

PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK SISWA SDN GONDANG 3 BOJONEGORO

Fruri Stevani¹, Ayis Crusma Fradani², Ahmad Lazim³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: fruri.stevani@ikippgribojonegoro.ac.id

²IKIP PGRI Bojonegoro. Email: ayis_crusma@ikippgribojonegoro.ac.id

³IKIP PGRI Bojonegoro. Email: ahmad_lazim@ikippgribojonegoro.ac.id

ABSTRACT

Learning Media is really needed in the learning process. Learning media can be interpreted as all forms of tools in the form of audio, visual or audio-visual which can help or simplify the learning process and can stimulate students to be actively involved in the learning process. The use of media can also reduce students' boredom in the learning process, and can be interesting. students' attention to the learning being carried out. Based on the results of observations at the school, teaching and learning activities at SDN Gondang 3 Bojonegoro still use learning media that available in the school environment such as picture media on the classroom walls and only use the books that have been provided so that sometimes students feel bored with learning that is just like that. By using modified snakes and ladders learning media interspersed with playing or learning while playing, it makes students enthusiastic and enthusiastic, because with the modified snakes and ladders media students can get to know various kinds of learning media, so they can create new learning experiences for learners.

Keyword: Modified Snakes and Ladders, Learning Media, Student

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi di sekolah kegiatan belajar mengajar di SDN Gondang 3 Bojonegoro ini masih menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah seperti media gambar yang ada di dinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga modifikasi dengan diselingi bermain atau belajar sambil bermain membuat peserta didik antusias dan bersemangat, karena dengan adanya media ular tangga yang telah dimodifikasi peserta didik dapat mengenal macam-macam media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Kata Kunci: Ular Tangga Modifikasi, Media Pembelajaran, Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan demikian akan membuat perubahan dalam dirinya sendiri yang memungkinkan untuk peserta didik berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Oemalik 2015). Pembelajaran diartikan

sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh atau saling bertukar informasi (Andi Press Citra, C. A., & Rosy 2020). Dengan kata lain pembelajaran dan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam melaksanakan pendidikan selain adanya peserta didik dan pendidik (Juwantara 2019).

Tujuan pendidikan adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, para pendidik dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran atau pendidikan sudah sepenuhnya tercapai atau belum. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Oemalik 2015) Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut (Darimi 2015).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menurut sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar (Afandi 2015) Media dalam pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Wardani, F. T., Ibrahim, M. Y., & Zakso 2013). Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil analisis situasi pada lokasi yang dituju, pada sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah seperti media gambar yang ada di dinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media yang bervariasi agar tidak membosankan (Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan 2017). Menurut asumsi pelaksana dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga peserta didik bisa belajar juga diselingi dengan bermain, karena dengan adanya media ular tangga yang telah dimodifikasi peserta didik dapat mengenal macam-macam media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Media permainan ular tangga modifikasi biasa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan metode pendampingan belajar pada peserta didik di SD Negeri 3 Gondang Bojonegoro dengan menggunakan media Ular Tangga modifikasi. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas maupun di luar kelas dengan pemanfaatan media pembelajaran ular tangga. Bagian dalam pelaksanaan kegiatan meliputi metode ceramah dan metode tanya jawab. Metode ceramah dilaksanakan pada saat pengenalan media ular tangga modifikasi dan menjelaskan petunjuk permainan ular tangga melalui sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 30 dan 31 Mei 2023 dan diikuti oleh seluruh guru dan kepala sekolah SDN Gondang 3. Metode pada kegiatan ini juga menggunakan metode tanya jawab melalui bentuk pertanyaan dan jawaban. Melalui kegiatan pendampingan belajar ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra. Pendampingan ini menyeluruh mulai membuat media pembelajaran menyusun pertanyaan yang akan digunakan sesuai tingkatan kelas. Setelah semua siap kemudian dilaksanakan uji coba media dan dievaluasi berdasarkan temuan permasalahan pada saat uji coba. Uji coba dan pelaksanaan di terapkan pada siswa kelas IV .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Pelaksanaan

- a. Survei tempat pelaksanaan kegiatan PKM. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Februari 2023
- b. Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi untuk program pengabdian masyarakat
- c. Merumuskan target ketercapaian luran kegiatan pengabdian kepada masyarakat, target yang direncanakan ada 2 yaitu publikasi artikel ilmiah pada jurnal terakreditasi Sinta dan menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan mitra yaitu SDN Gondang 3 Kabupaten Bojonegoro.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan setelah semua pada tahap persiapan sudah selesai dilakukan. Kegiatan dilaksanakan di SDN Gondang 3 Kabupaten Bojonegoro. Pada tahap pelaksanaannya pelaksana memberikan arahan terhadap siswa-siswi terkait cara permainan ular tangga modifikasi. Adapun aturan/cara permainan ular tangga modifikasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Peserta dibagi menjadi 4 kelompok atau tim. 1 tim terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang di pilih secara acak. Setiap tim menunjuk 1 siswa yang akan berperan sebagai pion yang bergerak pada ular tangga dan sisanya sebagai pelempar dadu dan penjawab setiap pertanyaan yang diperoleh.
- b. Semua peserta diberikan pengarahan tentang aturan permainan dan petunjuk permainan ular tangga.

