



---

## OPTIMALISASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI DAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Chuswatun Chasanah

SD Negeri 2 Sabranglor

\*E-mail: chuswatunchasanah50@gmail.com

### *Abstract*

*This research aims to optimize Mathematics Learning using the Prezi Application and Snakes and Ladders Game in Class 3 of SD Negeri 2 Sabranglor, Trucuk District, Klaten Regency. This research is qualitative research. The subjects of this research were 3rd grade students at SD Negeri 2 Sabranglor, Trucuk District, Klaten Regency. Research data was taken using test techniques. The research results were analyzed using interactive analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that there are five activities to optimize mathematics learning, namely preparing a learning implementation plan (RPP) using the NHT learning model with the Prezi application and the snakes and ladders game; create material with the Prezi application; make a game of snakes and ladders; carry out mathematics learning using lesson plans and learning media that have been prepared; and carrying out evaluations of students' mastery of the material after learning with the Prezi application and the snakes and ladders game. The use of the Prezi application and the snakes and ladders game had a good impact on grade 3 students at SD Negeri 2 Sabranglor, Trucuk District, Klaten Regency. This is indicated by the results/output as expected, namely the activity was carried out 100% with the results of a quite significant increase, namely from the original completion percentage of 25% increasing to 83% with an increase in the class average of 26.29 from the pre-test average of 53.83 rose to 80.13.*

**Keywords:** *Prezi Application, Mathematics Learning, Snakes and Ladders Game*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan Pembelajaran Matematika menggunakan Aplikasi Prezi dan Permainan Ular Tangga di Kelas 3 SD Negeri 2 Sabranglor Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SD Negeri 2 Sabranglor, Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. Data penelitian diambil dengan Teknik tes. Hasil penelitian dianalisis dengan Teknik analisis interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada lima kegiatan mengoptimalkan pembelajaran matematika, yakni menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran NHT dengan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga; membuat materi dengan aplikasi Prezi; membuat permainan ular tangga; melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan RPP dan media pembelajaran yang telah disusun; dan melaksanakan evaluasi terhadap penguasaan

materi siswa setelah melakukan pembelajaran dengan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga. Adanya penggunaan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga memberikan dampak yang baik pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Sabranglor Kecamatan trucuk Kabupaten Klaten. Hal tersebut ditandai dengan hasil/output sesuai yang diharapkan yaitu kegiatan terlaksana 100% dengan hasil peningkatan yang cukup signifikan yaitu yang semula persentase ketuntasan 25% meningkat menjadi 83% dengan kenaikan rata-rata kelas sebesar 26,29 dari rata-rata pre-test 53,83 naik menjadi 80,13.

**Kata Kunci:** Aplikasi Prezi, Pembelajaran Matematika, Permainan Ular Tangga

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sehingga banyak ilmu matematika yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran matematika kepada siswa sekolah dasar sangat penting agar mereka dapat berpikir logis, sistematis, kritis, dan bekerja sama dalam lingkungannya. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan apabila strategi pembelajaran yang diberikan tepat.<sup>1</sup> Banyak guru yang masih gagal memahami bakat dan minat setiap siswa,<sup>2</sup> sehingga proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan tidak tepat sehingga menyulitkan siswa untuk memahaminya. Alasan mengapa hal itu tidak mungkin dilakukan. Keberadaan pelajaran matematika penting untuk pembelajaran masih belum sesuai dengan pendapat siswa sekolah dasar yang menganggap pelajaran tersebut menakutkan, membingungkan, tidak menarik, dan membosankan<sup>3</sup>. Ada yang mengatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit.<sup>4</sup> Asumsi yang dikenakan pada siswa berdampak negatif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, terdapat informasi sebagai berikut: (1) belum optimalnya peran perpustakaan sebagai salah satu fasilitas sumber belajar bagi siswa, (2) belum optimalnya pemanfaatan media IT oleh tenaga pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran, (3) belum optimalnya kegiatan pendidikan karakter siswa; (4) belum optimalnya kegiatan pembiasaan membaca untuk menumbuhkan minat baca; serta (5) belum optimalnya pembelajaran Matematika.

