

BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

Anisa Rizkayati^{1*}, Eka Rosmitha Sari², Kamarudin³, Suarti⁴, Silvana Wulandari⁵,
Nur Akidatul Jannah⁶

^{1,2,3,4}Dosen Universitas Muhammadiyah Buton,

^{5,6}Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Buton

e-mail: *anisarizkayati@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan minat belajar, keterampilan sosial, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pengembangan model menggunakan pendekatan penelitian tindakan yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilakukan melalui observasi kelas, wawancara, dan analisis motivasi belajar siswa. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antar siswa meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama. Pelatihan yang dilakukan membantu dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif memotivasi peserta didik. Model pembelajaran ular tangga ini dapat diadopsi dan diadaptasi oleh guru pada semua jenjang pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Ular Tangga, Motivasi Peserta Didik

Abstract

This community service activity aims to increase students' interest in learning using snakes and ladders learning media. The learning media is designed to increase learning interest, social skills, and student engagement in the learning process. The model development method uses an action research approach that involves collaboration between teachers and students in the learning implementation process. Service activities are carried out through classroom observations, interviews, and analysis of student learning motivation. The results showed that snakes and ladders learning media is an effective solution to increase students' learning motivation because students actively participate in the learning process. In addition, collaboration between students improves social skills and cooperation. The training helped in developing learning strategies that effectively motivate students. The snakes and ladders learning model can be adopted and adapted by teachers at all levels of education to create a motivating learning environment that has a positive impact on student interest and learning outcomes.

Keywords: Learning Model, Snakes and Ladders Learning Model, Learner Motivation

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling potensial, dimana anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman berbagai aktivitas yang menyebabkan perubahan pada dirinya. Anak cenderung banyak belajar melalui interaksi dengan benda atau orang lain daripada belajar dari simbol, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran pada anak usia dini (Wahyudi, 2022). Keberhasilan peserta didik dalam pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan peserta didik tersebut. Perilaku belajar seorang peserta didik sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya proses belajar adalah hasil yang ditampakkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan. Pembelajaran adalah proses di mana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman melalui interaksi dengan materi pembelajaran dan lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran, membantu memfasilitasi proses pembelajaran (Nisa & Sjamsir, 2022).

Guru merupakan ujung tombak pendidikan yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru adalah sebuah profesi yang dalam melaksanakan tugasnya dituntut untuk bertindak secara profesional. Menjadi seorang guru wajib memiliki kompetensi-kompetensi tertentu untuk dapat melaksanakan tugas secara profesional. Permendiknas menjelaskan guru wajib memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut mencerminkan guru ideal yang terlihat ketika guru berinteraksi dengan peserta didik melalui kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan berinteraksi dengan rekan-rekan.

Melakukan evaluasi hasil belajar merupakan kompetensi pada dimensi paedagogik, evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Evaluasi hasil belajar merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas hasil belajar peserta didik serta sebagai dasar untuk membuat keputusan terkait dengan pembelajaran (Novita Aswan et al., 2023). Jadi untuk melakukan evaluasi hasil belajar, seorang guru dituntut kompeten menentukan cara-cara evaluasi, mulai dari pendekatannya, penyusunan alat evaluasi dan cara pengolahan data, serta mempergunakan hasil evaluasi untuk tindak lanjut pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar erat hubungannya dengan instrumen tes hasil belajar. Kompetensi guru dalam menyusun instrumen tes hasil belajar sangat penting dan harus mendapat perhatian serius. Secara ideal, guru mampu membuat instrumen tes hasil belajar yang valid dan handal, sehingga antara perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran merupakan satu kesatuan proses yang berkesinambungan dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran dengan tepat.

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan minat belajar peserta didik adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif sebagai alat bantu dalam mempermudah peserta didik untuk beraktivitas di dalam kelas. Sehingga dapat dipandang dari segi metode mengajar, situasi kelas, kemampuan peserta didik secara umum maupun dalam mempertimbangkan waktu yang tersedia dan lain sebagainya. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memengaruhi kecepatan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Virawati et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi komunikasi antara guru dan siswa, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara tepat (Dewi & Handayani, 2021).

Media pembelajaran yang bisa digunakan antara lain media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan pada proses Pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwapenggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat dna hasil belajar siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2023) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis misi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD.

