

Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN 2 Kenanga Kelas 5

Rina Novi Rosiana¹, Sri Indah Lestari², Yana³, Widia Nur Jannah⁴
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon^{1,2,3,4}
Email: rinanovir271@gmail.com

Abstract

Snakes and ladders is a board game for children played by 2 or more people. The game board is divided into small squares and in the squares a number of ladders and snakes are drawn which connect them using other squares. The purpose of this snake and ladder game is to provide learning motivation to students so that they always review or repeat the material that has been previously studied which will later be tested through games, so that it feels fun for students. This study aims to determine the effectiveness of using snake and ladder media in fifth grade in thematic learning. This study uses a qualitative research type, the research subjects are fifth grade students at SDN 2 Kenanga. The instrument used is observation, which is expected from this research, namely that students can improve their literacy and numeracy skills well.

Keywords: thematic, snakes and ladders, literacy and numeracy

Abstrak

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak mungil serta pada beberapa kotak di gambar sejumlah tangga serta ular yang menghubungkannya menggunakan kotak lain. Tujuan permainan ular tangga ini yaitu untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar senantiasa menelaah atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas penggunaan media ular tangga pada kelas lima dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas lima di SDN 2 Kenanga. Instrumen yang digunakan observasi, yang diharapkan dari penelitian ini yaitu siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi serta numerasi dengan baik.

Kata kunci: *Tematik, ular tangga, literasi dan numerasi*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran kurikulum 2013 memiliki langkah meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta melalui pendekatan ilmiah (Scientific Approach). Harapnya dalam proses KBM diarahkan untuk melatih berpikir analitis (diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menghafal semata). Implementasi kurikulum 2013 dengan banyak bertanya dan merumuskan masalah, bukan menjawab saja untuk menyelesaikan masalah. (Abdul Majid. 2014: 211).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru memegang peranan penting dalam hal tersebut. Kreatifitas guru sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pada pembelajaran sekolah dasar merupakan masa penanaman pondasi untuk membangun konsep yang mendasar yang nantinya akan dikembangkan untuk materi pembelajaran berikutnya. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep dalam matematika salah satunya membandingkan hasil pengukuran benda. Pengukuran benda termasuk yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa

yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar sebagian belum menguasai topik pengukuran benda ini, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik matematika yang lebih tinggi. Melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif serta bimbingan guru diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari membandingkan hasil pengukuran benda ini.

Literasi matematika mencakup tiga aspek yaitu berhitung, hubungan matematika dan operasi aritmatika. Menghitung adalah kemampuan untuk menghitung secara lisan suatu benda dan kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah benda. Hubungan numerik berkaitan dengan kemampuan membedakan jumlah objek, seperti lebih banyak, lebih sedikit, lebih tinggi atau lebih pendek. Sedangkan aritmatika adalah kemampuan untuk melakukan operasi matematika dasar berupa penjumlahan dan pengurangan. Tiga aspek literasi numerasi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan aspek dasar dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga anak memasuki kelas rendah (Mahmud & Pratiwi, 2019).

Ular tangga adalah permainan papan anak-anak untuk 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dan di beberapa kotak di gambar banyak tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Permainan ini cocok untuk semua mata pelajaran dan nilai karena hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab siswa melalui permainan sesuai dengan nilai dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil (Jannah m., syehma Bahtiar R., & Dayat T.: 2019)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang mendalam, data tersebut memiliki arti sebagai data yang sebenarnya, dan data yang ditentukan adalah nilai dari data kasat mata yang ada. Permainan ular tangga dirancang sendiri dengan papan permainan berisi angka, gambar, dan soal-soal. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Kenanga. Instrumen yang digunakan observasi, yang diharapkan dari penelitian ini yaitu siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi serta numerasi dengan baik melalui media ular tangga.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan pembelajaran tematik melalui kurikulum 2013, khususnya pada muatan pelajaran matematika. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema yang berbeda. Keterpaduan diwujudkan dalam dua aspek, yaitu: (1) keterpaduan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran; (2) keterpaduan konsep dasar yang relevan. Tema dikemas dalam berbagai konsep sehingga siswa tidak mempelajari konsep pengetahuan/pemahaman saja.