---

<sup>1</sup> Seruni, F. Mulyatna, and A. Nurrahmah, "PKM Inovasi Pembelajaran Matematika Sd / Mi Melalui Permainan Ular Tangga," *J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 3, no. 1, pp. 75–80, 2019

<sup>2</sup> A. B. Kaswar and N. Nurjannah, "Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman," *J. Penjaminan Mutu*, vol. 7, no. 2, pp. 143–153, 2021, doi: 10.25078/jpm.v7i2.2326

<sup>3</sup> P. Z. Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *J. Magistra*, vol. 29, no. 100, 2017

<sup>4</sup> N. Nurjannah, "Eksplorasi Metakognisi Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 6, no. 1, p. 78, 2019, doi: 10.24252/auladuna.v6i1a9.2019.

Dalam proses pembelajaran matematika kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran sangat penting agar siswa tidak menemui kejadian yang mempengaruhi konsentrasinya saat belajar.<sup>5</sup> Metode ini merupakan solusi yang efektif, menyenangkan, dan interaktif untuk membangun dan memperkuat penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur matematika di sekolah.<sup>6</sup> Bermain merupakan dunia anak-anak, sehingga belajar melalui bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah ular tangga.<sup>7</sup> Permainan ular tangga merupakan jenis media pembelajaran yang memenuhi karakteristik bermain siswa. Permainan tersebut merupakan media yang menarik bagi siswa SD karena penyajiannya tidak seperti media biasa yang hanya dapat dilihat dan didengar tetapi bisa juga dimainkan [3]. Dengan mengadopsi permainan ular tangga, proses pembelajaran matematika akan lebih cepat dan mudah dalam berhitung dengan benar. Selain itu, siswa akan merasa senang dan nyaman saat belajar, karena dilakukan dengan bermain [10]. Melalui ini diharapkan siswa mudah memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar [7]. Kelebihan permainan ular tangga adalah siswa tidak belajar sendiri tetapi harus berkelompok, menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa untuk belajar karena didukung oleh gambar-gambar dalam permainan ular tangga dan juga pembuatan bahan ajar seperti permainan ini tidak memerlukan biaya mahal [11]. Selain itu juga, menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat melatih kesabaran, belajar bekerja sama, anak memiliki kemampuan berimajinasi, mengingat aturan, meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kemampuan motorik [12].

Pendidikan di era revolusi industry 4.0 juga menuntut guru sebagai inovator pembelajaran yang menerapkan, baik strategi maupun Teknik belajar yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi atau media digital dan menggunakan pendekatan yang bersifat inovatif.<sup>8</sup> Produk-produk pembelajaran inovatif dan kreatif yang

---

<sup>5</sup> I. F. P. Kasna, I. W. R. Sudhita, and N. W. Rati, "Penerapan Model Pembelajaran Crh (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Universitas Pendidikan Ganesha," e-Journal PGSD Univ. Pendidik. Ganesha, vol. 3, no. 1, 2015

<sup>6</sup> I. Suciati, "Metode permainan 'ular tangga matematika' pada materi bilangan pecahan," J. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 4, no. 1, pp. 33–44, 2021.

<sup>7</sup> N. Afifah and S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," Must J. Mhathematics Educ. Sciece Technol., vol. 4, no. 2, pp. 209–216, 2019

<sup>8</sup> Surani, D. 2019. Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2 No. 1.

berbasis teknologi juga sudah banyak bermunculan sebagai alternatif pembelajaran di abad 21.<sup>9</sup> Prezi merupakan salah satu inovasi di bidang teknologi pendidikan berupa media presentasi untuk pembelajaran siswa di kelas. Media Prezi ini dapat digunakan siswa sebagai wadah penyampaian informasi pelajaran yang akan disampaikan. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan baik.<sup>10</sup> Media presentasi Prezi ini menawarkan berbagai pengalaman belajar yang lebih menarik daripada media konvensional seperti buku dan papan tulis. Hal ini dikarenakan media Prezi menggunakan tampilan visual yang menarik, baik dari sisi warna, tulisan, gerak perpindahan, audio maupun penampilan video.

