

**SOSIALISASI PERAN DOSEN DAN MAHASISWA MBKM
PROGRAM KKN TEMATIK DALAM PENGENALAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI DESA SIJAMBUR KECAMATAN RONGGUR NIHUTA**

¹⁾Hasni Suciawati, S.Pd, M.Pd, ²⁾Dameria BR.Sinuhaji

¹⁾²⁾ Universitas Quality
Email Koresponden: hasnisuciawati@gmail.com

Abstrak:

Desa sijambur kecamatan ronggur nihuta merupakan salah satu tempat kegiatan MBKM Program KKN Tematik yang dilaksanakan oleh mahasiswa universitas Quality , salah satu kegiatan yang dilaksanakan adalah dalam bidang pendidikan dengan memperkenalkan permainan ular tangga sebagai media belajar yang inovatif, 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. Uniknya media ini bisa dimainkan untuk semua mata pelajaran dan pada semua jenjang kelas. Permainan ini juga ditujukan untuk anak-anak usia Sekolah Dasar yang ada di desa sijambur kecamatan ronggur nihuta yang bertujuan agar anak-anak tetap semangat dalam belajar melalui permainan yang bernilai edukatif dengan harapan melalui media pembelajaran ular tangga membuat semakin semangat dan tekun untuk tetap belajar. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran ini, yaitu Mengenal kalah dan menang dan Belajar bekerja sama dan menunggu giliran serta Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan dan mampu Belajar memecahkan masalah. Setiap media mempunyai keunggulan dan kelemahannya, begitu juga media pembelajaran ular tangga ini ada beberapa keunggulannya di antara nya. Media ini sangat menyenangkan sehingga anak-anak desa sijambur kecamatan ronggur nihuta tertarik untuk belajar sambil bermain. Anak-anak desa sijambur kecamatan ronggur nihuta dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, Media ini juga dapat merangsang mereka untuk belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh sang anak. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Abstract:

Sijambur village, Ronggur Niuta sub-district, is one of the places for MBKM Thematic KKN Program activities carried out by Quality University students, one of the activities carried out is in the field of education by introducing snakes and ladders game as an innovative learning media, Snakes and Ladders is a children's game, which usually played by 2 people or more. a board containing square boxes on which there are numbers, pictures of ladders and snakes. Uniquely this media can be played for all subjects and at all grade levels. This game is also aimed at children of elementary school age in Sijambur village, Rogur Niuta sub-district, which aims to keep children enthusiastic about learning through games that have educational value with the hope that through learning media snakes and ladders will make them more enthusiastic and diligent in learning. There are several benefits of this learning media, namely knowing defeat and winning and learning to work together and waiting for turns and developing imagination and remembering the rules of the game and being able to learn to solve problems. Each media has its advantages and disadvantages, as well as the snakes and ladders learning media, there are several advantages among them. This media is very fun so that the children of the village of Sijambur, Ronggur Niuta sub-district, are interested in learning while playing. Sijambur village children, Rogur Niuta sub-district, can participate in the learning process directly. This media can also stimulate them to learn to solve simple problems without the child realizing it. The use of snakes and ladders game media can be done both inside and outside the classroom.

PENDAHULUAN

Desa sijambur adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Ronggur Nihuta, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatra Utara, Indonesia. pada umumnya lingkungan pendidikan antara kota dan desa berbeda. Kita tinjau lingkungan yang dimaksud adalah infrastruktur, kondisi alam, kurikulum, tenaga pengajar, dan fasilitas lainnya. Di kota umumnya sudah menggunakan kurikulum yang terbaru misalnya kurikulum 2013 edisi revisi. Sementara di desa masih ada beberapa yang memakai kurikulum KTSP. Kurikulum sangat menentukan bagaimana jalannya pendidikan karena dalam kurikulum terdapat kompetensi inti, standar kompetensi lulusan, kompetensi dasar, pendekatan, dan lain-lain. Biasanya beda kurikulum beda pula isinya. Di Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal. Dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dasar, setiap guru pasti mengalami situasi yang berbeda dan mempunyai pengaruh besar terhadap proses pembelajaran itu sendiri (Azwardi :2016). Oleh karena itu seorang guru dituntut peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapinya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu aspek yang terpenting. Hal ini dikarenakan dapat berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran sehingga seorang guru dituntut harus kreatif. Apabila proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran yang monoton, maka dapat membuat peserta didik bosan dan terganggu konsentrasinya atau bahkan tidak berminat pada mata pelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Berdasarkan hasil Observasi di awal yang dilakukan tim PKM dan Mahasiswa universitas Qulity pada saat pelaksanaan MBKM Program KKN Tematik pada bimbingan belajar anak desa sijambur kecamatan ronggur nihuta belum sangat memadai karena keterbatasan fasilitas yang ada di rumah belajar tersebut sehingga penggunaan media sama sekali tidak digunakan, situasi dan kondisi tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 1. Suasana Bimbingan Belajar anak-anak Desa sijambur

