

# LIBAGI

*by* CEK TURNITIN

---

**Submission date:** 17-Mar-2025 07:05AM (UTC+0400)

**Submission ID:** 2420496736

**File name:** LIBAGI.docx (318.18K)

**Word count:** 2220

**Character count:** 15714

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN LIBAGI SNAKE AND LADDER LEARNING MEDIA DI SEKOLAH DASAR

Indah Puspitasari<sup>1)</sup>, Afifah Khoirinnissa<sup>2)</sup>, Hesti Okta Fiya<sup>3)</sup>, Annisa Risky<sup>4)</sup>, Tiara Kusuma  
P.<sup>5)</sup>

<sup>1),2),3),4),5)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

e-mail: indahkusdinar47@gmail.com<sup>1)</sup>, afifahkns29@gmail.com<sup>2)</sup>, hestiioktaaf@gmail.com<sup>3)</sup>,  
annisarizky920@gmail.com<sup>4)</sup>, tiarakusuma198@gmail.com<sup>5)</sup>.

### Abstrak

*Libagi Snake and Ladder merupakan permainan tradisional berupa papan bergambar ular tangga yang disertai dadu, dan dimainkan oleh minimal dua orang. Media pembelajaran Libagi Snake and Ladder untuk Perkalian dan Pembagian adalah hasil pengembangan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat perkalian dan pembagian. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui penerapan media Libagi Snake and Ladder. Desain penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Libagi Snake and Ladder di kelas 5 SD Negeri 2 Sambong. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebanyak 18 dari 21 siswa sudah mampu untuk menyelesaikan setiap persoalan yang ada di kotak pemberhentian pion.*

**Kata kunci:** *Libagi, Snake and Ladder, learning Media*

### Abstract

*The Libagi Snake and Ladder is a traditional game in the form of a board with a picture of snakes and ladders accompanied by dice and played by at least two people. Libagi Snake and Ladder learning media for Multiplication and Division is the development result of the Snakes and Ladders game which contains multiplication and division. The purpose of the study was to improve students' numeracy skills through the implementation of Libagi Snake and Ladder media. A qualitative descriptive research design was used to describe the implementation of Libagi Snake and Ladder learning media in grade 5 of SD Negeri 2 Sambong. The results can be concluded that as many as 18 out of 21 students were able to solve each problem in the pawn stop box.*

**Keywords:** *Snakes and Ladders, Libagi, Learning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai bentuk proses perubahan sikap dan juga tingkah laku seseorang ataupun kelompok orang melalui pengajaran dan latihan dalam rangka dalam upaya mendewasakan manusia (Chotimah et al, 2021) (Haderani, 2018). Dengan hal tersebut, bisa dikatakan bahwa sesungguhnya manusia sangat membutuhkan

adanya pendidikan di kehidupan mereka. Dengan adanya pendidikan yang dimiliki, masyarakat akan mampu mengendalikan diri dan mampu mengembangkan potensi pribadinya menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan, tentu saja manusia akan sulit berkembang dan berfikir maju. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya manusia yang disadari dan terencana dengan baik untuk mewujudkan atmosfer dan proses pembelajaran siswa yang aktif dalam rangka mengembangkan potensi pribadi yang memiliki jiwa spiritual keagamaan, pengendalian diri yang baik, kepribadian tinggi, kecerdasan berfikir, berakhlak mulia dan arif bijaksana, yang nantinya akan bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain/masyarakat, dan tentunya bagi nusa dan bangsa (Ramadhana et al., 2023). Pendidikan adalah upaya sadar seseorang.

Sebagai titik awal pendidikan di Indonesia terutama di lingkungan formal yaitu sekolah dasar (SD) (Nurussofa & Astuti, 2023). Melalui pendidikan dasar di tingkat SD tersebut akan mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kualitas dan integritas baik. Dalam aspek pendidikan inilah, siswa dan siswi tingkat sekolah dasar (SD) diharapkan dapat belajar mengembangkan diri dengan meningkatkan kemampuan dasarnya. Kemampuan dasar yang dimaksud yaitu dalam upaya belajar membaca, menulis, dan berhitung.

Kemampuan siswa dalam menulis dan berhitung dikategorikan sebagai kemampuan numerasi siswa. Kemampuan numerasi mencakup pemahaman siswa dalam menganalisis informasi atau pesan dalam bentuk data angka (Resti, dkk, 2020). Kemampuan numerasi diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengimplementasikan konsep bilangan, operasi hitung, dan menginterpretasikan informasi atau pesan secara matematis. Pangesti (2018) dalam artikel penelitiannya menyampaikan bahwa kemampuan numerasi adalah skill yang sangat signifikan bagi siswa, karena skill ini memiliki keterkaitan dengan problem solving matematika di kehidupan sehari-hari (Pangesti, 2018).

