

## **SOSIALISASI PENGENALAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG**

**Siti Zahara H. Harahap<sup>1)</sup>, Yeni Sefti Br Marpaung<sup>2)</sup>, Nasrida Br Karo<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

<sup>2)3)</sup>Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

Email : [zahraharahap.zh@gmail.com](mailto:zahraharahap.zh@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Keterampilan kognitif memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan pola pikir siswa. Istilah "kognitif" mencakup makna yang luas, berkaitan dengan cara berpikir dan mengamati, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang diperlukan dan memanfaatkannya dengan baik. Seiring berkembangnya keterampilan kognitif, siswa akan semakin banyak meraih pengetahuan. Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan ini adalah permainan ular tangga. Permainan yang sudah akrab di kalangan anak-anak, bahkan sejak mereka berada di usia prasekolah, karena sering dimainkan di rumah bersama teman-teman mereka. Permainan ular tangga ini dirancang untuk melatih siswa dalam menyusun strategi guna mencapai garis finish sebagai yang tercepat. Sebagai media pembelajaran, permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk melangkah maju. Jika berhasil menjawab, mereka dapat melanjutkan, tetapi jika tidak, mereka harus tetap di kotak awal sebelum memasuki kotak pertanyaan. Permainan ini dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 4 orang dengan kemampuan yang beragam. Tujuannya adalah agar siswa dapat saling berbagi pengetahuan dengan teman satu kelompok. Pertanyaan yang disajikan mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta Matematika. Dengan demikian, diharapkan permainan ular tangga ini dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa kelas V di SD Negeri 067243 Medan Selayang.

**Kata Kunci : Sosialisasi, Media Pembelajaran, Ular Tangga**

## **Abstract**

*Cognitive skills play a crucial role in shaping students' mindsets. The term "cognitive" encompasses a wide range of thinking and observational processes, enabling students to acquire knowledge and apply it effectively. As these cognitive skills develop, students will continue to expand their understanding. One engaging and effective tool for cultivating these skills is the classic game of snakes and ladders. Many children are already familiar with this game, having played it with friends at home since their preschool years. This version of snakes and ladders is thoughtfully designed to encourage students to strategize in order to reach the finish line as quickly as possible. To enhance its educational value, the game is modified to include questions that students must answer to advance. Correct answers allow them to progress, while incorrect responses require them to remain in the starting square until they successfully tackle a question. The game is played in small groups of 2 to 4 students, fostering collaboration among peers with diverse abilities. The questions are drawn from various subjects, including Indonesian Language, Natural and Social Sciences, and Mathematics, providing a well-rounded approach to learning. This innovative snakes and ladders game aims to enhance the cognitive skills of fifth-grade students at SD Negeri 067243 Medan Selayang, encouraging both knowledge sharing and cooperative learning.*

**Keywords:** *Socialization, Learning Media, Snakes and Ladders*

## **PENDAHULUAN**

### **1. ANALISIS SITUASI**

Berikut adalah profil dan lokasi mitra yang disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1 Profil Mitra**

<b>No</b>	<b>Nama Mitra</b>	<b>Profil</b>	<b>Lokasi</b>
1	SD Negeri 067243 Medan Selayang	Sekolah Dasar Negeri ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Hartati Barus S.Pd yang terdiri dari beberapa kelas yaitu dari kelas I, II, III, IV, V dan VI	Jl. Jalan Bunga Sedap Malam XI Sempakata, Kecamatan Medan Selayang

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 067243, terdapat beberapa masalah yang dihadapi, yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi

pelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keterampilan kognitif siswa. Meskipun demikian, di lapangan, guru sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran di setiap kelas untuk semua mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, IPAS, dan Matematika. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mensosialisasikan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan kognitif mereka selama proses pembelajaran di kelas. Selain itu, peneliti berpendapat bahwa media ini belum pernah digunakan oleh para guru di sekolah tersebut.

Ular tangga adalah permainan tradisional yang menggunakan papan permainan, yang menampilkan gambar ular dan tangga, serta dilengkapi dengan kotak-kotak bernomor dari 1 hingga 100 (Khosim dan Rahimmatussalisa, 2021). Secara sederhana permainan ular tangga ini dapat kita buat sebagai media pembelajaran dengan cara menambahkan beberapa bagian di kotak permainan seperti kartu berisi pertanyaan yang akan dijawab peserta didik. Kegiatan ini akan kami buat dengan kelompok kecil yaitu 3-4 orang dalam satu kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan dan diakhir kegiatan akan diberikan reward kepada kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal yang diberikan. Dengan demikian siswa akan lebih berpikir dan tertantang untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan secara bersama-sama dalam kelompok. Sehingga dengan adanya kegiatan ini siswa dapat termotivasi pada saat pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Media permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai alat belajar yang efektif, mampu meningkatkan motivasi siswa, hasil belajar, interaksi sosial, serta keterampilan kognitif mereka.

