

# IMPLEMENTASI METODE TANYA JAWAB BERBANTUKAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF METODE PEMBELAJARAN IPA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Rita Herlina Br PA<sup>1)</sup>\*, Elisa<sup>2)</sup>, Rori Sandri Dewi br Surbakti<sup>3)</sup>  
,Elsa Yolanda Br Sitepu<sup>4)</sup>

1)2)3)4) Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

\*Corresponding Email:

[rperanginangin@gmail.com](mailto:rperanginangin@gmail.com)

## Abstrak

Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran berjalan efektif. Apabila suasana pembelajaran tersebut menyenangkan peserta didik akan lebih rileks, bebas dari tekanan, tertarik, bangkitnya minat belajar, Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran berjalan efektif. Apabila suasana pembelajaran tersebut menyenangkan peserta didik akan lebih rileks, bebas dari tekanan, tertarik, bangkitnya minat belajar, Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran berjalan efektif. Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat terjadi dialog antara guru dan siswa, guru bertanya dan siswa menjawab atau siswa bertanya dan guru menjawab, dalam komunikasi ini terlihat hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa. Maka dari itu salah satu upaya untuk mendorong siswa belajar yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa. Maka dari itu salah satu upaya untuk mendorong siswa belajar yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Media permainan yang digunakan adalah permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak, yang biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. sebuah papan yang berisi kotak-kotak persegi yang didalamnya terdapat angka-angka, gambar tangga dan ular. Metode tanya jawab yang dikombinasikan dengan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: Tanya Jawab, Ular Tangga, Motivasi Belajar**

## Abstract

A pleasant learning atmosphere will make learning run effectively. If the learning atmosphere is pleasant, students will be more relaxed, free from pressure, interested, aroused interest in learning. A pleasant learning atmosphere will make learning run effectively. If the learning atmosphere is pleasant, students will be more relaxed, free from pressure, interested, aroused interest in learning. A pleasant learning atmosphere will make learning run effectively. The question and answer method is a teaching method that allows for direct two-way communication because when there is a dialogue between the teacher and students, the teacher asks and the students answer or the students ask and the teacher answers, in this communication there is a direct reciprocal relationship between the teacher and the students. . Therefore, one effort to encourage students to learn is by providing motivation to students. Therefore, one effort to encourage students to learn is by providing motivation to students. The game method is a way of presenting teaching material where students play games to obtain or discover certain understandings and concepts. Through this method, students carry out activities (games) within the framework of the teaching and learning process, both individually and in groups. The game media used is the snakes and ladders game, which is a children's game, which is usually played by 2 or more people. a board containing square boxes containing numbers, ladders and snakes. The question and answer method combined with the game method is expected to increase students' learning motivation in learning.

**Keywords: Questions and Answers, Snakes and Ladders, Learning Motivation**

## PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

Adapun profil dan lokasi Mitra dapat dijelaskan dalam Tabel di bawah ini

**Tabel 1. Profil Mitra**

No	Nama Mitra	Profil	Lokasi
1.	SDN No. 105308 Namo Bintang	SDN No. 105308 Namo Bintang adalah salah satu satuan pendidikan dengan Sekolah Dasar beralamat Jalan Pancurbatu-Delitua, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN No. 105308 Namo Bintang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan.	SDN No. 105308 Namo Bintang beralamat di Jalan Pancurbatu, kecamatan Delitua, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah ini masih belum menggunakan pembelajaran tatap muka secara keseluruhan, sehingga para guru harus beadaptasi dengan teknik pembelajaran berbasis blended learning pada saat ini. Masalah yang dihadapi oleh guru adalah dalam penyajian materi pembelajaran pada basis blended learning ini adalah terbatas pada tools/menu yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik. Dalam pembelajaran saat ini yang sangat terbatas siswa kurang dapat menggali pola pikir kreatifnya, karena guru juga seharusnya melakukan inovasi baru dalam setiap pengajarannya. .

Oleh karena itu, perlu sekali diterapkan metode pembelajarannya ini. Metode pembelajaran Tanya jawab berbantuan Permainan Ular Tangga ini juga dapat diaplikasikan menjadi teknik mengajar yang inovatif, dapat menjadi alternatif bagi guru untuk dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengklasifikasi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

### 1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi di atas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu:

1. Keterampilan pengelolaan pembelajaran
2. Inovasi Media Pembelajaran
3. Pembelajaran menjadi lebih menarik kreatif

## **SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

### **Solusi yang ditawarkan**

Kegiatan ini bersifat pembinaan dan edukasi. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah secara bertahap dimulai dengan melakukan survey. Pada saat survey, tim pelaksana menyebar kuisioner kepada calon peserta sosialisasi yang terdiri dari para pendidik/pengajar SDN No. 105308 Namo Bintang , untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana pendidik/pengajar mengetahui Metode Tanya Jawab Berbatukan Permainan Ular Tangga dapat digunakan sebagai Metode pembelajaran yang menarik. Selanjutnya, sosialisasi diberikan kepada para pendidik/pengajar melalui online/tatap muka (d disesuaikan) sesuai jadwal yang telah disepakati, dengan cara presentasi oleh nara sumber

### **b. Target Luaran**

Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dihasilkan luaran berupa:

1. Siswa SDN No. 105308 Namo Bintang memahami pembelajarna IPA
2. Laporan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat oleh pengusul berdasarkan format yang telah di tentukan akan diupload melalui website LPPM Universitas quality
3. Foto kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat pengusul sebagai bukti hasil pengabdian.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur seperti pada gambar 1.



**Gambar 1. Alur metode pelaksanaan**

## **1. Tahap Persiapan Awal**

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni SDN No. 105308 Namo Bintang dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali

### b. Administrasi

Proses Administrasi Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah.

