

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kubus sebagai Alat Permainan Ular Tangga

Asep Saeful Rohman

STKIP Syekh Manshur

Corresponding Author e-mail: asepsaefulrohman2805@gmail.com

Yeni Sulaeman

STKIP Syekh Manshur

e-mail: yenisulaemananesta@gmail.com

Linda

STKIP Syekh Manshur

e-mail: linda90linda@gmail.com

Ira Asyura

STKIP Syekh Manshur

e-mail: ira.asyura@gmail.com

Asep Saefullah Kamali

STKIP Syekh Manshur

e-mail: asepsaefullahkamli@gmail.com

ABSTRACT

Assistance in making cube learning media as a tool for playing snakes and ladders is the background to the problems that occur at SDN Mekarsari 2, due to the lack of student interest in mathematics subjects. especially spatial construction material at the basic education level requires application and is not easily understood by theory alone. The purpose of this writing is to provide a better understanding of spatial construction material and increase students' learning motivation in taking mathematics subjects through the learning media of cubes as a tool for playing snakes and ladders. The subjects of this writing are 32 class V students at SDN Mekarsari 2. The methods for implementing this activity include initial activities, core activities and final activities. Apart from that, it also went through several stages, namely observation in the form of interviews with students, socialization, program implementation in the form of making cube media and practice, namely the application of cubes as dice in the snakes and ladders game. After four days of mentoring, starting from the observation stage to practicing the snakes and ladders game, it resulted in an increase in students' learning motivation in participating in the lesson, as well as being able to solve problems and questions regarding cube building materials as well as mathematical operations.

Keywords: learning media, cubes, snakes and ladders

ABSTRAK

Pendampingan pembuatan media pembelajaran kubus sebagai alat permainan ular tangga menjadi latar belakang masalah yang terjadi di SDN Mekarsari 2, karena minimnya minat siswa pada mata pelajaran matematika. terutama materi bangun ruang pada jenjang pendidikan dasar perlu pengaplikasian dan tidak mudah dipahami oleh teori saja. Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk memberikan pemahaman lebih materi bangun ruang dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika melalui media pembelajaran kubus sebagai alat permainan ular tangga. Subjek dari penulisan ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa di SDN Mekarsari 2. Metode dalam pelaksanaan kegiatan ini diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Selain itu juga melalui beberapa tahapan yaitu observasi berupa wawancara terhadap siswa, sosialisasi, pelaksanaan program berupa pembuatan media kubus dan praktek yaitu pengaplikasian kubus sebagai dadu pada permainan ular tangga. Setelah dilakukan pendampingan selama empat hari, dimulai dari tahapan observasi hingga praktek permainan ular tangga, menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu menyelesaikan persoalan dan pertanyaan tentang materi bangun ruang kubus juga pengoperasian matematika.

Kata Kunci: media pembelajaran, kubus, ular tangga.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang di pelajari dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas hingga perguruan tinggi. Matematika mempelajari kajian-kajian abstrak yang tidak mudah diamati dan dipahami oleh panca indra. Bagi para siswa jenjang pendidikan dasar dalam memahami konsep suatu pembelajaran matematika tidak hanya akan mudah dipahami dengan teori saja.

Arifin dan Purwasih mengemukakan bahwa apabila dilihat dari sudut pengklasifikasian bidang ilmu pengetahuan, matematika termasuk ke dalam ilmu-ilmu eksakta yang lebih banyak memerlukan berpikir kreatif dari pada hapalan (Arifin & Purwasih : 2017). Maka dari itu pembelajaran matematika lebih menekankan terhadap pemahaman konsep di bandingkan dengan pelafalan teori.

Pembelajaran matematika juga mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari. Rosdiana mengemukakan bahwa matematika mampu membekali siswa untuk memiliki kemampuan berpikir sistematis, logis dan analitis sehingga membantu siswa dalam melakukan penyelesaian masalah sehari-hari (Rosdiana : 2018). Sehingga siswa dapat berwawasan lebih luas dalam menghadapi persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah penulis melakukan observasi dan berkunjung ke SD Negeri Mekarsari 2 sebagai bentuk pelaksanaan KKN-T di bidang pendidikan, berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri Mekarsari 2 terkait pembelajaran matematika, sebagian besar dari siswa masih begitu minim minat dan motivasi terhadap mata pelajaran matematika. Karena bagi para siswa jenjang sekolah dasar perlu pengaplikasian agar lebih mudah

memahami materi. Selain itu bagi para siswa jenjang pendidikan dasar akan lebih mudah memahami materi dengan permainan.

Untuk memberikan pemahaman lebih terhadap para siswa jenjang sekolah dasar, penyampaian materi pembelajaran matematika diperlukan suatu media pembelajaran. Sufri Mashuri., mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Sufri Mashuri, 2019).

Sedangkan menurut Teni Nurrita, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Teni Nurrita, 2018). Hal ini selaras dengan pendapat Rohani-Rohani yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Rohani Rohani, 2020). Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk memberikan pemahaman lebih terhadap siswa guna keberlangsungan kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien.