- c. Tiap siswa bergantian melempar dadu, urutannya sesuai undian yang telah di sepakati bersama
- d. setiap kelompok mempunyai kesempatan secara berurutan untuk melempar dadu dan berjalan dari start ke kotak berikutnya setelah dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pelaksana.
- e. kelompok yang berhenti di kotak bertanda tangga boleh naik ke atas sesuai anak tangga dan kelompok yang berhenti pada ekot ular harus turun sesuai letak kepala ular
- f. Kelompok yang berhasil berhenti di kotak angka 100 maka akan dinyatakan menjadi juara
- g. Selanjutnya pelaksana memberikan evaluasi hasil metode dan teknik pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Adapun beberapa temuan selama kegiatan dan evaluasi kedepannya agar media yang dibuat bisa lebih maksimal dalam meningkatkan minat belajar siswa SDN Gondang 3 di jelaskan pada bagian evaluasi.
- h. Pelaksana menentukan kesimpulan konsep pembelajaran

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat perkembangan program yang dilaksanakan, untuk mengetahui kendala apa saja yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan PKM berlangsung, dan solusinya sehingga program pengabdian yang dilaksanakan benar-benar dapat mencapai hasil yang efektif, maksimal sesuai dengan yang diinginkan. Selain kendala pada tahap ini juga mengevaluasi kesesuaian target dan tujuan program sehingga program yang dilaksanakan dapat memberi manfaat terhadap guru dan peserta didik. adapun temuannya serta rencana tindak lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Karena kegiatan ini dibuat berkelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 samapai 5 siswa, masih terdapat beberapa siswa yang tidak aktif dalam kelompok tersebut saat berdiskusi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan. Kedepanya diperlukan pendekatan yang lebih untuk mengatasi permasalahan ini seperti dibuat individu permainya bukan kelompok.
 - b. Untuk mencapai finish atau angka 100 pada bidak ular tangga memerlukan waktu yang lama sehingga ada beberapa siswa yang mulai bosan sebelum permainan berakhir atau finish. Kedepanya agar tidak memakan waktu yang lama jumlah bidak pada ular tangga bisa dipangkas menjadi 50 dari yang semula 100 bidak.
- ### 4. Pelaporan dan Luaran
- a. Pembuatan laporan awal
Pembuatan laporan awal disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan pelatihan
 - b. Revisi laporan
Melakukan revisi laporan dengan tujuan apabila terjadi kesalahan pada pembuatan laporan awal

- c. Pembuatan laporan akhir
Pembuatan laporan akhir dilakukan setelah melakukan revisi pada laporan awal agar dalam penyusunan laporan akhir diperoleh hasil yang lebih baik.
- d. Pemenuhan Luaran
Pemenuhan luaran merupakan luaran hasil pengabdian masyarakat berupa artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional

Gambar 1. Pelaksanaan PKM



Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga modifikasi ini melalui 5 tahap, yaitu:

- 1) Analisis berupa analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum yang ada pada mitra yaitu SDN Gondang 3. Pada tahap ini pelaksana berkordinasi dengan wali kelas dan kepala sekolah SDN Gondang 3.
- 2) Desain meliputi perancangan desain produk, perancangan aturan permainan, penyusunan kisi-kisi instrument penilaian yang akan digunakan.
- 3) Development meliputi tahap pembuatan produk dan validasi oleh ahli media dan ahli materi.
- 4) Implementation berupa uji coba media pada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan melihat penilaian siswa terhadap media serta peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media
- 5) Evaluasi, evaluasi terhadap media yang dikembangkan agar bisa menjadi media yang baik dan tepat sasaran serta berguna bagi mitra sesuai kondisi internal dan eksternal mitra yaitu SDN Gondang 3.

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di SDN Gondang 3 dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga modifikasi ini yaitu, siswa belajar sambil bermain sehingga mereka bersemangat karna tidak hanya duduk dan diam saja selama proses belajar

mengajar, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, membuat siswa aktif karena ada unsur berkompetisi dalam permainan untuk bisa menjadi pemenang atau finish pertama, dan tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga modifikasi ini.

SIMPULAN

Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu tanggal 30- 31 Mei 2023. Ular tangga adalah permainan dari jaman klasik yang hingga sekarang masih diminati oleh anak - anak dan orang dewasa, karena dari permainan itu dapat merangsang kognitif. Permainan ular tangga modifikasi yang dilaksanakan ini juga membantu anak bersosialisasi dengan temannya sebab permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih berkelompok. Dari pendekatan, metode, langkah-langkah dan teknik untuk bermain ular tangga dapat membentuk sosial-emosional pada anak-anak dan dalam pembelajaran atau permainan ternyata bisa melakukan banyak pendekatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1(1):77-89.
- Andi Press Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(2):261- 272.
- Darimi, I. 2015. "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI Dalam Pembelajaran." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 5(2):309-24.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. 2017. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia." *Jurnal Pena Ilmiah* 2(1):2091-2100.
- Juwantara, R. A. 2019. "Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)." *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 26(3):1-4.
- Oemalik, H. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wardani, F. T., Ibrahim, M. Y., & Zakso, A. 2013. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2(6).