Penelitian Nuryadin & Tamam menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media Prezi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>11</sup> Penelitian ini membuktikan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi sehingga materi pelajaran yang dibahas dapat diserap siswa lebih baik. Chou et al. juga mengemukakan hal yang serupa bahwa penggunaan media Prezi terbukti lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah satu arah dengan guru sebagai pusat pembelajaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang untuk mengoptimalkan Pembelajaran Matematika menggunakan Aplikasi Prezi dan Permainan Ular Tangga di Kelas 3 SD Negeri 2 Sabranglor Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SD Negeri 2 Sabranglor, Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah (1) wawancara terbimbing (guided interview) dengan siswa sebagai sumber data, (2) tes hasil belajar matematika siswa, (3) observasi kegiatan pembelajaran, dan (4) dokumentasi (hasil penerapan metode pembelajaran

---

<sup>9</sup> Warsita, B. 2017. Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 5 No. 2 2017.

<sup>10</sup> Hosnan, M. 2014. Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

<sup>11</sup> Nuryadin, E., & Tamam, Z. F. 2018. Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Perencanaan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 20 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019). Jurnal Bio Education Vol. 3 No. 1 April 2018.

<sup>12</sup> Chou, P. N., Chang, C. C. & Lu, P. F. 2015. Prezi versus PowerPoint: The Effects of Varied Digital Presentation Tools on Students' Learning Performance. Computers & Education 91 (2015).

konvensional dan catatan lapangan). Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber atau triangulasi metode dan juga validitas isi. Analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap menurut Kemmis et al., yaitu: (1) perencanaan tindakan (plan), (2) pelaksanaan tindakan (act), (3) observasi (observe), dan (4) refleksi (reflect).<sup>13</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Rancangan Aktualisasi dan Habitiasi yang penulis susun sebelumnya, penulis merencanakan 5 kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan tersebut telah penulis laksanakan pada kegiatan aktualisasi dan habitiasi. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran Number Head Together (NHT) dengan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga
2. Membuat materi dengan aplikasi Prezi
3. Membuat permainan ulat tangga
4. Melaksanakan pembelajaran matematika dengan RPP dan media pembelajaran yang telah disusun
5. Melaksanakan evaluasi terhadap penguasaan materi siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran NHT dengan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga

Pelaksanaan kegiatan aktualisasi dan habitiasi pada pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Prezi dan permainan Ular Tangga di kelas 3 dilaksanakan mulai tanggal 28 Juli 2022 hingga 31 Agustus 2022. Adapun uraian capaian tiap-tiap kegiatan aktualisasi dan habitiasi yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran NHT dengan aplikasi Prezi dan permainan Ular Tangga

Saya menyusun RPP dengan penuh tanggung jawab (Akuntabel) menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sebagai wujud rasa nasionalisme (Pengamalan Sila Ketiga Pancasila – Loyal). Disamping itu, saya menyusun RPP yang dapat diikuti oleh seluruh siswa tanpa membedakan latar belakang siswa (Harmonis). Saya membuat soal pre-test dan post-test dengan cermat sesuai dengan materi serta indikator yang akan dicapai (Akuntabel). Selain itu, saya juga berkomitmen untuk menjaga kerahasiaan soal

---

<sup>13</sup> Kemmis, S., McTaggart, R. and Nixon, R. 2014. *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Science and Business Media.

pre-test dan post-test. (Loyal).