Media pembelajaran merupakan contoh strategi pembelajaran yaitu pembelajaran melalui bermain. Menurut Miftah (2013), *learning media* atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai media pengajaran merupakan berbagai hal yang mencakup piranti/alat, dokumen-dokumen/draf, atau ketentuan/syarat yang digunakan sebagai perantara atau jembatan komunikasi di kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, maka sangat diperlukan adanya pemanfaatan, pengelolaan, dan pengembangan teknologi pendidikan (Ariyani et al., 2020) (Rosadi, 2022). *Learning media* memberikan benefit bagi siswa diantaranya yaitu mampu meningkatkan level motivasi dan minat belajar siswa. Sangat diharapkan siswa lebih mampu berpikir kritis dan mampu memberikan analisis yang baik terhadap materi pelajaran yang diberikan guru. Materi dapat disajikan dalam atmosfer yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi. Bovee (dalam Sari, dkk., 2019: 3) menjelaskan bahwa media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan.

*Learning media* adalah alat perantara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan guru kepada para siswanya, sehingga dengan adanya *learning*

*media* diharapkan dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif, efektif dan efisien (Sari, dkk., 2019) (Melawati, 2019). *Learning media* adalah berbagai unsur yang memiliki peran sebagai *tools* untuk menyampaikan informasi atau pesan dari materi pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan *tools* ini dapat merangsang minat, bakat, perhatian, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan belajar. Dan selanjutnya, tujuan akhir pembelajaran dapat terwujud. (Jannah, R., 2009: 2).

*Libagi Snake and Ladder* merupakan permainan tradisional berupa papan bergambar ular tangga yang disertai dadu, dan dimainkan oleh minimal dua orang. (Wati, A., 2021: 69). Sedangkan media pembelajaran *Libagi Snake and Ladder* (Perkalian dan Pembagian) adalah hasil pengembangan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat perkalian dan pembagian. Biasanya dalam ular tangga biasa hanya terdapat angka 1-100, tetapi didalam *libagi* ini terdapat perkalian dan pembagian secara acak pada kota-kotak yang ada di dalam ular tangga. Media pembelajaran *Libagi Snake and Ladder* memiliki fungsi melatih kemampuan siswa dalam bidang numerasi, disajikan secara menarik dalam permainan sederhana. Siswa akan merasa tertantang dalam menjawab perkalian dan pembagian, merasa senang selama permainan berlangsung. Siswa akan merasa tertantang ketika menjawab fakta perkalian dan pembagian, serta bersenang-senang saat memainkan game tersebut. Rifki Afandi (dalam Wati, A., 2021: 70) menjelaskan bahwa *learning media* Latihan berbasis permainan *Snake and Ladder* skala dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Rahina (dalam Wati, A., 2021: 70) menjelaskan bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang efektif, antara lain permainan ular tangga.

Game atau permainan merupakan cara terbaik bagi anak untuk berpartisipasi aktif, berpikir, dan belajar. Game ini memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir dan lebih aktif berlatih sehingga pengalaman belajarnya menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Model pembelajaran dengan mengadaptasi game atau permainan merupakan strategi alternatif dalam pembelajaran agar materi yang diberikan guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Puspitasari et al, 2024) (Tobias et al dalam Hariadi et al, 2022). Bermain games memberikan pengaruh positif dalam berbagai aspek pembelajaran (Wijanarko et al, 2021).

Sedangkan numerasi merupakan kemampuan menganalisis menggunakan angka. Numerasi sangat penting dalam melatih penalaran logis dan keterampilan penalaran siswa dalam kehidupan sehari-hari (Mengajar et al., n.d.). Oleh karena itu, alat bantu pembelajaran berupa permainan berhitung *Libagi Snake and Ladder* sangat cocok untuk mendukung proses dalam pembelajaran yang inovatif namun mendidik.

*Libagi Snake and Ladder* ini sangat bermanfaat bagi siswa, karena siswa dapat memahami perkalian dan pembagian serta dapat menghafal perkalian sambil bermain dengan teman-teman. Dengan hal tersebut siswa dapat meningkatkan kemampuan numerasinya sambil bermain. Perkalian dan pembagian sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu perkalian dan pembagian sangat penting sekali untuk dipelajari. Media pembelajaran merupakan suatu model yang dapat dijadikan

acuan dalam proses belajar mengajar, terutama untuk membantu siswa agar mudah memahami materi. Dengan media pembelajaran *Libagi Snake and Ladder*, siswa dapat memahami perkalian dan pembagian secara realistik dan dapat dengan mudah memahami konsep perkalian.

