

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya

Qariy Diana¹, Siska Widyawati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Siska Widyawati

E-mail: siskawidyawati555@gmail.com

Abstrak

Adapun Tujuan dari kegiatan pengabdian Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga ini adalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa di kelas serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Numerasi di sekolah. Metode yang digunakan didalam pengabdian ini adalah dimulai dari : Mengikuti pembekalan dan pelapasan mahasiswa dikampus, Melakukan observasi ke Sekolah, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) menyerahkan mahasiswa ke Sekolah di penempatan, Menyusun rancangan program kerja, Menjalankan Program kerja yang sudah dirancag, Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan bersama DPL dan DPL menjemput mahasiswa. kegiatan pengabdian dengan media pembelajaran numerasi ular tangga ini dapat membuat siswa semangat atau antusias didalam belajar dibanding pembelajaran numerasi sebelumnya menggunakan pembelajaran metode ceramah oleh guru. Selama pelaksanaan permainan ular tangga ini, sangat bersemangat dan antusias didalam memainkan permainan dan menjawab soal yang didapatnya dari pelemparan dadu.

Kata kunci – Motivasi, Media Permainan, Ular Tangga

Abstract

The aim of the dedication activity for using the Snakes and Ladders Learning Media is to increase students' learning motivation in class and increase students' interest in learning numeracy at school. The method used in this service is starting from: Following the debriefing and release of students on campus, Conducting observations at the School, Field Supervisor Lecturers (DPL) handing over students to the School for placement, Drawing up a work program design, Carrying out the work program that has been designed, Carrying out implementation evaluations joint activities with DPL and DPL picking up students. This service activity using snakes and ladders numeracy learning media can make students enthusiastic or enthusiastic about learning compared to previous numeracy learning using the lecture method by the teacher. During the implementation of the snakes and ladders game, he was very enthusiastic and enthusiastic in playing the game and answering the questions he got from throwing the dice.

Keywords – Motivation, Snakes and Ladders, Game Media

PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika di tingkat Dasar adalah bagian penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap konsep numerasi. Namun, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Selain itu siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana mereka lebih menyukai belajar sambil bermain. Oleh karena itu, kami merancang sebuah media pembelajaran ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan lebih bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang tersampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ular tangga telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjadi pengantar informasi yang efektif bagi siswa. Media permainan ular tangga dilakukan dengan mengintegrasikan permainan ini dalam proses pembelajaran. Siswa diminta memainkan permainan ular tangga sambil belajar. Sehingga dapat memahami konsep yang diajarkan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran ular tangga mempunyai motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal keaktifan belajar dan semangat belajar. Selain itu hasil belajar siswa juga meningkat setelah menggunakan media ini. Media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan dan meningkatkan semangat belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Adapun Tujuan dari kegiatan Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga ini adalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa di kelas serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Numerasi di sekolah.

METODE

Menurut (Novianti et al., 2024) Metode yang digunakan didalam pengabdian ini adalah dimulai dari :

1. Mengikuti pembekalan dan pelapasan mahasiswa dikampus
2. Melakukan observasi ke Sekolah
3. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) menyerahkan mahasiswa ke Sekolah di penempatan
4. Menyusun rancangan program kerja
5. Menjalankan Program kerja yang sudah dirancng
6. Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan bersama DPL
7. DPL menjemput mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian) yang dilaksanakan di SD Negeri 11 Lubuk Jaya memiliki fasilitas infrastruktur yang lumayan lengkap, seperti ruang guru, ruang kepala sekolah, kantin, perpustakaan, ruang kelas yang berjumlah 6 kelas, dan lapangan untuk pembelajaran Pendidikan jasmani. Tenaga Pendidik dan Kependidikan, dan juga 1 orang operator sekolah.

