

## Sosialisasi Permainan Ular Tangga Berbasis Bahasa Inggris sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran Matematika

Suci Dahlya Narpila\*<sup>1</sup>, Irma Sari Daulay<sup>2</sup>, Tarwiyah<sup>3</sup>, Erine Agustia<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

<sup>2</sup> Agama Islam Padang Lawas

<sup>3</sup>Universitas IBBI

<sup>4</sup>STAI Natuna

e-mail : [sucidahlyanarpila@uinsu.ac.id](mailto:sucidahlyanarpila@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [irmasaridaulay5@gmail.com](mailto:irmasaridaulay5@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[tarwiyahismail0585@gmail.com](mailto:tarwiyahismail0585@gmail.com)<sup>3</sup> [erinedubio28@gmail.com](mailto:erinedubio28@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Pembelajaran matematika yang monoton dan terkesan kaku membuat siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang menyulitkan diri mereka. Guru matematika perlu mendapatkan wawasan terkait beberapa alternatif permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika. Untuk itu perlu diadakan sosialisasi berbagai permainan interaktif yang dapat digunakan guru ketika mengajar matematika, misalnya saja ular tangga matematika. Sehingga diselenggarakanlah sosialisasi permainan ular tangga matematika berbasis bahasa Inggris. Sosialisasi diselenggarakan selama 1 (satu) hari di SMK Imelda Medan. Kegiatan sosialisasi melibatkan 25 orang siswa kelas XI TKJ SMK Imelda Medan. Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan diperoleh bahwa 80% peserta puas dengan kegiatan sosialisasi yang dilakukan. Pengetahuan mereka meningkat terkait berbagai media permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika

*Kata kunci: ular tangga, bahasa inggris, evaluasi*

### 1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak konsep, rumus dan hitungan yang rumit, matematika memerlukan latihan dalam setiap proses pembelajarannya. Menurut Suardina (2021) kegiatan siswa berlatih mengerjakan soal-soal matematika merupakan hal yang penting. Melalui kegiatan latihan ini siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik. Bahkan indikator siswa telah menguasai konsep matematika dengan baik terlihat dari keberhasilan siswa menyelesaikan latihan soal matematika dengan tepat (Puryati, 2017).

Hal inilah yang kemudian memicu siswa selalu merasa kesulitan dalam belajar matematika. Menurut (2024) kurangnya praktik latihan yang dilakukan guru di dalam kelas menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam keadaan yang lebih nyata. Untuk itu sangat diharapkan selalu ada kegiatan latihan dalam belajar matematika.

Terdapat beberapa alasan yang membuat kegiatan latihan soal menjadi penting dalam belajar matematika. Pertama, melalui kegiatan latihan soal ini siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan semua teori yang telah dipelajarinya dalam menyelesaikan masalah secara efektif (Wibowo, 2016). Sehingga kemampuan siswa akan lebih meningkat dalam memahami konsep matematika. Selanjutnya akan mengakibatkan peningkatan prestasi akademik siswa. Kedua, kegiatan berlatih bagi siswa juga mampu menekan tingkat kecemasan siswa. Ketakutan siswa akan belajar matematika sering disebabkan karena ketidakmampuan siswa menyelesaikan soal-soal matematika.

Menurut Utari (2019), latihan soal yang terstruktur akan membuat siswa memahami konsep matematika dengan baik serta mampu menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan. Ketiga, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Ketika siswa hanya belajar teori saja tanpa melihat hubungan teori itu dengan dunia nyata tentu akan membuat siswa kehilangan motivasi (Harisuddin, 2019). Melalui kegiatan berlatih siswa dapat

melihat hubungan konsep matematika dengan dunia nyata. Hal ini yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Untuk itu sangat diharapkan guru melakukan kegiatan latihan soal dalam proses pembelajaran matematika. Guru dapat meluangkan waktu agar siswa bisa mengerjakan latihan matematika selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya sesi berlatih ini diharapkan siswa lebih terlatih dan lebih memahami konsep matematika yang sedang dipelajari. Tidak hanya itu guru juga dapat melihat bagaimana hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan untuk kemudian dapat melakukan tindakan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Namun, pelaksanaan latihan ini tidak semudah yang dibayangkan. Masalah terkait latihan soal matematika ini muncul dari siswa. Selama proses latihan soal siswa cenderung bermain-main, tidak serius bahkan hanya menyalin jawaban dari temannya saja. Hal ini ditemukan di kelas XI TKJ SMK Imelda Medan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut ditemukan bahwa ketika guru melakukan latihan soal banyak siswa yang melakukannya dengan bermain-main dan tidak serius. Kebanyakan siswa menjadikan sesi berlatih ini untuk mengobrol dan bercanda dengan temannya. Kemudian mereka menyalin jawaban teman lainnya untuk dikumpulkan kepada guru.