#### **METODE**

Desain penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Libagi Snake and Ladder* di kelas 5 SD Negeri 2 Sambong. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan data yang hasilnya berupa deskriptif berisi kata-kata tertulis dari perilaku yang dapat diamati. Proses pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung, dan dokumentasi terkait penerapan media ular tangga *libagi* di kelas 5 SD Negeri 2 Sambong.

Data dalam penelitian ini meliputi penerapan media ular tangga, interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap penggunaan media *libagi*. Siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sambong yang berjumlah 21 menjadi subjek pada penelitian ini. Sementara itu, objek penelitian ini yaitu penerapan *Libagi Snake and Ladder learning media* pada siswa kelas 5. Metode deskriptif kualitatif ini dapat memberikan gambaran yang mendetail tentang media ular tangga *libagi* sebagai media pembelajaran matematika pada kelas 5.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Libagi Snake and Ladder learning media* adalah media pembelajaran ular tangga yang berisi materi perkalian dan pembagian. Kegiatan tersebut diterapkan secara luring di kelas 5 SD Negeri 2 Sambong. Pelaksanaannya dimulai dari minggu ke-7 saat masa penugasan Mahasiswa Kampus Mengajar 6 sampai minggu ke-15 penugasan pada tahun 2023.

Tujuan dari kegiatan tersebut untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu, agar konsep materi matematika perkalian dan pembagian dapat dipahami dengan baik oleh siswa, maka kegiatan *Libagi Snake and Ladder learning media* dikemas dengan nuansa menyenangkan. Kuantitas dan frekuensi berlatih siswa sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan persoalan perkalian dan pembagian. Program ini merupakan salah satu program peningkatan numerasi dari Mahasiswa Kampus Mengajar 6 di SD Negeri 2 Sambong dan hasil aksi kolaborasi sesama tim mahasiswa.

Dalam implementasi kegiatan ini, memerlukan peran Mahasiswa Kampus Mengajar 6 untuk terlibat secara langsung.



Gambar 1. Mahasiswa memberikan penjelasan terkait ular tangga libagi



Gambar 2. Siswa praktik secara berkelompok

Kegiatan pemanfaatan media pembelajaran ular tangga LiBagi diawali dengan pembuatan media oleh Mahasiswa Kampus Mengajar 6. Pembuatannya bermodalkan selembar kertas manila yang dihiasi gambar sedemikian bagusnya hingga menyerupai ular tangga sungguhan. Perbedaannya terletak pada persoalan yang terdapat pada setiap kotak pemberhentian pion. Semakin mendekati akhir permainan, tingkat kesulitan soal akan semakin tinggi. Dalam penerapannya, kami Mahasiswa Kampus Mengajar 6 membagi 21 siswa di kelas 5 menjadi lima kelompok dengan empat waktu permainan.

Pendampingan kegiatan tersebut dilaksanakan dalam waktu 70 menit, yang meliputi 10 menit penyampaian ketentuan permainan, serta 15 menit digunakan untuk pelaksanaan permainan dalam 1 kelompok. Kegiatan tersebut dapat terlihat hasilnya setelah beberapa kali dilakukan secara berkelanjutan. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dari 21 siswa, sebanyak 18 siswa sudah mampu untuk menyelesaikan setiap persoalan yang ada di kotak pemberhentian pion.

## KESIMPULAN

*Libagi Snake and Ladder* adalah media pembelajaran ular tangga yang berisi perkalian dan pembagian. Kegiatan tersebut diterapkan secara luring di kelas 5 bertempat di SD Negeri 2 Sambong. Pelaksanaannya dimulai dari minggu ke-7 saat masa penugasan Mahasiswa Kampus Mengajar 6 sampai minggu ke-15 penugasan pada tahun 2023.

Tujuan dari kegiatan tersebut guna meningkatkan kemampuan numerasi melalui belajar sambil bermain. Kuantitas dan frekuensi berlatih siswa sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan persoalan perkalian dan pembagian. Pembuatannya bermodalkan selembar kertas manila yang dihiasi gambar sedemikian bagusnya hingga menyerupai ular tangga sungguhan. Perbedaannya terletak pada persoalan yang terdapat pada setiap kotak pemberhentian pion. Kegiatan tersebut dapat terlihat hasilnya setelah beberapa kali dilakukan secara berkelanjutan.