## **2. PERMASALAHAN MITRA**

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu:

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
2. Minat dan motivasi belajar siswa yang kurang, serta keterampilan kognitif yang perlu dikembangkan.
3. Media pembelajaran Ular Tangga belum pernah diterapkan di kelas.

## **SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

### **1. SOLUSI YANG DITAWARKAN**

Dalam menghadapi tantangan yang dihadapi oleh mitra di SD Negeri 067243 Medan Selayang, pengusul menawarkan solusi berupa sosialisasi kepada siswa kelas V mengenai permainan Ular Tangga. Media permainan ini dirancang untuk membantu anak-anak dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, motivasi, serta minat mereka dalam belajar, sekaligus mendukung keterampilan kognitif siswa.

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan media ini tidak hanya bertujuan untuk memudahkan proses pengajaran bagi guru, namun juga mengakui bahwa ada kemungkinan peserta didik memiliki preferensi tertentu terkait media pembelajaran. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif mengenai pemanfaatan media ini kepada siswa sangatlah penting, agar mereka dapat mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik. Siswa diharapkan mempelajari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut dan menyiapkan fasilitas yang diperlukan untuk keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, guru juga dituntut untuk lebih mempersiapkan materi pelajaran yang akan dibahas serta memastikan fasilitas yang diperlukan dalam kondisi baik, guna menghindari kendala saat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran ini.

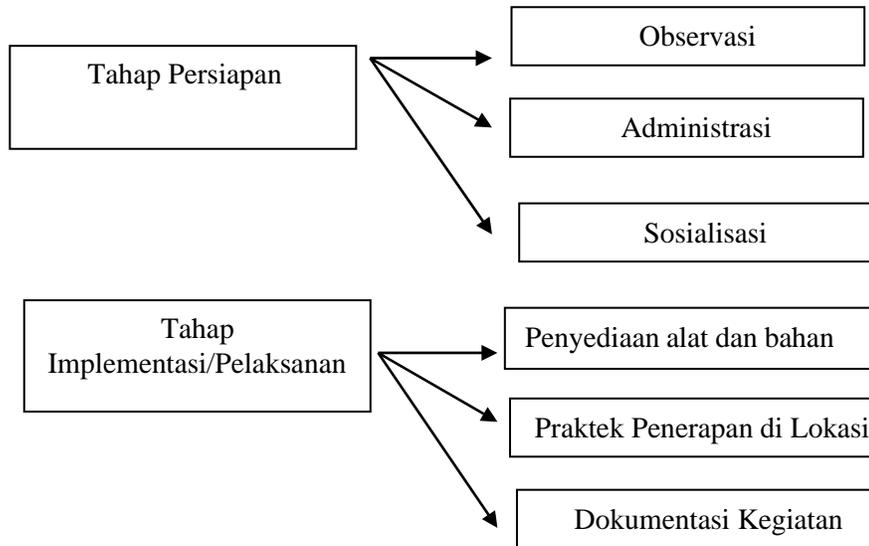
### **2. TARGET LUARAN**

Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dihasilkan luaran berupa:

1. Adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan motivasi dan minat anak dalam belajar serta keterampilan kognitif siswa.
2. Laporan mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disusun oleh pengusul, sesuai dengan format yang telah ditetapkan, akan dikirim melalui email [lppm.universitasquality@gmail.com](mailto:lppm.universitasquality@gmail.com)
3. Video kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang dibuat pengusul akan dikirim melalui email [lppm.universitasquality@gmail.com](mailto:lppm.universitasquality@gmail.com)

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, sebagaimana tergambar dalam alur di bawah ini:



### 1. Tahap Persiapan awal

#### a. Observasi

Pada tahap ini, observasi dilakukan melalui survei di lokasi yang akan dijadikan fokus program pengabdian masyarakat, yaitu di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak satu kali.

#### b. Administrasi

Proses administrasi pada tahap persiapan meliputi pengurusan perizinan serta koordinasi dengan pihak SD Negeri 067243 Medan Selayang. Pihak-pihak yang terlibat dalam proses ini antara lain:

#### c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan dilakukan dengan mempersiapkan materi serta media permainan Ular Tangga yang akan digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang sebagai sarana sosialisasi. Selain itu, peralatan yang diperlukan untuk proses sosialisasi juga disiapkan pada tahap ini, termasuk ruang yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan sosialisasi.