Ketika dilakukan wawancara dengan beberapa siswa yang tidak serius mengikuti sesi latihan, mereka menjawab bahwa sesi latihan adalah hal yang cukup membosankan bagi siswa. Sesi latihan yang hanya dengan menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru, berdiskusi dengan teman ternyata membuat siswa merasa bosan selama sesi latihan soal ini berlangsung membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat ketika mengerjakan latihan yang diberikan. Terlebih lagi hampir di setiap pertemuan tatap muka, guru selalu menggunakan cara yang sama ketika memberikan latihan soal.

Untuk itu perlu dilakukan inovasi ketika siswa mengerjakan latihan soal. Guru dapat melakukan latihan dengan berbagai bentuk kegiatan, salah satunya adalah dengan permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah bukan sebagai sarana menyampaikan informasi kepada siswa melainkan sebagai cara untuk membina keterampilan siswa terhadap materi matematika (Nugraheni, 2017). Pendapat ini menyatakan bahwa kedudukan permainan dalam pembelajaran matematika adalah sebagai bentuk pengayaan kemampuan siswa atau evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penerapan kegiatan bermain dalam pembelajaran matematika bukanlah hal yang baru. Terdapat banyak pendapat ahli atau penelitian terdahulu yang menerapkan kegiatan bermain dalam pembelajaran matematika. Misalnya penelitian Negeri (Ester, 2012) yang mendapatkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan permainan dalam belajar matematika di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa (Anisa et al., 2020) yang menyimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat membuat siswa terlibat secara aktif selama pembelajaran matematika sehingga siswa dengan mudah memahami materi matematika yang bersifat abstrak.

Dalam penerapannya, terdapat banyak jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah ular tangga matematika. Sebagai salah satu permainan tradisional, ular tangga sering diminati oleh berbagai kalangan. Menurut Suci (Suciati, 2021) ular tangga merupakan suatu permainan yang medianya berupa kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangga yang saling terhubung dengan kotak lainnya. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih yang memiliki bidak. Masing-masing pemain melempar dadu dan kemudian menjalankan bidak sesuai dengan dadu yang muncul. Pemenang dalam permainan ini adalah bidak yang pertama sampai di kotak *finish*.

Permainan ular tangga ini sangat menarik untuk diterapkan dalam belajar matematika. Selain permainannya mudah dimengerti dan menyenangkan untuk dilakukan. Aktivitas yang menyenangkan ini tentu saja membuat pemahaman konsep siswa akan lebih meningkat serta lebih berkesan sehingga siswa akan mengingatkannya dalam jangka waktu yang relatif lama (Suciati, 2020). Tentu saja hal ini akan berdampak bagus terhadap pencapaian prestasi belajar siswa.

Terdapat beberapa penelitian yang pernah menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Misalnya saja penelitian Afifah dkk (Afifah & Hartatik, 2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian Salsabila (Salsabila & Sumargiyani, 2022) yang menemukan hasil bahwa media ular tangga dapat diterapkan pada materi aljabar.

Dalam prakteknya, permainan ular tangga ini akan lebih bagus jika dikombinasikan dengan hal lainnya, seperti dengan Bahasa Inggris misalnya. Ketika guru menyusun media ular tangga dengan menggunakan Bahasa Inggris tentu akan memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Melalui permainan ular tangga ini siswa dapat melatih kemampuan matematika sekaligus melatih kemampuan Bahasa Inggrisnya. Terlebih lagi di era saat ini kemampuan Bahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai oleh siswa.