Pihak tersebut antara lain:

- 1) Kepala Sekolah SDN No. 105308 Namo Bintang
- 2) Guru SDN No. 105308 Namo Bintang

### c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat Permainan Ular Tangga yang akan digunakan dalam sosialisasi, laptop dan beberapa alat lain yang mendukung kegiatan.

## **2. Tahap Implementasi / Pelaksanaan a. Sosialisasi**

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka Tim PKM menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan Sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Sosialisasi akan dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi online google meet

atau tatap muka (d disesuaikan bersama dengan tim). Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya.

**Tabel 2. Materi Yang Di Sampaikan Dosen (Narasumber) dalam Acara Penyuluhan atau Sosialisasi**

No.	NARASUMBER	BIDANG TUGAS	URAIAN MATERI
01	Rita Herlina Br PA,M.Pd	Ketua	Memberikan materi training kepada peserta
02	Dra. Elisa, M.Pd	Anggota	Memberi materi training kepada peserta dan Pendampingan praktek penggunaan Media Permainan Ular Tangga
03	Elsa Yolanda Br Sitepu	Anggota	Pendampingan praktek penggunaan Media Permainan Ular Tangga dan Mempersiapkan alat dan Bahan selama sosialisasi
04	Rori Sandri Br Surbakti	Anggota	Pendampingan praktek penggunaan Media Permainan Ular Tangga dan Mempersiapkan alat dan Bahan selama sosialisasi

#### **b. Praktek Penerapan di kelas**

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang praktek langsung kepada siswa SDN No. 105308 Namo Bintang. Kegiatan praktek dimulai dari :

- a. Menjelaskan Media Permainan Ular Tangga
- b. Tanya jawab mengenai materi yang disosialisasikan
- c. Sosialisasi kepada siswa

#### **d. Dokumentasi**

Segala bentuk kegiatan pelaksanaan PKM di dokumentasikan dalam bentuk foto kegiatan pelaksanaan PKM.

### **3. Partisipasi Mitra Dalam pelaksanaan kegiatan**

Dalam hal ini mitra memiliki peranan dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

- a. Menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi (d disesuaikan dengan kondisi sesuai protokol kesehatan)
- b. Mengkoordinasi siswa SDN No. 105308 Namo Bintang
- c. Membagikan materi sosialisasi dan menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan selama kegiatan
- d. Menjadi tim sukses selama kegiatan berlangsung baik secara teknis maupun secara sistematis

#### **4. Evaluasi Pelaksanaan Program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan**

##### **PKM selesai dilaksanakan**

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan kepada mitra diharapkan guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif di kelas dalam proses pembelajaran, tentunya ini dapat menjadi nilai positif bagi guru, siswa dan sekolah.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk menciptakan kehidupan interaksi belajar mengajar, guru perlu melakukan tanya jawab agar siswa dapat mengerti atau mengingat-ingat tentang fakta yang dipelajari, didengar ataupun dibaca, sehingga mereka memiliki pengertian yang mendalam tentang fakta itu. Metode tanya jawab sangat baik untuk mengumpulkan ide atau gagasan siswa berdasarkan apa yang pernah mereka dapatkan melalui bacaan atau pengalaman. N. Ardi Setyanto (2017:213). menyatakan bahwa “Metode tanya jawab diartikan sebagai cara mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah (Two way traffic) secara langsung antara guru dengan murid”. Ahmad Sabri (2014:52) menyatakan bahwa “Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa”. Sudirman dalam Zainal Aqib dan Ali Murtadlo (2016:203) menyatakan bahwa “Metode tanya jawab diartikan sebagai cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari pendidik kepada peserta didik, tetapi dapat pula dari peserta didik kepada pendidik”. Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode tanya jawab adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan dua arah dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab dari pendidik kepada peserta didik atau dari peserta didik kepada pendidik secara langsung

Media permainan ular tangga yang diimplementasikan pada kegiatan pengabdian ini merupakan media yang dihasilkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. “Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa

dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa". Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa (Tegeh dan Sri Budiartini, 2017). Melsi (2015:10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan kotak dan lainnya. Melsi (2015:10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan kotak dan lainnya.

Purwanto (2017:60) menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti yang dikatakan oleh Sartai dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior*, yang diterjemahkan oleh Purwanto (2017:61) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan perangsang. Apa saja yang di perbuat manusia, yang penting maupun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Juga dalam hal belajar, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk untuk belajar. Di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberi motivasi yang tepat untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya. Purwanto (2017:60) menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti yang dikatakan oleh Sartai dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior*, yang diterjemahkan oleh Purwanto (2017:61) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan perangsang. Apa saja yang di perbuat manusia, yang penting maupun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Juga dalam hal belajar, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk untuk belajar. Di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberi motivasi yang tepat untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, metode tanya jawab yang dikombinasikan dengan media permainan ular tangga, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam menjawab pertanyaan atau permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut dokumentasi pelaksanaan pengabdian :



Gambar 1. Siswa menggunakan Media Permainan Ular Tangga dibantu oleh Anggota Peneliti (Mahasiswa)



Gambar 2. Siswa menggunakan Media Permainan Ular Tangga dibantu oleh Anggota Peneliti (Mahasiswa)

## **SIMPULAN**

Berdasarkan teori, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik memperhatikan media yang disampaikan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada saat pelaksanaan kegiatan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan metode tanya jawab berbatukan media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa SD.

## **DAFTAR PUSTAKA**

1. Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran (Di Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenada Media Group.
2. Daryanto H. 2014. *Evaluasi Pendidikan (Di Sekolah Dasar)*. Jakarta: P.T Rineka Cipta
3. Gegne. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
4. Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada

