

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

Fruri Stevani¹, Ernia Duwi Saputri², Ayis Crusma Fradani³, Abdul Ghoni Asror⁴, Sely Ayu estari⁵

^{1,3})Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro

^{2,5})Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro

⁴)Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Email : fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id

ABSTRACT

Media in learning is really needed in the learning process. Learning media can be interpreted as all forms of aids 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, implementers at SDN Gondang 3 Bojonegoro still use learning media 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 the same. By using the modified snakes and ladders learning media, students can also learn while playing, 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 students.

Keywords: *Modified Snakes and Ladders Game, Alternative Learning Media*

ABSTRAK

Media dalam 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 pelaksana di SDN Gondang 3 Bojonegoro 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 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.

Kata kunci: Permainan Ular Tangga Modifikasi, Media Pembelajaran Alternatif

PENDAHULUAN

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 et al., 2013). Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

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).

Berdasarkan hasil observasi pelaksana di sekolah 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 et al., 2017).

Berdasarkan analisis situasi diatas maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pengenalan Permainan Ular Tangga Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Siswa SDN 3 Gondang Bojonegoro untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang lebih menyenangkan.

METODE

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini 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. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain 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.

Langkah- langkah penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran :

1. Menentukan tujuan Pembelajaran. Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan Ular Tangga selanjutnya mengidentifikasi konsep atau materi yang akan ajarkan kepada peserta didik sampai memastikan tujuan pembelajaran tersebut terukur, spesifik, dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
2. Memilih Materi atau Konsep yang sesuai. Setelah menentukan tujuan pembelajaran, pelaksana memilih materi atau konsep yang akan diajarkan dalam permainan Ular Tangga. Memastikan materi yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan peserta didik.
3. Mendesain Papan Ular Tangga. Dalam tahap ini pelaksana mendesain papan Ular Tangga dengan menggunakan kertas, papan karton, atau bahkan alat bantu digital. Pembuatan desain papan dengan menambahkan kotak-kotak berurutan yang akan diisi dengan pertanyaan atau tugas berdasarkan konsep atau materi yang dipilih.
4. Membuat daftar pertanyaan atau tugas berdasarkan materi atau konsep yang dipilih. Daftar pertanyaan sebagai berikut:

No	Soal	Jawaban
1	Siapa presiden pertama indonesia	Soekarno
2	Apa ibu kota indonesia	Jakarta
3	Apa lambang negara indonesia	Burung garuda
4	Berapa jumlah hari dalam satu minggu	7
5	Siapa penemu bola lampu	Thomas edison
6	Apa nama planet yang kita tinggali	Bumi
7	Berapa jumlah warna pelangi	7
8	Mata uang negara jepang adalah	Yen
9	Apakah nama ibu kota jepang	Tokyo
10	Apa yang menjadi alat penglihatan manusia	Mata
11	Apa warna bendera indonesia	Merah putih
12	Apa yang menjadi alat pernapasan manusia	Paru-paru
13	Siapakah presiden republik indonesia saat ini	Joko widodo
14	Jika seorang petani memiliki 25 apel dan dia menjual 10 apel, berapa banyak apel yang tersisa?	15
15	Apa bahasa inggrisnya kucing	Cat
16	Sebutkan 2 alat musik tiup.	Seruling, terompet
17	Bahasa inggris "meja" adalah	Table
18	Buatlah kalimat dengan menggunakan kata " es teh"	-
19	Apa yang dimaksud dengan sinonim	Kata-kata yang memiliki arti yang sama atau mirip.
20	Sebutkan 2 benda yang bisa mengapung di air	Kayu, karet, dan plastik.
21	Apa arti dari kata "mother" dalam bahasa indonesia	Emak
22	Jika suatu kotak berisi 14 permen, lalu kita mengambil 5 permen, berapa permen yang tersisa?	9
23	Sebutkan 2 jenis hewan yang bertelur	Ayam, bebek, dan ikan.
24	Berapakah hasil dari 4 x 5	20
25	1 meter sama dengan berapa sentimeter	100
26	Apa arti kata "happy"	senang
27	Yang bukan termasuk planet dalam tata surya adalah	bulan
28	Apa arti dari kata "book" dalam Bahasa Indonesia	buku