Untuk itu diperlukan suatu kegiatan sosialisasi atau pengenalan media pembelajaran ular tangga berbasis Bahasa Inggris kepada guru maupun siswa yang ada di kelas XI TKJ SMK Imelda Medan. Kegiatan tersebut dikemas dalam agenda kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh beberapa dosen yang mumpuni di bidangnya. Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan guru-guru dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran matematika atau mengembangkan media ular tangga dengan berbagai kearifan lainnya yang bisa digunakan.

## 2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dengan pendekatan *Service Learning*. Menurut Prasasty (Prasasty & Nurhidayati, 2022) *Service Learning* merupakan kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan pembelajaran di dalam kelas dengan pelayanan masyarakat. Metode ini mengutamakan pelayanan baik pelayanan terhadap diri sendiri, orang lain maupun lingkungan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi kepada guru matematika di SMK Imelda terkait media permainan ular tangga berbasis Bahasa Inggris. Kegiatan sosialisasi juga melibatkan siswa dalam bentuk uji coba media secara langsung. Hasil dari kegiatan ini selanjutnya dapat digunakan guru dalam proses evaluasi pembelajaran di kelasnya dalam rangka memberikan pelayanan kepada siswa.

Dalam pelaksanaannya, metode *service learning* ini memiliki tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap melayani dan tahap refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian akan mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan ketika proses pelayanan dimulai. Dalam hal ini tim pengabdian menyiapkan *rundown* materi serta menyusun kegiatan pengabdian.

Kegiatan kedua adalah tahap melayani. Pada kegiatan ini, tim pengabdian akan memberikan sosialisasi permainan ular tangga berbasis Bahasa Inggris sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sosialisasi ini ditujukan kepada guru matematika dan siswa di kelas XI TKJ SMK Imelda Medan.

Kegiatan ketiga dari pendekatan *service learning* ini adalah tahap refleksi. Pada tahap ini, akan dilihat bagaimana tanggapan peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan yaitu sosialisasi permainan ular tangga berbasis Bahasa Inggris sebagai alternatif evaluasi pembelajaran matematika. Selain itu tim pengabdian juga dapat melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada tiga tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdian ketika melakukan kegiatan pengabdian ini yaitu tahap persiapan, tahap melayani dan tahap refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan berbagai kegiatan persiapan sebelum turun ke lapangan melaksanakan kegiatan pengabdian. Kegiatan persiapan ini dilakukan agar tim pengabdian benar-benar siap ketika melaksanakan kegiatan pengabdian dan meminimalisir berbagai kesalahan ketika kegiatan pengabdian dilaksanakan.

Pada tahap persiapan ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian, yaitu : pertama melakukan koordinasi dengan mitra pengabdian yang dalam hal ini adalah SMK Imelda Medan. Tim pengabdian menentukan waktu pelaksanaan dari kegiatan pengabdian.

Berdasarkan hasil koordinasi ini diputuskan bahwa kegiatan pengabdian diselenggarakan pada Kamis, 23 November 2017 bertempat di ruang kelas XI TKJ SMK Imleda Medan.

Selanjutnya tim pengabdian melakukan studi pustaka tentang penggunaan ular tangga, materi matematika yang akan disajikan serta konsep Bahasa Inggris seperti apa yang akan diterapkan dalam permainan ular tangga. Pada kegiatan pengabdian ini tim pengabdian menggunakan materi barisan dan deret karena menyesuaikan dengan materi yang sedang berlangsung di sekolah.

Langkah berikutnya tim melakukan pembuatan ular tangga matematika. Media yang digunakan untuk membuat ular tangga matematika adalah spanduk bekas, kertas origami, lem kertas, spidol, kertas karton dan amplop putih. Berikut desain media permainan ular tangga yang dirancang oleh tim pengabdian :



Gambar 1. Desain Media Ular Tangga Matematika Berbasis Bahasa Inggris

Setelah melakukan tahap persiapan, berikutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahapan ini tim pengabdian melakukan sosialisasi media ular tangga di sekolah mitra yaitu SMK Imelda Medan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Kamis, 23 November 2017 dari jam 08.00 WIB s.d 12.00 WIB, dengan dihadiri 25 orang peserta, siswa kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan. Kegiatan pengabdian berlangsung di ruangan kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan.