METODE

Pengabdian ini dilakukan pada tanggal 14 Juni 2024 di SD Negeri 2 Nganganaumala terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring dan evaluasi. Tahap persiapan terdiri dari observasi dan penentuan tema pengabdian, tahap pelaksanaan diadakan di lokasi kegiatan, serta tahap monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berlangsung di SD Negeri 2 Nganganaumala sesuai dengan tahapan pelaksanaan kegiatan. Tahap persiapan diawali dengan observasi yang dilakukan oleh tim. Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan terfokus pada guru membuat siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, tim pengabdian berdiskusi mengenai tema yang dapat menjadi solusi dalam aktivitas belajar peserta didik. Kemudian disepakati untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Setelah semuanya disusun dengan baik melalui koordinasi dengan pihak terkait, diharapkan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Banyak hal yang perlu

dianalisis untuk memenuhi kebutuhan kegiatan ini, antara lain menyusun instrumen yang dibutuhkan, membuat media pendukung kegiatan, dan lain sebagainya.

Setelah mendapatkan respon positif dari Kepala Sekolah dan guru, disepakati mengenai tanggal pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilakukan pagi hari tanggal 14 Juni 2024 dengan maksud agar guru dan siswa SD Negeri 2 Nganganaumala berpartisipasi mengikuti kegiatan ini sebagai peserta.

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Nganganaumala. Pembukaan disampaikan oleh tim pengabdian mengenai susunan acara yang akan dilangsungkan diantaranya pembukaan, sosialisasi mengenai media pembelajaran ular tangga, praktek menggunakan media pembelajaran ular tangga, tanya jawab, dan ramah tamah.

Sosialisasi mengenai media pembelajaran ular tangga disampaikan oleh narasumber yaitu tim pengabdian. Pada tahap sosialisasi berisi tentang serunya belajar, pengenalan media pembelajaran ular tangga, langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ular tangga, dan aturan penggunaan media pembelajaran ular tangga.



Gambar 1. Sosialisasi Mengenai Media Pembelajaran Ular Tangga

Pembelajaran berbasis media pembelajaran ular tangga menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dijadikan alternatif guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik.



Gambar 2. Praktek Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Tanya jawab antara peserta dan tim pengabdian mengenai hal-hal yang kurang jelas dan ingin disampaikan oleh peserta maupun narasumber. Dalam pelaksanaan kegiatan, tentu tidak semua peserta dapat memahami dengan baik. Untuk itu diberikan waktu tanya jawab sehingga peserta memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang diberikan. Ramah tamah menjadi penutup acara, dimana kegiatan yang dilangsungkan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik tim pengabdian maupun seluruh peserta pelatihan. Selanjutnya adalah penyusunan proposal.

Walaupun kegiatan dilakukan dengan waktu yang terbatas, tidak menyurutkan antusiasme siswa untuk mengikuti rangkaian kegiatan yang dibuat. Sosialisasi mengenai media pembelajaran ular tangga dapat dikatakan berhasil, seluruh peserta memahami dengan baik mengenai manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran ular tangga.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mampu dilaksanakan secara maksimal dan berjalan sesuai yang direncanakan. Selama kegiatan berlangsung semua peserta mampu mengikutinya dengan baik dan optimal. Hasil pengabdian mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang sering dihadapi oleh guru dalam memaksimalkan pembelajaran siswa di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

SARAN

Perlu dilakukan kerjasama dan diskusi lebih lanjut antara tim pengabdian dan guru dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kampus Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Nisa, K., & Sjamsir, H. 2022. Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Menggunakan Media Loose Part Melalui Kegiatan Bermain Variatif pada Anak Kelompok A TK Teratai Birayang. *Bedumanagers Journal*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.30872/bedu.v3i1.1600>
- Novita Aswan, Hasibuan, F. A., Hery Dia Anata Batubara, Yusra Fadhillah, & Muhammad Noor Hasan Siregar. 2023. Pelatihan Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Ms Excel Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Sistem Pembelajaran Pada MAS YPKS Kota Padang Sidempuan. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 51–56. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i1.234>
- Permendiknas. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru.
- Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01), 31–40. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>
- Wahyudi, D. , N. N. , R. B. , & P. D. M. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak dengan Membuat Kerajinan Tangan dari Limbah dan Kardus Bagi Anak di Desa Pandansari Selatan, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 65–73.