Dari Gambar situasi rumah belajar di desa sijambur maka, Mahasiswa universitas Quality sekaligus sebagai tenaga pendidik di rumah belajar tersebut dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran berupa game edukatif permainan ular tangga untuk meningkatkan belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, dan sebagai alternatif dalam proses penyampaian belajar mengajar. Pendidik dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran siswa. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga diharapkan anak-anak desa sijambur kecamatan ronggur nihuta ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukannya. Berdasarkan analisis situasi diatas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu Kecocokan antara materi pembelajaran dengan media belum tentu akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, kadang kala anak-anak akan merasa kurang tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran karena membutuhkan proses lama untuk mencerna materi pembelajaran. Kekurangan alat dan fasilitas media pembelajaran sebagai faktor dominan terhadap keberhasilan pembelajaran keterampilan harus diatasi (Melsi: 2015). Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan formal haruslah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses pendidikan dapat berjalan dengan baik (Atiqoh:2015). Demikian pula dengan media pembelajaran, sebagai pendidikan yang pelaksanaannya bersifat praktek harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk kelancaran pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini pendidik dituntut untuk mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dan anak-anak dapat mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Solusi yang ditawarkan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra di Desa Sijambur kecamatan ronggur Nihuta pengusul memberikan sebuah solusi Yaitu Melakukan Sosialisasi kepada anak-anak usia sekolah Dasar dalam pengenalan permainan ular tangga di Desa Sijambur Kecamatan Ronggur Nihuta Dalam Meningkatkan Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Fungsi sosialisasi ini adalah membantu anak-anak dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam belajar, karena kesadaran untuk memanfaatkan media jauh lebih penting sehingga Kesuksesan pembelajaran itu terlatak pada peserta didik itu sendiri, maka mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media tertentu kepada peserta didik sangat penting. tujuan pemanfaatan media adalah untuk memudahkan siswa dalam

) memahami materi pembelajaran sebagai subjek pembelajaran (Anjani:2012). Bukan semata hanya untuk memudahkan guru dalam mengajar, serta terdapat kecenderungan pada peserta didik untuk menyukai atau tidak media pembelajaran tertentu sangat mungkin terjadi. Selanjutnya Mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan mempelajari materi pelajaran yang akan disajikan melalui media pembelajaran dan mempersiapkan fasilitas yang diperlukan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media tersebut. Dari sisi guru sendiri, ada tuntutan agar guru lebih mempersiapkan dirinya mengenai materi pelajaran yang akan dibahas serta mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan (dalam kondisi baik) agar tidak menjadi hambatan sewaktu pemanfaatan media pembelajaran dilaksanakan.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

a. Solusi Yang ditawarkan

Solusi yang ditawarkan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra di Desa Sijambur kecamatan ronggur Nihuta pengusul memberikan sebuah solusi yaitu Melakukan Sosialisasi kepada anak-anak usia sekolah Dasar dalam pengenalan permainan ular tangga di Desa Sijambur Kecamatan Ronggur Nihuta Dalam Meningkatkan Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Fungsi sosialisasi ini adalah membantu anak-anak dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam belajar, karena kesadaran untuk memanfaatkan media jauh lebih penting sehingga Kesuksesan pembelajaran itu terlatak pada peserta didik itu sendiri, maka mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media tertentu kepada peserta didik sangat penting. tujuan pemanfaatan media adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sebagai subjek pembelajaran. Bukan semata hanya untuk memudahkan guru dalam mengajar, serta terdapat kecenderungan pada peserta didik untuk menyukai atau tidak media pembelajaran tertentu sangat mungkin terjadi. Selanjutnya Mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan mempelajari materi pelajaran yang akan disajikan melalui media pembelajaran dan mempersiapkan fasilitas yang diperlukan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media tersebut. Dari sisi guru sendiri, ada tuntutan agar guru lebih mempersiapkan dirinya mengenai materi pelajaran yang akan dibahas serta mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan (dalam kondisi baik) agar tidak menjadi hambatan sewaktu pemanfaatan media pembelajaran dilaksanakan

METODE PELAKSANAAN

adapaun metode yang digunakan dalam pengabdian ini melalui berberapa tahapan yang akan dilaksanakan , antara lain dapat di gambarkan dalam alur berikut :

1. Tahap Persiapan Awal

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni Desa Sijambur Kecamatan Ronggur Nihuta Kabuapten Samosir sebanyak 1 (satu) kali.

b. Administrasi

Proses Administrasi Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak desa sijambur kecamatan ronggur nihuta kabupaten samosir. Pihak tersebut antara lain: Kepala Desa Sijambur dan Anak-anak desa sijambur

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat materi dan media pembelajaran ular tangga dalam papan media ular tangga yang akan di terpakai kepada anak-anak desa

sijambur yang akan digunakan dalam sosialisasi, Selain itu peralatan yang dipergunakan dalam sosialisasi juga dipersiapkan pada tahap ini antara lain ruang untuk tempat sosialisasi dan laptop.