Gambar 1. Menyusun soal pre-test dan post-test

Saya bersinergi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan demi terciptanya RPP yang sistematis dan baik (Kolaboratif). Saya melakukan diskusi dengan rekan sejawat secara ramah (Berorientasi Pelayanan). Saya melakukan konsultasi dengan kepala sekolah/ mentor secara ramah dan sopan (Berorientasi Pelayanan). Saya bermusyawarah dengan mentor terkait RPP yang telah disusun agar didapatkan RPP yang baik (Pengamalan Sila Keempat Pancasila – Loyal). Selanjutnya, saya menyelaraskan masukan yang diberikan oleh mentor (Harmonis).

Saya segera memperbaiki dan menyempurnakan draft RPP sesuai masukan dari rekan sejawat dan mentor sebagai wujud dari melakukan perbaikan tiada henti demi terwujudnya RPP yang lebih baik (Berorientasi Pelayanan). Saya memperbaiki RPP dengan cermat dan penuh tanggung jawab (Akuntabel). Dampak Nilai-Nilai Dasar PNS Tidak Diaplikasikan dalam Kegiatan

- a. Apabila saya tidak menerapkan nilai Berorientasi Pelayanan, maka saya tidak dapat memberikan kualitas terbaik saya dalam mengoptimalkan pembelajaran matematika di kelas 3.
- b. Apabila saya tidak menerapkan nilai Akuntabel, maka saya tidak dapat menyusun RPP dengan baik dan sistematis sesuai dengan pedoman yang ada.
- c. Apabila saya tidak menerapkan nilai Harmonis, maka saya tidak akan memperoleh RPP yang baik karena tidak memperhatikan latar belakang siswa. Selain itu, saya tidak akan memperoleh saran dan masukan yang membangun dari rekan sejawat maupun mentor.
- d. Apabila saya tidak menerapkan nilai Loyal, maka saya tidak akan melaksanakan saran dan arahan yang diberikan oleh mentor.

- e. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kolaboratif, maka saya dianggap tidak mampu memberikan kesempatan kepada pihak lain untuk ikut berkontribusi dalam kegiatan yang saya lakukan.

## 2. Membuat materi dengan aplikasi Prezi

Saya mempelajari aplikasi Prezi agar lebih memahami kelebihan, kekurangan, serta cara menggunakan aplikasi ini untuk meningkatkan kompetensi yang saya miliki, sehingga materi dapat dikemas dengan menarik (Kompeten). Selain itu, saya mencari referensi ini menggunakan media internet sebagai wujud upaya untuk mengikuti perkembangan ilmu teknologi (Adaptif). Saya membuat materi menggunakan aplikasi Prezi untuk memfasilitasi siswa demi memenuhi kebutuhan siswa (Berorientasi Pelayanan). Saya melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran berbasis IT (Adaptif).



Gambar 2. Foto hasil penyusunan materi dengan aplikasi Prezi

Saya bersinergi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan demi tersusunnya materi yang baik dengan aplikasi Prezi (Kolaboratif). Saya melakukan diskusi dengan rekan sejawat secara ramah (Berorientasi Pelayanan). Saya melakukan konsultasi dengan mentor secara ramah (Berorientasi Pelayanan). Saya bersinergi dengan mentor untuk mendapatkan masukan demi terciptanya media pembelajaran Prezi yang baik dan tepat untuk digunakan (Kolaboratif). Saya engan cekatan dan segera melakukan perbaikan terkait materi pembelajaran Prezi berdasarkan masukan dari rekan sejawat dan mentor (Berorientasi Pelayanan). Saya melakukan revisi materi dengan cermat dan disiplin (Akuntabel). Dampak Nilai-Nilai Dasar PNS Tidak Diaplikasikan dalam Kegiatan

- a. Apabila saya tidak menerapkan nilai Berorientasi Pelayanan, maka saya tidak menggunakan bahasa yang ramah dan tidak bersikap sopan santun, serta tidak menengarkan saran ketika melaksanakan
- b. konsultasi dengan mentor.

- c. Apabila saya tidak menerapkan nilai Akuntabel, maka saya tidak akan merevisi sesuai masukan dari rekan dan mentor dengan cermat, sehingga saya tidak akan mendapatkan materi dengan aplikasi Prezi yang baik.
- d. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kompeten, maka saya tidak akan membuat materi dengan aplikasi Prezi untuk menunjang proses pembelajaran.
- e. Apabila saya tidak menerapkan nilai Adaptif, saya tidak akan merancang materi dengan aplikasi Prezi yang menarik bagi siswa.
- f. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kolaboratif, maka saya tidak melibatkan rekan maupun mentor dalam penyusunan materi dengan aplikasi Prezi.

### 3. Membuat Permainan Ular Tangga

Saya mencari referensi dengan cermat dan tepat agar terbentuk media yang baik, sehingga dapat mendukung pelayanan tugas dengan kualitas terbaik (Kompeten). Saya mencari referensi konsep permainan ular tangga dengan penuh tanggung jawab (Akuntabel). Saya membuat permainan ular tangga dengan cermat dan penuh tanggung jawab (Akuntabel). Selain itu, saya membuat permainan ular tangga sebagai langkah inovasi sebagai upaya dalam mengembangkan kreativitas yang saya miliki (Adaptif). Saya membuat kuis untuk permainan ular tangga sebagai inovasi dalam permainan ular tangga serta dalam proses pembelajaran (Adaptif). Selain itu, pembuatan soal ini saya susun sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kerjasama antar siswa (kolaboratif).



Gambar 3. Foto soal kuis untuk permainan ular tangga dengan aplikasi wordwall

Saya bersinergi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan demi terciptanya permainan ular tangga yang menarik (Kolaboratif). Saya melakukan diskusi dengan rekan sejawat secara ramah (Berorientasi Pelayanan). Saya melakukan konsultasi dengan mentor secara ramah (Berorientasi Pelayanan). Saya bersinergi dengan mentor untuk mendapatkan masukan demi terciptanya permainan ular tangga yang baik dan tepat untuk digunakan (Kolaboratif). Selain itu, saya menyelaraskan masukan yang diberikan



oleh mentor dan rekan sejawat (Harmonis). Dampak Nilai-Nilai Dasar PNS Tidak Diaplikasikan dalam Kegiatan

- a. Apabila saya tidak menerapkan nilai Berorientasi Pelayanan, maka saya tidak akan melakukan konsultasi dengan mentor maupun rekan sejawat secara ramah serta menggunakan bahasa yang sopan dan santun.
  - b. Apabila saya tidak menerapkan nilai Akuntabel, maka saya tidak akan mendapatkan permainan ular tangga yang menarik bagi siswa.
  - c. Apabila saya tidak menerapkan nilai Harmonis, maka saya akan menyelaraskan masukkan yang diberikan oleh rekan dan mentor terkait pembuatan permainan ular tangga.
  - d. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kompeten, maka saya tidak akan memberikan pelayanan dengan kualitas terbaik saya karena saya tidak sungguh-sungguh dalam mencari referensi permainan ular tangga yang akan dibuat.
  - e. Apabila saya tidak menerapkan nilai Adaptif, maka saya tidak akan mengemas permainan ular tangga secara menarik menggunakan aplikasi wordwall.
  - f. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kolaboratif, maka saya tidak akan melibatkan rekan sejawat dan mentor dalam pembuatan permainan ular tangga yang menarik bagi siswa.
4. Melaksanakan Pembelajaran Matematika menggunakan RPP dan Media Pembelajaran yang telah disusun

Saya melaksanakan kegiatan pre-test secara adil tanpa membedabedakan antara siswa yang satu dan yang lain (Harmonis). Saya mengoreksi dan mencatat hasil pre-test secara jujur dan cermat (Akuntabel). Saya mengoreksi hasil pekerjaan siswa secara obyektif tanpa membeda-bedakan siswa (Harmonis). Selain itu, saya melakukan kegiatan koreksi jawaban pre-test dengan

kemampuan saya sendiri sebagai guru yang ahli di bidangnya (Pembelajaran Kelas 3) (Kompeten). Kemudian, saya secara responsif menyampaikan hasil pre-test yang sesungguhnya kepada seluruh peserta didik setelah selesai mengoreksi tanpa harus diminta peserta didik lebih dahulu (Berorientasi Pelayanan).