Agar lebih jelas nya bisa di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 11 Lubuk Jaya

No	Nama	Jenis Guru	Keterangan
1.	Bulhanafi, S.Pd	Kepala Sekolah	PNS
2.	Aida Asnita, S.Pd	Guru Kelas	PNS
3.	Fatmawati, S.Pd	Guru Kelas	PNS
4.	Jusmon Ernawati, S.Pd	Guru PJOK	PNS
5.	Letni Oktarina, S.Pd	Guru Kelas	PNS
6.	Jasmariati, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
7.	Nedra Hayati, S.Pd	Guru Kelas	PNS
8.	Gushelmi, S.Pd	Guru Kelas	PNS
9.	Lisnawati, S.Pd	Guru Kelas	PNS
10.	Diah Mulyani, S.Pd	Operator	Honorer
11.	Aristhia Yovina, S.Pd	Pustaka	Honorer
12.	Mega Agustin, S.Pd	Pustaka	Honorer
13.	Dein Sumardi Rani, S.Pd	Pustaka	Honorer
14.	Reska Sukarta, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	Honorer
15.	Misnarti, S.Pd	Penjaga Sekolah	Honorer

Di dalam kegiatan Kampus Mengajar di SD Negeri 11 Lubuk Jaya, Kabupaten Solok Selatan melakukan kegiatan yaitu Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi. Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu Program Kerja Mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. Tujuan Mahasiswa menggunakan media permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar numerasi. Kegiatan ini adalah kegiatan belajar sambil bermain dalam bentuk media permainan ular tangga yang dimana di dalam beberapa kotak permainan ular tangga tersebut terdapat pertanyaan numerasi. Dengan menggunakan media pembelajaran ini adalah bisa untuk menarik perhatian siswa dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1.
Sebelum Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Adapun cara memainkan media pembelajaran ular tangga (Ardi & Desstya, 2023) yaitu sebagai berikut :

1. Siswa kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan 3-4 anggota
2. Setiap anggota kelompok wajib ikut serta dalam permainan
3. Permainan akan dimainkan sesuai urutan kelompok yang bermain secara bergantian
4. Setiap angka dalam papan ular tangga terdapat soal yang harus dikerjakan
5. Pion melangkah sesuai angka yang keluar dari dadu yang dilempar pemain
6. Kelompok pelempar menjawab sesuai tempat berhenti pion, dan
7. Kelompok yang mencapai titik finis terlebih dahulu merupakan pemenangnya



Gambar 2.
Siswa sedang bermain Ular Tangga

Selama permainan berlangsung, siswa sangat antusias dan bersemangat didalam mengikuti permainan tersebut. Siswa diberitahu bahawa setiap pemenang akan mendapatkan sebuah hadiah, sehingga semakin memotivasi siswa dalam memecahkan soal yang ada didalam permainanya. Pembelajaran yang dilakukan melalui media pembelajaran ular tangga ini dapat memberikan motivasi kepada kemampuan numerasi siswa, sekaligus para siswa dapat lebih mudah memahami berbagai macam bentuk soal numerasi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di SD Negeri 11 Lubuk Jaya, Kurang lebih di laksanakan selama 4 bulan. kegiatan pengabdian dengan media pembelajaran numerasi ular tangga ini dapat membuat siswa semangat atau antusias didalam belajar dibanding pembelajaran numerasi sebelumnya menggunakan pembelajaran metode ceramah oleh guru. Selama pelaksanaan permainan ular tangga ini, sangat bersemangat dan antusias didalam memainkan permainan dan menjawab soal yang didapatnya dari pelemparan dadu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada yang Pertama Ibu Eva Suryani, S.Pi., M.M selaku Ketua Yayasan Widwaswara Indonesia, Kedua, Bapak Dr. H. Fidel Efendi, S.Pd., MM selaku ketua STKIP Widwaswara Indonesia, Ketiga, Bapak Esa Yulimarta, S.Pd.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keempat, Ibu Lili Ratnasari, S.Hum., M.Pd selaku Pembina Akademik, Kelima, Bapak

Bulhanafi, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 11 Lubuk Jaya, Keenam, Ibu Fatmawati, S.Pd selaku Guru Pamong, Ketujuh, Majelis Guru, Karyawan/karyawati di SD Negeri 11 Lubuk Jaya, Kedelapan, Siswa/i SD Negeri 11 Lubuk Jaya, dan Kesembilan, Keluarga yang selalu memberikan Motivasi dan dukungan serta Do`a kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ini. Dalam rangka penyempurnaan laporan ini penulis mengharapkan para pembaca memberikan kritik dan saran, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, S. D. K., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).
- Aela, A. M., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5260-5272.
- Devi, I. P., Irnawati, L., Pantin, L. D. S. P., Amelya, N., & Mufidatin, S. (2023, October). Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA (Vol. 1, No. 1, pp. 495-503)*.
- Novianti, L., Hidayat, R., Sari, L. R., & Putra, M. A. (2024). Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Serta Manajemen Sekolah Di SDN 14 Dalam Koto Surian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3674–3682.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.