

## **Sosialisasi Alat Peraga Ular Tangga di UPT SD Negeri 064992 Medan Amplas**

**Patri Janson Silaban<sup>1</sup>, Zindi Aulia Panjaitan<sup>2</sup>, S Margaretta Sihombing<sup>3</sup>, Maria Silaban<sup>4</sup>, Ibelisa Pasaribu<sup>5</sup>, Yuni Pasaribu<sup>6</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Patri Janson Silaban

**E-mail:** [patri.janson.silaban@gmail.com](mailto:patri.janson.silaban@gmail.com)

### **Abstrak**

*Alat Peraga Ular Tangga merupakan alat yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar matematikanya. Pembelajaran melalui bermain dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, khususnya pembelajaran matematika. Penawaran ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Tujuan dari sosialisasi yang kami temukan adalah untuk meminta pendapat atau saran untuk menambah pengetahuan kami tentang kelayakan alat peraga untuk digunakan di sekolah dasar. Ini dilakukan di UPT SD Negeri 064992 Medan Amplas. Metode yang kami lakukan adalah metode kualitatif dengan observasi, dan memberikan kuesioner kepada guru untuk mengevaluasi kesesuaian alat yang kami gunakan di sekolah.*

**Kata Kunci** - Alat peraga, Ular tangga, Pembelajaran

### **Abstract**

*The Snakes and Ladders Teaching Aid is a tool that can help students improve their mathematics learning outcomes. Learning through play can overcome student boredom in learning, especially learning mathematics. This offer is intended for elementary school students. The purpose of the socialization that we found was to ask for opinions or suggestions to increase our knowledge about the feasibility of teaching aids for use in elementary schools. This was done at UPT SD Negeri 064992 Medan Sandpaper. In addition to observation, we create tools that we develop socially by giving teachers questionnaires to evaluate the suitability of the tools we use in schools.*

**Keywords** - Props Snakes and ladders; Learning

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dalam kamus bahasa Indonesia adalah proses atau cara kita dalam pemberian pendidikan moral dan intelektual. Pendidikan adalah proses yang mencakup kegiatan yang sesuai dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Berbicara dengan media pembelajaran, media merupakan alat komunikasi yang kita gunakan sebagai proses belajar mengajar di dalam kelas agar dapat mudah dipahami atau dimengerti oleh peserta didik dengan penjelasan materi guru. Karena pada hakikatnya proses pembelajaran menggunakan media sebagai komunikasi antara guru dengan siswa beserta peserta didik lainnya (Tadris et al., n.d.).

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap cukup sulit bagi sebagian besar peserta didik karena kesulitan dalam pengerjaannya dan merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi mereka. Alat peraga matematika merupakan suatu media yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang masih berada pada tahap yang relatif dini. Pada level ini siswa harus menguasai beberapa aspek seperti: B. kognitif, motorik, dan psikomotor. Salah satu keterampilan kognitif yang harus dikuasai siswa memiliki kemampuan aritmatika (Qomariyah Nawafilah, 2020).

Media pembelajaran juga merupakan peralatan nyata yang dibawakan guru saat proses belajar mengajar berlangsung dan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menyatukan tujuan dan isi pembelajaran yang dibawa (Muqdamien et al., 2021).

Ciri-ciri siswa sekolah dasar Usia 6-13 tahun adalah fase tindakan kongkrit Piaget menjelaskan hal ini bahwa pada tahap ini kemampuan berpikir dan proses masih mengikuti aturan logika Konkret. Semua barang rampasan masih adaterhubung dengan indra. Pembelajaran mendalam Fase konkret melalui fase yang berbeda-beda, yaitu konkret, semi-konkret, semi-abstrak dan akhirnya abstrak. Jadi ketika mempelajari matematika abstrak Siswa membutuhkan bantuan media memudahkan pemahaman materi mempelajari konsep abstrak yang dipahami siswa Penguatan harus disediakan untuk mempertahankan pola berpikir dan bertindak. Ini diperlukan Belajar dengan melakukan, bukan hanya Pahami fakta, hafalkan, atau ingat saja di mana Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mudah untuk melupakan. Hubungan antar konsep dalam matematika sangat erat dan terjalin dengan rapi, Jadi ada baiknya untuk memahami konsepnya mendukung pemahaman konsep lainnya. Pemahaman konsep harus disampaikan siswa lebih awal. Konsep matematika adalah ide atau gagasan yang memungkinkan kita untuk mengelompokkan karakter atau objek Contoh Agar mahasiswa dapat memahami definisi juga memahami bagaimana memecahkan masalah operasi matematika (Ferryka, 2017)

Permainan ular tangga merupakan salah satu alat peraga yang mampu membantu permasalahan tersebut karena menarik perhatian peserta didik terutama anak Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran matematika. Alat peraga ular tangga ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik selain itu alat peraga ini membuat proses pembelajaran lebih menarik karena menyenangkan sesuai dengan pendapat (Sarjana Pendidikan, 2018).

Ular Tangga merupakan sebuah permainan papan yang dimainkan oleh beberapa orang dalam suatu permainan.. Permainan Ular Tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilaksanakan, memiliki aturan yang sederhana dan bersifat mendidik jika diberi tema yang positif. Selain itu, permainan ular tangga membuat siswa lebih aktif karena dapat langsung mengikuti proses pembelajaran. Mainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai mainan atau alat, mempunyai nilai pendidikan (mendidik) dan dapat mengembangkan keterampilan semua anak.