Berdasarkan hasil nilai pre-test di atas dapat diketahui bahwa terdapat 18 siswa tidak mencapai nilai KKM atau tidak tuntas karena mendapatkan nilai kurang dari 70 dan 6 siswa lainnya dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai sama dengan 70 atau di atas

70 jadi, apabila dipresentasikan maka terdapat 75% siswa yang tidak tuntas dan 25% siswa tuntas, sedangkan nilai rata-rata kelas yaitu 53,83.

Saya melakukan pembelajaran dengan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa (Berorientasi Pelayanan). Saat proses pembelajaran, saya melakukannya dengan cermat, disiplin, serta tanggung jawab (Akuntabel). Saya menerapkan model dan media pembelajaran yang telah disusun dengan sungguh-sungguh dan dengan kualitas terbaik yang saya miliki (Kompeten). Disamping itu, saya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif serta tidak membedakan siswa (Harmonis). Saya juga berkomitmen melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang sudah saya buat dan menggunakan media pembelajaran yang sudah saya buat (Loyal). Pada saat pembelajaran saya menggunakan laptop untuk menampilkan aplikasi Prezi sebagai wujud melaksanakan inovasi dalam pembelajaran (Adaptif). Kemudian, saya memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran (Kolaboratif).



Gambar 4. Melakukan pembelajaran dengan RPP dan aplikasi Prezi

Saya melakukan pembelajaran dengan media yang variatif sebagai upaya dalam melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik (Kompeten). Saya melaksanakan pembelajaran dengan permainan ular tangga sebagai upaya untuk terus berinovasi dan mengembangkan kreativitas (Adaptif). Selain itu, saya memberikan kesempatan kepada berbagai pihak untuk berkontribusi dalam pembelajaran dengan permainan ular tangga (Kolaboratif). Dampak Nilai-Nilai Dasar PNS Tidak Diaplikasikan dalam Kegiatan

- a. Apabila saya tidak menerapkan nilai Berorientasi Pelayanan, maka saya tidak cekatan dan solutif ketika melaksanakan bimbingan dengan mentor maupun meminta masukan kepada rekan sejawat.
- b. Apabila saya tidak menerapkan nilai Akuntabel, maka saya tidak akan mengoreksi hasil pekerjaan pre-test secara jujur dan cermat.

- c. Apabila saya tidak menerapkan nilai Harmonis, maka saya tidak bisa membangun suasana yang kondusif pada saat kegiatan pembelajaran.
  - d. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kompeten, maka saya tidak akan menggunakan media pembelajaran berbasis IT saat proses pembelajaran.
  - e. Apabila saya tidak menerapkan nilai Loyal, maka saya tidak akan melaksanakan komitmen saya untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang sudah disusun.
  - f. Apabila saya tidak menerapkan nilai Adaptif, maka saya tidak akan melaksanakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif menggunakan perangkat IT dan media pembelajaran yang menarik.
  - g. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kolaboratif, maka saya tidak akan melibatkan seluruh siswa dalam permainan ular tangga saat pembelajaran.
5. Melaksanakan Evaluasi terhadap Penguasaan Materi Siswa setelah Melakukan Pembelajaran dengan aplikasi Prezi dan Permainan Ular Tangga