Salah satu materi matematika yang abstrak dan tidak mudah dipahami oleh teori saja perlu menggunakan media pembelajaran adalah materi bangun ruang. Dimana bangun ruang merupakan bangun tiga dimensi yang memiliki isi atau volume, Jadi materi ini perlu pengaplikasian dalam memahaminya. Sehingga siswa tidak dituntut hanya dalam pemahaman konsepnya saja. Sejauh ini materi bangun ruang biasanya di aplikasikan dalam media pop-up Book. Candra dan Eunice mengemukakan bahwa Media pop-up book mempermudah guru dalam pemberian materi bangun ruang dikelas. Guru juga mendapat informasi baru dalam pembelajaran matematika terintegrasi dan dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik (Candra & Eunice, 2021). Namun pelaksanaan program kali ini pembuatan kubus sebagai dadu dalam permainan tradisional ular tangga.

Euis Kurniati mengemukakan Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan (Kurniati, 2016). Di era digitalisasi sekarang ini, budaya permainan tradisional sudah mulai pudar dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih sehingga banyak permainan berupa aplikasi game online. Dampak dari adanya aplikasi game online memberikan pengaruh buruk terhadap siswa dengan kecanduannya membuat siswa lupa akan memanage waktu untuk belajar, makan dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas penulis mengembangkan konsep permainan tradisional ular tangga dari materi bangun ruang. Bangun ruang tersendiri memiliki beberapa jenis, diantaranya kubus. Kubus adalah bangun ruang

sisi datar yang semua sisinya berbentuk sama yaitu berbentuk persegi. Contoh benda kubus yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari adalah dadu. Dadu dalam kehidupan sehari-hari sering digunakan sebagai alat permainan ular tangga,

maka dari itu penulis melakukan penulisan dengan judul “pendampingan pembuatan media pembelajaran kubus sebagai alat permainan ular tangga”. Karena siswa jenjang pendidikan dasar perlu mengembangkan permainan-permainan tradisional dan game edukasi dalam memahami materi untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa, selain itu juga untuk menghilangkan rasa bosan siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

TAHAPAN DAN METODE KEGIATAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran kubus ini dilaksanakan di Kp. Sindangsari, desa Mekarsari, sasarannya kelas V SDN Mekarsari 2, berjumlah 32 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok. Pendampingan ini dilaksanakan selama 4 hari, dari tanggal 22-25 Agustus 2023. Adapun metode dalam pembuatan jurnal ini meliputi beberapa tahapan diantaranya:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa pada mata pelajaran matematika, observasi ini dilaksanakan berupa wawancara terhadap siswa kelas V SDN Mekarsari 2.

2. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada para siswa mengenai rencana serangkaian pelaksanaan pembuatan kubus, sehingga para siswa mempunyai persiapan khusus untuk membuat kubus.

3. Pelaksanaan Program

Berupa kegiatan pembuatan kubus dari awal membuat sketsa hingga memberikan mata dadu dari 1 sampai 6 pada kubus. Selain itu juga memberikan pemahaman materi bangun ruang, terutama bangun ruang kubus.

4. Praktek

Setelah dilaksanakan pembuatan kubus, kemudian pengaplikasian kubus sebagai dadu pada permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini dilaksanakan oleh masing-masing perwakilan kelompok yang sudah dibagi.

Tahapan Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan melaksanakan observasi ataupun survei lapangan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada seluruh siswa. Setelah mendapatkan hasil wawancara penulis merancang suatu program pendampingan berupa pembuatan media pembelajaran kubus yang dijadikan sebagai dadu pada permainan ular tangga supaya mendorong siswa mampu berfikir kreatif dan mempunyai semangat belajar yang tinggi. Hal-hal yang dilakukan dalam pendampingan ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal

Berupa pemberian pertanyaan kepada masing-masing siswa selama 30 Menit, terkait bagaimana pembelajaran matematika dan apakah siswa menyukai mata pelajaran matematika. Setelah itu dilaksanakannya kegiatan sosialisasi pembuatan rancangan kubus dari kertas selama 30 menit.

b. Kegiatan inti

Yaitu berupa pendampingan dalam pembuatan kubus ini dilaksanakan dalam waktu 60 menit, dan dilaksanakan masing-masing kelompok agar membagi tugas ataupun bagian dalam pembuatan kubus. Setelah dilaksanakannya pembuatan kubus masing-masing kelompok di berikan tugas tambahan yaitu pemberian mata dadu pada kubus selama 15 menit. Setelah itu penyampaian materi bangun ruang agar siswa mampu menerapkan konsep pemahaman bangun ruang.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini berupa praktek permainan tradisional ular tangga yang dilaksanakan oleh masing-masing perwakilan kelompok, dalam permainan ini di harapkan agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena belajar sambil bermain bisa dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan ini dilaksanakan melalui berbagai tahapan, diantaranya yaitu observasi berupa wawancara, berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di kelas V SDN mekarsari 2 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa hanya 9 siswa yang menyatakan senang dengan pembelajaran matematika dan 23 siswa lainnya menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang rumit, terlalu banyak angka dan tidak mudah dipahami oleh teori.