## 2. Tahap Implementasi / Pelaksanaan

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra, Tim PKM telah merancang pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan melalui kegiatan sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan sosialisasi ini akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu teori dan praktek. Tahap pertama akan fokus pada pemahaman langkah-langkah serta aturan permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap kedua, dosen dan mahasiswa akan langsung terjun untuk mempraktikkan permainan Ular Tangga bersama siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang, di bawah pengawasan wali kelas mereka.

### 1. Praktik Penerapan di Lokasi

Setelah sosialisasi dilaksanakan, kami akan melanjutkan dengan praktik penerapan program melalui pengenalan permainan Ular Tangga yang telah disiapkan oleh tim PKM. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat berdampak positif terhadap hasil belajar mereka dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan di kelas.

### 2. Dokumentasi

Setiap aspek kegiatan pelaksanaan PKM akan didokumentasikan dalam bentuk foto dan video, sebagai bukti visual dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan.

### 3. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Kegiatan

Partisipasi mitra sangat penting dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Mereka bertanggung jawab dalam menyiapkan peserta serta sarana dan prasarannya. Untuk memastikan kelangsungan program ini, kemitraan akan diupayakan dengan menjadikan mitra sebagai binaan dalam bidang pendidikan. Fokus utama dari kegiatan ini adalah pendampingan dalam pengenalan media permainan Ular Tangga.

### 4. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program di Lapangan Setelah Kegiatan PKM Selesai Dilakukan

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan setelah program diterapkan. Indikator keberhasilan program dapat dilihat dari adanya perubahan positif pada mitra, seperti peningkatan keterampilan kognitif serta minat dan motivasi siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang dalam belajar. Setelah pelaksanaan program, tahap akhir adalah penyusunan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban, yang selanjutnya akan dipublikasikan.

a. Nama-nama tim pengusul dan tugas masing-masing

No	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Siti Zahara H. Harahap, M.Pd	Universitas Quality	Ketua	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Ular Tangga
2.	Yeni Seftiani Br Marpaung	Universitas Quality	Anggota	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Ular Tangga
3	Nasrida Br Karo	Universitas Quality	Anggota	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Ular Tangga

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dapat dilihat di bawah ini berdasarkan identifikasi ketercapaian ditinjau dari permasalahan mitra :

1. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Rabu 5 Juni 2024 yang bertempat di SD Negeri 067243 Medan Selayang dengan alamat Jalan Bunga Sedap Malam XI Kec. Medan Selayang. Kegiatan ini dilakukan dengan meminta izin terlebih dahulu kepada mitra untuk pemakaian sarana dan prasarana. Tim dari kegiatan ini memberikan pengantar dan penjelasan mengenai langkah - langkah permainan ular tangga, aturan dari permainan serta sanksi maupun hadiah pada saat permainan berlangsung. Dalam hal ini ketua dan anggota tim PKM bekerjasama selama proses permainan berlangsung. Dikarenakan media yang digunakan dalam bentuk permainan maka dibentuklah kelompok kecil yang terdiri dari 4 anggota dalam 1 kelompok dengan kemampuan yang heterogen setiap kelompoknya. Setelah itu kami lakukan permainan Ular Tangga dengan pertanyaan mapel yang terdiri dari Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS dan PKN secara umum yang akan mereka jawab sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan
2. Setelah kegiatan ini dilaksanakan, diharapkan siswa-siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang akan semakin termotivasi dalam belajar semua mata pelajaran di sekolah. Dari

pengamatan yang dilakukan selama kunjungan, kami menemukan sejumlah temuan yang menarik, Siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang menunjukkan semangat tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian. Mereka pun termotivasi untuk lebih giat belajar, menunjukkan keinginan yang kuat untuk meraih prestasi.

Diharapkan, siswa-siswa ini dapat mengalami pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan adanya media permainan sebagai bagian dari metode pembelajaran, mereka menyadari bahwa pelajaran tidak selamanya sulit dan membosankan. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan kognitif siswa, sehingga hasil belajar mereka juga meningkat di setiap mata pelajaran. Selain itu, ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk evaluasi dan pengembangan pembelajaran di masa depan.

### Sosialisasi Pengenalan Media Permainan Teka Teki Silang



## **KESIMPULAN**

Salah satu media pembelajaran visual yang digunakan siswa Sekolah Dasar selama proses pembelajaran adalah permainan Ular Tangga. Media ini dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, membuat anak-anak termotivasi selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru selama kegiatan pembelajaran untuk menilai apakah siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang memahami dan memahami apa yang diajarkan. Selain itu, dapat digunakan sebagai alat untuk menilai siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Diharapkan juga bahwa media pembelajaran ini akan meningkatkan minat, motivasi, kemampuan kognitif, dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2, No.2, Juli 2018