29	Sebutkan 2 bagian utama dari tumbuhan	Akar, batang, dan daun
30	Sebutkan 2 benua yang kamu ketahui	Benua Asia, Benua Afrika, dan Benua Amerika
31	Ada berapa bulan dalam setahun?	12
32	Apa nama hewan yang memiliki belalai panjang	gajah
33	Apa nama alat yang digunakan untuk mengukur suhu	Termometer
34	Apa nama mata uang Indonesia	Rupiah.
35	Apa bahasa inggrisnya "AYAM"	Chicken
36	Batu yang bisa mengapung disebut	Batu apung
37	Matahari terlihat pada	Siang hari
38	Hari Pramuka diperingati setiap tanggal	14 Agustus
39	Matahari terbit dari sebelah	Timur
40	Bahan bakar kereta api adalah	Batu bara
41	Gunung tertinggi di dunia adalah	Gunung Everest
42	Pusat peredaran tata surya adalah	Matahari
43	Pohon yang melambangkan hari natal adalah pohon	Cemara
44	Mata uang negara Indonesia	Rupiah
45	Nama jembatan yang menghubungkan Surabaya dan Madura	Suramadu
46	Jumlah warna pelangi adalah	Tujuh
47	Jumlah huruf abjad adalah	26
48	Indonesia punya berapa musim	2
49	Alat musik yang dipetik	Gitar
50	Shalat maghrib ada berapa rakaat	3
51	Sebutkan nama hewan yang bisa hidup di air dan di darat	Kura-kura
52	Apa nama hewan yang bisa terbang dan mengeluarkan madu	Lebah
53	Apa nama permainan yang dimainkan dengan bola yang terdiri dari 11 pemain pada setiap tim? Sepak bola	Sepak bola
	Siapa presiden pertama Indonesia?	Ir. Soekarno
54	Apa nama benda yang digunakan untuk menulis	Pensil
55	Apa alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul	Drum /gendang
56	Lawan kata dekat adalah	Jauh
57	Shalat Sunnah yang bisa dilakukan pada jam setengah 8 pagi adalah	Dhuha
58	Abu Thalib siapanya Nabi Muhammad SAW	Paman
59	Orang yang mengikuti imam dalam shalat berjamaah disebut	Makmum
60	Ka'bah terletak di kota	Mekah
61	Bus bisa bergerak menggunakan energi	Bahan bakar minyak
62	Lambang bintang pada Pancasila artinya	Ketuhanan yang maha esa
63	Bacaan takbir adalah	Allahu Akbar
64	Masjidil Aqso berada di negara	Palestina
65	Rukun islam ada berapa	5
66	Rukun iman ada berapa	6
67	Kutu buku adalah julukan untuk orang yang	Rajin Membaca Buku
68	Orang yang beragama Islam disebut	Muslim

69	Sebutkan sila ke satu Pancasila	Ketuhanan Yang Maha Esa
70	Sebutkan sila ke dua Pancasila	Kemanusiaan yang adil dan beradab
71	Sebutkan sila ke tiga Pancasila	Persatuan Indonesia
72	Sebutkan sila ke empat Pancasila	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
73	Sebutkan sila ke lima Pancasila	Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
74	Contoh tumbuhan yang bisa hidup di gurun pasir adalah	kurma, palm, dan Kaktus
75	Malaikat yang bertugas meniup sangkakala adalah	Malaikat Israfil
76	Apa kepanjangan dari DPR	Dewan perwakilan rakyat
77	Katak dijuluki hewan Amfibi karena	Mampu hidup di darat dan di air
78	atu-satunya perempuan yang pernah menjadi presiden Indonesia adalah	Megawati Soekarno Putri
79	Sebutkan pekerjaan yang menghasilkan jasa	Guru dll
80	Candi Prambanan terletak di	Jawa tengah
81	Contoh kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui	Besi, emas, dan tembaga
82		
83	Hewan pemakan daging disebut	Karnivora
84	Apa ibukota Jawa Timur	Surabaya
85	Siapa nama wakil presiden saat ini	Ma'ruf amin
86	Bentuk tiruan bola bumi disebut	Globe
87	Kepanjangan dari SD	Sekolah Dasar
88	Binatang yang bisa hidup di air dan di darat disebut	Amfibi
89	Bagian pada kendaraan bermotor yang digunakan sebagai pembuangan gas disebut	Knalpot
90	Udara yang bergerak disebut	Angin
91	Burung yang menjadi lambang kantor pos Indonesia adalah burung	Walet
92	Binatang yang suka makan biji kopi dan kotorannya bisa dijadikan kopi	Luwak

5. Penggunaan media ular tangga diawali dengan pembagian kelompok. Setiap kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk memainkan dadu ular tangga. Adapun aturan/cara permainan ular tangga modifikasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:
- Peserta dibagi menjadi 4 kelompok,
 - Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam.
 - setiap kelompok mempunyai kesempatan secara berurutan untuk melempar dadu dan berjalan dari start ke kotak berikutnya setelah dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pelaksana,
 - 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.
 - Kelompok yang berhasil berhenti di kotak angka 100 maka akan dinyatakan menjadi juara.
 - Selanjutnya pelaksana memberikan evaluasi hasil metode dan teknik pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.
 - Pelaksana menentukan kesimpulan konsep pembelajaran..



Gambar 1. Penggunaan media ular tangga



Gambar 2. TIM Pelaksana PKM bersama pihak sekolah bersama siswa-siswi SDN 3 Gondang Bojonegoro

KESIMPULAN

Adapun hasil dari pelaksanaan penggunaan media ular tangga ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga modifikasi dapat memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keaktifan siswa-siswi SDN Gondang 3 Bojonegoro dan media ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa-siswi SDN Gondang 3 Bojonegoro dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

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. Menurut (Askalin, 2013).

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- Askalin. (2013). 100 Permainan dan Perlombaan Rakyat. 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*

KRIDA CENDEKIA

VOL 2 NO 3 DESEMBER 2023 - MARET 2024

E-ISSN 2797 006X

MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 5(2), 309–324.

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).