orang lainnya bertugas mendokumentasikan seluruh kegiatan. Sebelum kegiatan utama dimulai, sesi pembukaan dilakukan oleh seorang anggota tim Kampus Mengajar yang memberikan penjelasan awal mengenai rencana pembelajaran untuk hari itu. Setelah sesi pembukaan, tim Kampus Mengajar mengajak siswa untuk doa bersama sebagai bentuk persiapan mental dan spiritual sebelum memulai kelas. Selanjutnya, mereka melakukan sesi *ice breaking* untuk

meningkatkan semangat dan fokus siswa. *Ice breaking* yang dilaksanakan berupa permainan yang dirancang untuk melatih kefokusannya siswa, di mana anggota tim memberikan instruksi permainan yang harus diikuti oleh siswa-siswi. *Ice breaking* ini tidak termasuk dalam hitungan poin permainan ular tangga numerasi namun sebagai pelengkap di kegiatannya. Setelah sesi *ice breaking*, seorang anggota tim Kampus Mengajar menjelaskan lebih detail tentang aktivitas yang akan dilakukan selama permainan ular tangga numerasi. Penjelasan ini mencakup alur permainan, aturan-aturan yang harus dipatuhi, serta pembentukan tiga kelompok dan pemilihan masing-masing ketua kelompok. Pada saat penjelasan teknis permainan siswa berada di mejanya masing-masing dan memperhatikan dengan baik.

Permainan dimulai dengan pembagian kelompok yang dibagi berdasarkan urutan tempat duduk ke belakang dan didapatkan 3 kelompok yang akan bermain. Kegiatan selanjutnya, tiga kelompok tersebut berdiskusi untuk menentukan siapa saja yang akan menjadi perwakilan atau ketua kelompok dan melakukan *suit* untuk menentukan tim mana yang akan memulai permainan terlebih dahulu. Permainan ular tangga numerasi berlangsung dengan tiga kelompok yang bermain secara bergantian dengan masing-masing perwakilan dari kelompok tersebut. Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk memulai permainan, perwakilan kelompok yang menang *suit* jadi yang pertama melemparkan dadu dan mulai masuk ke dalam arena ular tangga tersebut. Setiap perwakilan yang maju dan mendapatkan sebuah box (berisi soal matematika terkait dengan materi kelas 5) harus menjawab soal tersebut untuk bisa melanjutkan permainan. Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka soal dari box tersebut akan dilemparkan ke kelompok lain dan mereka bisa mendapatkan kesempatan melemparkan dadu untuk maju ke tangga berikutnya. Untuk menjawab soal-soal dari *box* yang di dapatkan, setiap kelompok diberikan waktu diskusi untuk menjawab soal tersebut, dalam hal ini tim pengawas memberikan waktu 1-2 menit untuk menjawab soal tersebut, tergantung dari tingkat kesulitan soal yang didapat. Untuk sistem menjawabnya juga tidak hanya dapat dilakukan oleh ketua saja namun dapat juga dilakukan oleh anggota kelompok yang berada diluar arena ular tangga. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, siswa-siswi terlihat sangat semangat untuk menjawab pertanyaan. Ada beberapa pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh siswa tersebut dikarenakan belum sempat dipelajari ataupun keliru dalam perhitungannya. Tim dari kampus mengajar dalam mengatasi hal tersebut dilakukanlah sebuah penjelasan terkait soal-soal yang belum dan tidak bisa terjawab dengan tujuan siswa-siswi semakin paham dengan pembelajarannya. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam proses pembelajaran ini juga tidak sedikit perwakilan yang bermain mendapat ular di arena permainan yang mengharuskan harus turun ke urutan terbawah sesuai keterangan medianya. Hal ini juga dapat melatih strategi berpikir dari siswa agar mencari cara meminimalisirkan turun ke urutan terbawah.



Gambar.1 Pelaksanaan Ular Tangga Numerasi

Di akhir permainan, tim program kampus mengajar yang bertindak sebagai pengawas menghitung poin yang diperoleh oleh masing-masing kelompok yang didapatkan dari ketepatan menjawab, kecepatan waktu menjawab, dan kekompakan dalam tim. Setelah menghitung poin pengawas mengumumkan kelompok pemenang dan menyimpulkan makna dari pembelajaran tersebut. Melalui model pembelajaran ini, terlihat jelas bahwa siswa sangat menikmati proses belajar sambil bermain, serta berhasil melatih dan memperdalam pemahaman mereka mengenai materi numerasi yang diajarkan di dalam kelas.