Dengan adanya *Libagi Snake and Ladder learning media*, diharapkan dapat memberikan kontribusi meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam Matematika yakni perkalian dan pembagian. Selain itu juga sebagai inovasi untuk memotivasi belajar siswa. Sehingga *Libagi Snake and Ladder learning media* ini memberikan dampak secara nyata dan dapat kita rasakan hasilnya terutama dalam numerasi. Selain itu, media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan oleh guru kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, I. E., Lailatul Hibatullah T, N., Dwi, D., Sari, A., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Muhammadiyah Surakarta, U. (2020). Implementasi Online Learning Model (OLM) sebagai Peningkatan Mutu Pembelajaran di Era New Normal Artikel info Abstrak. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2), 17–28. Diunduh dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/13808>
- Baharuddin, Muhammad Rusli dkk. (2019). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. Diunduh dari <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/download/1607/1258/>
- Chotimah, Umi dkk (2021). Membangun karakter religius, jujur, disiplin dan rasa ingin tahu mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara daring berbasis HOTS. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/downloadSuppFile/39088/8988>
- Haderani, (2018). Tinjauan Filosofis tentang Fungsi Pendidikan dalam Hidup Manusia. Diunduh dari [https://www.researchgate.net/publication/327700168\\_Tinjauan\\_Filosofis\\_tentang\\_Fungsi\\_Pendidikan\\_dalam\\_Hidup\\_Manusia/fulltext/5b9fb350a6fdccd3cb5ed46c/Tinjauan-Filosofis-tentang-Fungsi-Pendidikan-dalam-Hidup-Manusia.pdf](https://www.researchgate.net/publication/327700168_Tinjauan_Filosofis_tentang_Fungsi_Pendidikan_dalam_Hidup_Manusia/fulltext/5b9fb350a6fdccd3cb5ed46c/Tinjauan-Filosofis-tentang-Fungsi-Pendidikan-dalam-Hidup-Manusia.pdf)

Jannah, Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. ISBN 979-17090-9-2. Banjarmasin: Antasari Press.

Kurniawati, I., & Kurniasari, I. (2019). *Literasi Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Space and Shape Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk*. *MATHEdunesa*, 8. Diunduh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/28917/26474>

Melawati. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Sekolah SMP Al-Munib. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 153-160. Diunduh dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5727/4109#:~:text=Lebih%20jelasnya%20menurut%20Bovee%20dalam.pembelajar%2C%20pengajar%20dan%20bahan%20ajar>.

Miftah, M. (2013). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal Kwangsan* Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013. Diunduh dari <https://www.neliti.com/id/publications/286890/fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-sebagai-upaya-peningkatan-kemampuan-belajar>

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). Diunduh dari <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/4183>

Pangesti, F. T. P. (2018). *Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots*. Diunduh dari <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/8393>

Perpusnas, Pusdiklat. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diunduh dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

Ramadhana, D., Audrey, R., Nisva, S., Itsna, F., Suliyannah, S., & Lestari, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Ular Tangga Numerasi Oleh KKN Unesa untuk Mendukung Program SAS (Sekolah Arek Suroboyo). *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(1), 16–21. Diunduh dari <https://journal.edupartnerepublishing.co.id/index.php/dedikasi/article/view/24>

Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & Kresnawati, E. S. (2020). *Peningkatan kemampuan numerasi Analisis Kebutuhan LKPD .... 52 melalui pelatihan dalam bentuk tes untuk asesmen kompetensi minimum bagi guru SDIT Auladi Sebrang Ulu li Palembang*.



*Applicable Innovation of Engineering and Science Research (AVoER)*, 670-673.  
Diunduh dari  
<http://ejournal.ft.unsri.ac.id/index.php/avoer/article/download/246/195>

Rosadi, Ihwan. (2022). The Implementation of Online Learning in The New Normal Era.  
*Jurnal Paradigma*. 14(1), 54-63. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v14i1.104>.  
Diunduh dari  
<https://ejournal.staimmgt.ac.id/index.php/paradigma/article/download/104/66/>

Sari, Lia Dian., Wulandari, Retno. (2023). *Media Pembelajaran di Kelompok Bermain*.  
*Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA* |Vol 2. No 2 Juni 2023. Diunduh dari  
[https://azramedia-  
indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/download/442  
/518/3338](https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/download/442/518/3338)

Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.  
Diunduh dari [https://jurnal-  
dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/733](https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/733)

# LIBAGI

---

## ORIGINALITY REPORT

---

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

3%

★ Dea Ramadhana, Rachmadaniz Audrey, Savana Nisva, Fifta Itsna, Suliyannah Suliyannah, Nurita Apridiana Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Ular Tangga Numerasi Oleh KKN Unesa untuk Mendukung Program SAS (Sekolah Arek Suroboyo)", Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment, 2023

Publication

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On