Saya berkomitmen menjaga kerahasiaan soal post-test sebelum waktu mengerjakan dimulai (Loyal). Selain itu, saya juga memberikan pengarahan cara mengerjakan pada peserta didik dan membantu peserta didik yang tidak memahami petunjuk pengerjaannya (Harmonis). Saya mengoreksi dan mencatat hasil post-test secara jujur dan cermat (Akuntabel). Saya mengoreksi hasil pekerjaan siswa secara obyektif tanpa membedakan siswa (Harmonis). Selain itu, saya melakukan kegiatan koreksi jawaban post-test dengan kemampuan saya sendiri sebagai guru yang ahli di bidangnya (Pembelajaran Kelas 3) (Kompeten). Kemudian, saya secara responsif menyampaikan hasil posttest yang sesungguhnya kepada seluruh peserta didik setelah selesai mengoreksi tanpa harus diminta peserta didik lebih dahulu (Berorientasi Pelayanan).

Berdasarkan nilai post-test siswa, diketahui bahwa terdapat 4 siswa dinyatakan tidak tuntas karena mendapatkan nilai dibawah 70 dan 20 siswa dinyatakan tuntas serta nilai rata-rata kelas 80,125 Apabila dipresentasikan maka terdapat 17 % siswa yang tidak tuntas dan 83 % yang dinyatakan tuntas. Saya menganalisis hasil post-test dengan penuh tanggung jawab dan apa adanya (Akuntabel).

Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga mengalami peningkatan yang cukup baik. Apabila dilihat dari rata-ratanya, terdapat peningkatan sebesar 26,29. Jika dilihat dari nilai maksimum setelah melakukan

pembelajaran 95, sedangkan sebelumnya nilai maksimumnya hanya 74. Disamping itu, nilai minimum setelah melakukan pembelajaran juga mengalami peningkatan menjadi 45 yang semula hanya 30. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi Prezi dan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Saya menghargai setiap usaha dan upaya siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan cara memberikan reward kepada siswa (Harmonis). Dampak Nilai-Nilai Dasar PNS Tidak Diaplikasikan dalam Kegiatan

- a. Apabila saya tidak menerapkan nilai Berorientasi Pelayanan, maka saya tidak akan responsif untuk menyampaikan hasil post-test kepada siswa.
- b. Apabila saya tidak menerapkan nilai Akuntabel, maka saya tidak akan melakukan analisis hasil post-test sampai akhir dengan data yang benar.
- c. Apabila saya tidak menerapkan nilai Harmonis, maka saya akan mengabaikan siswa yang kesulitan ketika mengerjakan soal post-test.
- d. Apabila saya tidak menerapkan nilai Kompeten, maka saya tidak akan mengoreksi hasil post-test menggunakan kemampuan saya, sehingga keberhasilan pembelajaran tidak diketahui.
- e. Apabila saya tidak menerapkan nilai Loyal, maka saya tidak akan menjalankan komitmen saya untuk menjaga kerahasiaan soal post-test.

Kegiatan yang dilakukan pada aktualisasi dan habituasi memberikan kondisi yang berbeda antara kondisi sebelum dan sesudah kegiatan aktualisasi dan habituasi. Kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan aktualisasi dan habituasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Aktualisasi Dan Habituasi

NO	KEGIATAN	KONDISI SEBELUM	KONDISI SESUDAH
1.	Menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran <i>Number Head Together</i> (NHT) dengan aplikasi Prezi dan permainan Ular Tangga	Perangkat pembelajaran yang disusun hanya berupa RPP.	Perangkat pembelajaran disusun secara lengkap terdiri dari RPP, LKPD, dan soal evaluasi
2.	Membuat materi dengan aplikasi Prezi	Belum ada materi pembelajaran yang ditampilkan dengan aplikasi Prezi	Tersedianya materi pembelajaran dengan aplikasi Prezi
3.	Membuat permainan ular tangga	Belum pernah ada permainan ular tangga dalam pembelajaran	Tersedianya permainan ular tangga dalam pembelajaran
4.	Melaksanakan pembelajaran matematika dengan RPP dan media pembelajaran yang telah disusun	Kegiatan pembelajaran masih monoton dan belum menggunakan media pembelajaran	Kegiatan pembelajaran lebih menarik dengan penggunaan model pembelajaran menarik, penampilan materi yang inovatif (aplikasi Prezi) dan pembelajaran yang menyenangkan (permainan ular tangga)
5.	Melaksanakan evaluasi terhadap penguasaan materi siswa setelah melakukan pembelajaran dengan aplikasi Prezi dan permainan Ular Tangga	Pelaksanaan evaluasi biasanya hanya sekedarnya menggunakan soal yang ada dibuku	Pelaksanaan evaluasi lebih terkoordinasi dan lebih terencana.