Kegiatan pengabdian diawali dengan terlebih dahulu mengingatkan siswa mengenai materi barisan dan deret yang telah mereka pelajari, selain itu pemateri juga menjelaskan konsep kalimat dalam bahasa Inggris karena ini juga akan digunakan dalam permainan ular tangga. Selanjutnya pemateri membagi siswa menjadi 4 kelompok dan kemudian menjelaskan tata cara permainan ular tangga yang akan dilakukan. Selanjutnya masing-masing kelompok mengocok dadu. Angka yang keluar pada dadu merupakan soal yang harus dijawab oleh kelompok tersebut. Jika kelompok menjawab benar maka bidak boleh maju sebanyak angka yang keluar pada dadu. Jika jawabannya salah, maka kelompok lain diizinkan untuk menjawab dan menjalankan bidaknya.

Tidak hanya menjawab soal matematika, masing-masing kelompok juga akan menyebutkan kata bahasa Inggris yang ada di kotak dimana bidak mereka terletak. Selanjutnya menyebutkan arti dari kata tersebut. Kemudian siswa mencari kata yang diawali dari huruf terakhir kata yang sebelumnya, selanjutnya siswa akan membuat kalimat dari kata tersebut.

Kegiatan permainan ini berakhir ketika salah satu kelompok telah menempati kotak dengan bilangan terbesar. Pada akhir kegiatan, pemateri akan mengumumkan siapa yang menjadi juara untuk lomba ular tangga, baik dalam konteks matematika maupun dalam konteks bahasa Inggris.

Berikut beberapa dokumentasi yang dilakukan selama kegiatan pengabdian berlangsung :



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

Langkah terakhir adalah melakukan kegiatan refleksi. Tim pengabdian melakukan wawancara terhadap 25 siswa kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa 20 siswa menyukai permainan ular tangga berbasis Bahasa Inggris sebagai salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Itu artinya 80% peserta menyukai kegiatan sosialisasi yang telah diselenggarakan. Peserta sosialisasi juga berharap akan ada kegiatan serupa terkait penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan ular tangga sebagai media atau alat evaluasi dalam pembelajaran matematika juga pernah dilakukan oleh Ferryka (2018) bahwa permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya. Begitu juga dengan yang dilakukan Nurussofa dan Astuti (2023) bahwa motivasi siswa SD untuk belajar matematika meningkat setelah menggunakan media permainan ular tangga.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa kesimpulan yaitu :

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan dalam memahami materi barisan dan deret
2. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan dalam memahami bahasa Inggris
3. Memberikan motivasi kepada siswa kelas XI TKJ SMK Imelda, Medan untuk lebih bersemangat dalam menyelesaikan soal matematika

4. Memberikan pengetahuan baru kepada guru matematika SMK Imelda, Medan tentang penggunaan ular tangga sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran matematika.
5. Hasil wawancara terhadap peserta sosialisasi menunjukkan bahwa 80% peserta menyatakan puas terhadap kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan.

## 5. SARAN

Terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan sebagai bentuk refleksi dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan :

1. Melaksanakan kegiatan sosialisasi dengan melibatkan berbagai jenis media pembelajaran yang interaktif dalam belajar matematika
2. Melakukan kegiatan pelatihan, khususnya kepada guru terkait merancang media pembelajaran matematika yang interaktif
3. Mengadakan kegiatan serupa pada tingkat pendidikan yang lebih beragam.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah SMK Imelda Medan, khususnya kelas XI TKJ 1 yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Anisa, R. N., Ambarwati, L., & Deasyanti. (2020). Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Bermain. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Apriani, F., & Sudiansyah. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Ester. (2012). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon. *Jurnal Tematik*.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. PT Panca Terra Firma.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal Of Medives*, 1(2).
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 9(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Prasasty, A. T., & Nurhidayati, R. (2022). *3D LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TRAINING FOR CLASSROOM TEACHERS AT SDN PONDOK TERONG 1 DEPOK*. 4(1).
- Puryati, E. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menyelesaikan Soal Latihan Matematika Melalui Pembatasan Waktu Pada Setiap Pertemuan. *Jurnal Prisma*, 6(2). <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.124>
- Salsabila, K. G., & Sumargiyani. (2022). Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Aljabar. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*.

- Suardiana, I. M. (2021). Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 542. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.39476>
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” Dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.44>
- Suciati, I. (2021). Media Permainan “Ular Tangga” Pada Pembelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 545. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22311>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>