Pembelajaran tematik membutuhkan guru yang kreatif untuk menyelenggarakan pembelajaran yang runtut. Cari hubungan antar mata pelajaran sehingga siswa tidak merasa bahwa mata pelajaran telah berubah. Upaya guru untuk mengatasi sulit dalam mengaitkan tema adalah dengan mendeskripsikan jaringan tema terlebih dahulu agar mudah ditemukan kaitannya. Dengan menggambarkan jaringan tema serta indikatornya akan memudahkan guru dalam menemukan kaitan dari beberapa mata pelajaran tersebut; membuat skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan jaringan tema dan kaitan antar mata pelajaran yang telah ditemukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, penting untuk memahami lebih jauh tentang literasi numerik dalam pembelajaran tematik pada muatan pelajaran matematik siswa kelas atas Sekolah Dasar (Perdana R., & Suswandari M.:2021).

Media pembelajaran ular tangga yaitu sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya. Namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut. Menurut syahrial media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi. Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan memberikan kartu soal yang diletakan pada kotak-kotak tersebut serta aturan main yang disesuaikan (Damayanti, 2017).

Media ular tangga merupakan media permainan yang menerapkan sistem ganjaran berupa kemenangan bagi kelompok yang dapat terlebih dahulu sampai dikotak finish. Struktur ganjaran yang diterapkan pada permainan ular tangga ini yaitu struktur ganjaran yang kooperatif, dimana ganjaran perorangan terkait secara positif, sehingga apa yang terjadi pada salah seseorang mempengaruhi yang lain. Semakin baik permainan setiap orang, semakin besar kemungkinan tim itu untuk menang.

Dari kelompok kami penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan literasi dan numerasi. Media ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan. Permainan ular tangga yaitu permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa, permainan ini sangat mudah dilakukan peraturannya pun sederhana serta mendidik apabila diberi tema yang positif. Permainan ular tangga merupakan alat permainan yang edukatif karena permainan ini dijadikan sebagai sarana atau peralatan yang digunakan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Maisyarah & Firman, 2019).

Permainan ular tangga adalah sarana bermain yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 kotak, di mana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat sebuah gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak sehingga mudah menggelinding. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan (Rahmadiani, 2019).

Menurut David O. Sears (1985) ganjaran dapat meningkatkan kerjasama. Dalam implementasi penggunaan media ular tangga kelas V SDN 2 kenanga belajar sambil bermain cara menggunakan media Ular Tangga, yaitu:

1. Siapkan Media Ular Tangga
2. Siapkan pertanyaan berdasarkan topik yang ditugaskan.
3. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok. Sekelompok 4 orang atau lebih.
4. Permainan dimulai dari kotak start, pemain yang mendapat ronde pertama terlebih dahulu akan berlari sesuai dengan yang tertera pada dadu yang dilempar.
5. Jika pemain berada di ujung tangga, maka pemain akan langsung naik ke puncak tangga.
6. Jika pemain berada di ujung ekor ular, maka pemain harus turun ke kotak yang berisi kepala ular.
7. Tim yang mencapai finish lebih dulu akan dinyatakan sebagai pemenang.

Ini adalah cara menggunakan ular tangga dalam proses pembelajaran. Dari observasi, dapat dirasakan banyak manfaat yang didapat dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga, diantaranya adalah peran yang lebih aktif bagi siswa, menyenangkan, penuh tantangan, siswa belajar sambil bermain, murah, efisien dan efektif dan media ini bisa dilakukan dalam jangka waktu yang lama hanya saja materi tinggal disesuaikan saja.

D. SIMPULAN

Dari temuan kami dari hasil di atas, sistem pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik. Sangat penting bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat belajar. Oleh karena itu, diharapkan guru bereksperimen dengan media pembelajaran berupa media ular tangga. Dalam Media Ular Tangga, siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi khususnya pada pembelajaran tematik, dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88.
- Jannah M., Syehma B. R., Dayat T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *TJIEE*, Vol 3 No 1.
- Perdana R., Suswandari M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal* Vol. 3., No. 1, pp. 9-15.
- Damayanti, R. D. (2017). Pengaruh Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Kerjasama Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangketug Ii Kota Pasuruan. 9–31. <http://eprints.umm.ac.id/37215/>
- Maisyarah, E., & Firman. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32–38.
- Rahmadiani, S. (2019). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang.
- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>