4. SIMPULAN

Program Kampus Mengajar merupakan suatu program yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Program ini sangat membantu semua pihak yang terlibat baik mahasiswa, pihak sekolah, guru dan juga peserta didik. Program kerja media pembelajaran dengan *game* ular tangga ini dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta siswa menjadi lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah jenuh dengan suasana di dalam kelas. Berdasarkan hasil dari program kerja ini mahasiswa sudah mampu memecahkan permasalahan yang ada di sekolah. Diharapkan kedepannya program Kampus Mengajar ini akan selalu ada untuk membantu sekolah yang benar benar membutuhkan bantuan atas kendala yang dihadapinya. Diharapkan juga Kampus Mengajar dapat memilih sekolah yang membutuhkan bantuan dari mahasiswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana program ini ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kami sangat menghargai dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, yang memungkinkan program ini terlaksana dengan sukses. Terima kasih kami tujukan khususnya kepada:

1. Pihak sekolah, yang telah memberikan izin dan menyediakan fasilitas serta dukungan penuh kepada tim pelaksana yaitu mahasiswa Kampus Mengajar 7.

Tanpa kerjasama dan keterbukaan pihak sekolah, program ini tidak akan mungkin terealisasi dengan baik. Kami sangat menghargai segala bentuk bantuan dan perhatian yang telah diberikan.

2. Pihak Kampus Mengajar, yang telah memberikan kesempatan berharga kepada kami sebagai peserta Kampus Mengajar angkatan 7. Kesempatan ini tidak hanya memungkinkan kami untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan selama empat bulan, tetapi juga memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam menjalankan program ini dengan efektif. Terima kasih atas kepercayaan dan dukungan yang telah diberikan.

6. REKOMENDASI

Program kerja "Ular Tangga Numerasi" adalah salah satu inisiatif yang penting untuk terus dilanjutkan dan dikembangkan. Program ini memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif yang lebih luas, jika hambatan-hambatan yang ada dapat diatasi dan berbagai solusi yang diusulkan diterapkan. Berikut adalah beberapa tantangan yang dihadapi serta saran solusi dan kegiatan yang diharapkan agar program " Ular Tangga Numerasi" " dapat berjalan lebih efektif dan optimal:

1. Kurangnya Antusiasme Peserta Didik: Ada beberapa peserta didik yang tampak kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan ular tangga numerasi. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan agar seluruh pihak lebih proaktif dalam mengajak, mengarahkan, dan memotivasi semua peserta didik. Kegiatan yang lebih interaktif dan melibatkan semua pihak bisa membantu meningkatkan partisipasi dan semangat mereka.
2. Pelaksanaan Program yang Terbatas: Saat ini, program "Ular Tangga Numerasi" hanya dilaksanakan satu, yaitu satu kali dalam satu minggu selama 40 menit sebelum jam istirahat pertama berakhir. Untuk mencapai hasil yang lebih maksimal, disarankan agar pelaksanaan program ini ditingkatkan menjadi minimal dua kali dalam satu minggu, yaitu pada jam istirahat pertama. Dengan frekuensi yang lebih tinggi, diharapkan tujuan program dapat dicapai dengan lebih efektif.
3. Perluasan Jangkauan Kegiatan: Saat ini, kegiatan " Ular Tangga Numerasi" " hanya dilaksanakan di kelas 5B. Agar program ini memiliki dampak yang lebih luas, sangat diharapkan kegiatan ini juga dapat diterapkan di kelas-kelas lainnya yaitu 1-6, misalnya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan melibatkan siswa-siswi lainnya, program ini dapat mendorong kesadaran dan partisipasi yang lebih besar dalam belajar interaktif yang menyenangkan.

7. REFERENSI

- Boro, M. I. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini di Era Modern. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 49-56.
- Firmasari, F., Permatasari, G., Hijrathæn, Citra., & Maysuroh, S. (2023). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna

- Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 93–98.
<https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.260>
- Hasni, U., Alim, K., E., Ramadani, D. T., & Nasution, P. E. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi Sebagai Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 6 Tahun di SDN 065 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1432>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Muhtarom, M., Adrillian, H., Bahrul, H. M. HA., & Ribowo, M. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SMP. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 95-108. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i2.2176>
- Verrysaputro, A., Rahayu, I. S., Cipta, W., Lestari, I., & Agrestia, A. N. (2024). Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Menganalisa Keefektifan Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa SD N 2 Tanjung Dalam Program Kampus Mengajar. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(1), 128–137. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i1.859>