## **METODE**

Metode yang kami gunakan adalah pendekatan kualitatif yaitu sosialisasi secara langsung di UPT SD Negeri 064992 JL.Harjosari II,Kecamatan Medan Amplas Kota Medan.Kami melakukan teknik pengumpulan data yaitu dengan membawa alat peraga ular tangga yang kami aplikasikan kepada anak Sekolah Dasar di sekolah tersebut khususnya siswa kelas rendah. Penjelasan apa saja manfaat pendekatan permainan ular tangga serta bagaimana cara pemanfaatannya dan hubungannya dengan matematika,dan mengenal permainan tradisional itu sendiri kemudian di implementasi permainan ular tangga kepada siswa siwi, hingga membuat soal-soal matematika yang berkaitan dengan materi matematika menggunakan pendekatan permainan ular tangga. yang didapat dari kegiatan pelaksanaan ini,yaitu pelaksanaan kegiatan pengenalan permainan ular tangga pada siswa.

Untuk mengetahui kelayakan alat peraga ular tangga yang kami buat, kami meikut sertakan partisipasi guru-guru di sekolah tersebut dan memberikan angket untuk menilai kualitas dan manfaat alat peraga tersebut untuk anak sekolah dasar khususnya kelas rendah. Tahapan -tahapan yang kami lakukan dalam sosialisasi alat peraga yang kami buat adalah yang pertama kami menyapa Kepala sekolah beserta guru-guru yang ada di lokasi,Kedua kami mengajak guru-guru ikut berpartisipasi dan memberikan angket untuk di isi selama proses sosialisasi alat peraga ular tangga yang kami lakukan di dalam kelas khususnya kelas satu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sosialisasi ini kami lakukan untuk mengetahui tentang kelayakan alat peraga ular tangga untuk di gunakan di sekolah dasar.Pada proses hasil sosialisasi ,kami menemukan bahwa penggunaan alat peraga ini menimbulkan semangat belajar siswa selain itu menarik perhatian siswa bahkan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam kegiatan belajar berhitung matematika kelas rendah.

Menurut(Wati, 2021) Game ular tangga adalah kompetisi pemain interaktif satu sama lain mengikuti aturan untuk mencapai tujuan tertentu.Belajar melalui bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa"Pada dasarnya, itu tergantung pada karakteristik anak-anak yang suka bermain, Keunggulan pembelajaran media game terletak pada partisipasi belajar secara aktif dari siswa, terjadi interaksi antar siswa, sehingga kerjasama kelompok berkembang Pemanfaatan lingkungan belajar dalam kegiatan belajar menjadi lebih mudah bagi siswa Siswa mendapatkan pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajarnya benar diterima dengan sangat memuaskan.Mengembangkan lingkungan bermain ular tangga merupakan lingkungan belajar Di kembangkan berdasarkan permainan ular tangga tradisional dengan penyesuaian Karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di bagian pendahuluan Informasi untuk siswa. Manfaat media pembelajaran dalam permainan ular tangga adalah (1) siswa Belajar sambil bermain, (2) Siswa tidak belajar sendiri, harus berkelompok, (3)Mempermudah pembelajaran bagi siswa, karena gambar permainan ular akan membantu dalam hal ini Ladder, dan (4) tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk memproduksi media pembelajaran untuk permainan ular tangga.Mengubah konsep menggunakan lingkungan belajar ular tangga Dikembangkan permainan penjelajah, ular tangga (1) Sumber ini dimainkan oleh 4-5 siswa, (2)Permainan dimulai ulang. (3) Setiap siswa harus melempar dadu sebelum bergerak Game, (4) Setiap siswa melempar dadu sesuai dengan angka yang diberikan digulung, (5) setiap siswa menerima langkah sepanjang dadu, bujur sangkar (kolom) siswa agar siswa dapat memperoleh informasi tentang isi bahan pelajaran danTujuan pembelajaran tercapai. Keuntungan dari resource ini adalah tampilan/desainnya yang jelas menarik

**Tabel 1.**  
Nilai Indikator Alat Peraga

No	Aspek Pedagogi dan Konseptual	Aspek Fisik
1	82	78
2	85	80
3	84	82
4	80	78
5	82	82
6	83	80
7	82	78
8	84	77
9	80	82
10	79	80

Dari tabel tersebut bahwa rata-rata alat peraga yang di sosialisasikan pada guru di UPT SD Negeri 064992 Medan Amplas yaitu :

- Keadaan pedagogik dan konseptual dengan nilai tertinggi 85; nilai terendah 79; dan nilai rata-rata 82.
- Keadaan fisik nilai tertinggi 82; nilai terendah 72; dan nilai rata-rata 80.

Dari data di atas, bahwa alat peraga ular tangga yang di sosialisasikan pada guru di UPT SD Negeri 064992 Medan Amplas khususnya kelas rendah sangat cocok di gunakan di sekolah dasar di kelas rendah dalam proses pembelajaran matematika.



**Gambar 1.**  
Dokumentasi sosialisasi alat peraga

## KESIMPULAN

Media ular tangga matematika sangat membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran berhitung matematika di SD dan memiliki kualitas yang layak untuk diaplikasikan di sekolah dasar serta alat peraga ular tangga mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka bisa belajar sambil bermain dalam pembelajaran berhitung.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada program studi PGSD FKIP Univeritas Katolik Santo Thomas yang memberi dukungan dalam penulisan artikel pengabdian ini sampai selesai.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 1(2), 193-203.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Magistra, 29(100).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. Intersections, 6(1), 23-33.
- Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 3(2), 21-30.
- Permadi, H. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 68-73.