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 dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa menyediakan program bimbingan belajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Quality pada kegiatan MBKM KKN Tematik agar siswa mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran. Pada kegiatan pertama mahasiswa akan di bimbing mengenai pengajaran dalam penyampaian materi di SD. Kemudian pada tahap kedua siswa terjun langsung untuk bermain games ular tangga. Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya.

b. Praktek Penerapan di lokasi

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang berupa Pengenalan permainan ular tangga yang telah disediakan oleh tim PKM kegiatan yang dapat meningkatkan Konsentrasi dan mengurangi kebosanan siswa dalam proses Pembelajaran. Kerja sama mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan sosialisasi sangat diharapkan demi keberhasilan sosialisasi ini. Kegiatan penyuluhan tentang Sosialisasi pengenalan permainan ular tangga untuk anak usia sekolah dasar di desa sijambur diharapkan kegiatan penyuluhan dapat berlanjut dengan pemberian materi dengan komoditi yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan sosialisasi pengenalan media permainan ular tangga terdapat perbedaan atau pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan sosial pada anak usia Sekolah Dasar, bahwa ada pengaruh assosiatif play permainan ular tangga terhadap perkembangan personal sosial anak usia sekolah Dasar di Desa Sijambur Kecamatan Ronggur Nihuta. namun dalam Kegiatan Sosialisasi ini yang menjadi pembeda yaitu indikator yang dipakai dalam pengukuran perkembangan sosial pada anak dan tugas perkembangan yang diukur. Dalam perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan/ stimulasi yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapat perhatian. Karena perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, maka tidak lepas dari unsur sosialisasi. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan menyenangkan karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa bermain merupakan segala kegiatan yang menimbulkan kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir. Tanpa mereka sadari bahwa permainan juga memiliki fungsi dan peranan penting bagi tumbuh kembangnya. Bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat mengatasi masalah kehidupan teknik bermain adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Biasanya ada ruangan khusus yang telah diatur sedemikian rupa sehingga anak bisa merasa lebih santai dan dapat mengekspresikan segala perasaan dengan bebas. Dengan cara ini, dapat diketahui permasalahan anak dan bagaimana mengatasinya. Dalam aktivitas sosialnya anak usia sekolah Dasar memiliki kemampuan untuk bermain secara sederhana, menangis jika dimarahi, membuat permintaan yang sederhana dengan gaya

) tubuhnya, meniru dan mengulangi pengalaman sosialnya. Anak pada usia ini mendapatkan hubungan sosial yang luas, belajar standar peran, meningkatkan kontrol diri dan penguasaan, dan mulai mengembangkan konsep diri. Berdasarkan teoritis dan Peneliti menciptakan permainan ular tangga dengan gambar yang meyakinkan dan menekankan tentang pentingnya permainan bagi tugas perkembangan anak. Permainan mengendurkan ketegangan, mempercepat perkembangan kognitif, dan meningkatkan eksplorasi. Permainan juga meningkatkan afiliasi dengan sebaya, bermain menaikkan kemungkinan anak saling berinteraksi dan berbincang baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa di sekitarnya agar menjadi pribadi yang siap untuk menerima perubahan dan tantangan global.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Pelaksanaan permainan media ular

KESIMPULAN

Permainan ular tangga menjadi salah satu media pembelajaran visual pada Usia Sekolah Dasar yang dapat mempermudah anak-anak Desa Sijambur dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada efektifitas media pembelajaran dan meningkatkan motivasi anak-anak usia sekolah dasar dalam kegiatan belajar, dengan demikian media pembelajaran ini yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi. selain itu Media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar anak-anak usia sekolah Dasar di desa Sijambur karena mereka merasa tertarik dengan permainan ular tangga untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan layak digunakan sehingga anak-anak desa sijambur akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media pembelajaran dengan permainan ular tangga. Selain itu Anak-anak desa sijambur diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya untuk mendalami materi pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Azwardi (2016). Pemuda, Bahasa, dan Literasi. Harian Serambi Indonesia; Banda Aceh
- Anjani, Pratiwi Citra. 2012. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga. Jakarta: Pradana Setia.
- Atiqoh, Lia Nur. 2011. Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembentuk Karakter. Malang: Ar-Ruzz
- Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dst

)