Gambar 1. Wawancara Terhadap Para Siswa

Setelah dilaksanakan wawancara kemudian sosialisasi terkait perencanaan pelaksanaan program berupa pemberian contoh pembuatan sketsa kubus dari kertas, dimulai dari pembagian kelompok dari 32 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok terdiri dari 5 siswa masing-masing kelompok dan 2 kelompok terdiri dari 6 siswa. Sekaligus penyampaian informasi alat dan bahan yang perlu disiapkan oleh para siswa diantaranya:

Alat dan Bahan

1. Alat

- Gunting
- Koin/Uang Logam
- Penggaris

2. Bahan

- Kertas karton
- Spidol
- Lem kertas
- Pensil



Gambar 2. Sosialisasi Pembuatan Sketsa Kubus

Kemudian tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan program pendampingan pembuatan kubus, dalam membuat kubus meliputi beberapa langkah pembuatan yang harus dilaksanakan, diantaranya :

- a. Siapkanlah alat dan bahan yang akan digunakan.
- b. Buatlah sketsa jaring-jaring kubus pada kertas karton dengan menggunakan pensil dan penggaris dengan sisi-sisi kubus memiliki panjang 10 cm.
- c. Guntinglah karton yang sudah dibuat sketsa dengan mengikuti garis-garis sketsa yang sudah dibuat.
- d. Lipatlah sketsa kubus dari karton yang sudah dibuat tadi hingga membentuk bangun ruang kubus.
- e. Lemlah bagian sisi kubus dengan menggunakan lem kertas.
- f. Buatlah sketsa 6 buah mata dadu dengan menggunakan koin pada karton.
- g. Guntinglah sketsa mata dadu yang sudah dibuat.
- h. Tempelkan dengan menggunakan lem pada ke-6 permukaan kubus.
- i. Kubus sudah siap digunakan sebagai dadu pada permainan ular tangga.



Gambar 3. Pelaksanaan Program Pembuatan Kubus

Tahapan selanjutnya yaitu penyampaian materi terhadap para siswa. Meliputi materi bangun ruang kubus, selain mengenal bagian-bagian pada bangun ruang kubus juga meliputi cara menentukan luas permukaan juga mencari volume atau isi. Sehingga siswa mengenal bagian-bagian bangun ruang kubus dan mampu mengetahui serta menentukan ukuran-ukuran luas permukaan serta volume pada kubus.



Gambar 4. Penyampaian materi bangun ruang kubus

Tahapan akhir yaitu Praktek berupa pengaplikasian permainan tradisional ular tangga. Rahina Nugrahani mengemukakan permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran (Rahina Nugrahani, 2007:36). Salah satu inspirasi dari permainan tradisional yaitu pembuatan dadu dari kubus pada permainan ular tangga. Dalam pengaplikasian permainan ular tangga

ini yang diikuti oleh 2 orang dari masing-masing kelompok dimana 1 orang sebagai pelempar dadu dan 1 orang lagi sebagai pemain dalam permainan ular tangga. Dengan alas pada permainan ular tangga ini terdapat beberapa pertanyaan juga berisi perintah, baik pertanyaan terkait pengoperasian matematika dan juga berupa pertanyaan mengenai nama hewan serta tumbuhan tak lain ini untuk mengasah kemampuan berfikir kritis siswa. Berdasarkan Permendikbud 103 tahun 2014 menyebutkan bahwa peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Selain untuk mencapai finish terlebih dahulu, para siswa juga melewati berbagai persoalan dalam melewati teka teki pada permainan ular tangga.



Gambar 5. Praktek Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil akhir dari program pendampingan pembuatan media pembelajaran kubus sebagai alat permainan ular tangga ini membuat antusiasme siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran dan permainan ular tangga. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi dan menyelesaikan persoalan matematika.



Gambar 6. Dokumentasi bersama siswa kelas V SDN Mekarsari 2

PENUTUP

Kesimpulan dari pelaksanaan program pendampingan ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Mekarsari 2 sangat antusias dalam melaksanakan program Pendampingan pembuatan media pembelajaran kubus sebagai alat permainan ular tangga. Tingginya motivasi dan antusiasme siswa menunjukkan pada keberhasilan program pendampingan ini, dimana para siswa mempunyai motivasi yang tinggi dari awal pembuatan sketsa hingga akhir dalam permainan ular tangga dan menyelesaikan beberapa persoalan serta pertanyaan terkait bangun ruang dan pengoperasian matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, U. Purwasih, R. (2017). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Alternative Solutions Worksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, 6(2).
- Erni, K. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana PrenadaMedia
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103(2014). *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rahina, N. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1), 36.
- Rodiana, R, dkk. (2018). *Analisis Proses Berpikir Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Aljabar Ditinjau dari Gaya Kognitif. PHYTAGORAS*.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Diklat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Barat, 3.
- Sufri, M. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Teni, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Primary: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 174.