## KESIMPULAN

Capaian kegiatan aktualisasi dan habituasi telah terlaksana 100% dengan baik dan diperoleh hasil/ output yang sesuai dengan harapan. Hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan rata-rata pencapaian siswa sebesar 26,92 dari 53,83 menjadi 80,13. Semoga dengan adanya kegiatan aktualisasi dan habituasi ini bisa bermanfaat bagi penulis, siswa, dan SD Negeri 2 Sabranglor. Kegiatan telah dilaksanakan dengan output sebagai berikut: (1) Terciptanya RPP dengan model NHT dengan aplikasi Prezi dan permainan Ular Tangga; (2) Tersedianya materi dengan aplikasi Prezi; (3) Terciptanya permainan Ular Tangga; (4) Meningkatnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika; (5) Diketuainya kemampuan akhir siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi Prezi dan permainan ular tangga.

Adapun pelaksanaan proses aktualisasi dan habituasi yang sudah dilakukan memberikan manfaat kepada: (1) Guru yaitu sebagai motivasi sekaligus inspirasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta menarik bagi siswa dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dan permainan; (2) Siswa yaitu siswa menjadi lebih antusias karena kegiatan pembelajaran yang mereka lalui lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman yang lebih bermakna; (3) Sekolah yaitu meningkatkan mutu pelayanan pendidikan di sekolah dengan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. B. Kaswar and N. Nurjannah, “Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman,” *J. Penjaminan Mutu*, vol. 7, no. 2, pp. 143–153, 2021, doi: 10.25078/jpm.v7i2.2326
- Chou, P. N., Chang, C. C. & Lu, P. F. 2015. Prezi versus PowerPoint: The Effects of Varied Digital Presentation Tools on Students’ Learning Performance. *Computers & Education* 91 (2015).
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- I. F. P. Kasna, I. W. R. Sudhita, and N. W. Rati, “Penerapan Model Pembelajaran Crh (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Universitas Pendidikan Ganesha,” *e-Journal PGSD Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 3, no. 1, 2015
- I. Suciati, “Metode permainan ‘ular tangga matematika’ pada materi bilangan pecahan,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 33–44, 2021.
- Kemmis, S., McTaggart, R. and Nixon, R. 2014. *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Science and Business Media.
- N. Afifah and S. Hartatik, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya,” *Must J. Mhathematics Educ. Sciece Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 209–216, 2019
- N. Nurjannah, “Eksplorasi Metakognisi Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa,” *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 6, no. 1, p. 78, 2019, doi: 10.24252/auladuna.v6i1a9.2019.
- Nuryadin, E., & Tamam, Z. F. 2018. Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Perencanaan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 20 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Bio Education* Vol. 3 No. 1 April 2018.
- P. Z. Ferryka, “Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *J. Magistra*, vol. 29, no. 100, 2017
- Seruni, F. Mulyatna, and A. Nurrahmah, “PKM Inovasi Pembelajaran Matematika Sd / Mi Melalui Permainan Ular Tangga,” *J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 3, no. 1, pp. 75–80, 2019
- Surani, D. 2019. Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2 No. 1.

Warsita, B. 2017. Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 5 No. 2 2017.