

**SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA MATERI JENIS-JENIS HEWAN
BERDASARKAN MAKANANNYA KELAS IV
DI SD NEGERI 068007 KECAMATAN
MEDAN TUNTUNGAN
T.A 2022/2023**

Juniko Esra Tarigan¹⁾, Hotma Tiolina Siregar²⁾, Rupina M. Tarigan³⁾, Nadila Florentina Br. Tarigan⁴⁾, Stella Amanda Br. Tamba⁵⁾

^{1) 2)} Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

^{3).4).5).6) 7)} Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

Email:

juniko.tarigan@gmail.com

tiolinahotma@gmail.com

tiganrupina@gmail.com

nadilaflorenttarigan@gmail.com

stellaamanda42@gmail.com

ABSTRAK

Pembahasan dalam kegiatan ini adalah tentang bagaimana media pembelajaran Ular Tangga dapat membantu guru dalam merancang strategi, teknik, ataupun metode pembelajaran yang menarik. Kegiatan ini secara umum membahas tentang Penerapan media pembelajaran Ular Tangga yang merupakan media pembelajaran paling baik dalam membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran Ular Tangga sebagai media kreatif dan solusi terbaik bagi seseorang guru yang ingin membuat media agar lebih mudah dipahami. Ia juga Mempertajam daya analisa dan logika karena tidak lagi dituntut mencatat buku sampai habis kemudian menghafalnya. Selain itu media pembelajaran Ular Tangga juga Merangsang sisi kreatif seseorang lewat permainan yang menerapkan sistem *Reward and Punishment*. Mampu meningkatkan kemampuan seseorang dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan minat sekaligus mampu menyelesaikan persoalan. Dengan adanya media pembelajaran Ular Tangga, maka setiap materi di dalam pembelajaran jauh lebih mudah dimengerti. Guru akan lebih mudah mengontrol pembelajaran agar seragam dan sesuai dengan pemahaman masing-masing siswanya. Ketahui tujuan dan tugas yang ada di dalamnya untuk mengatur waktu bekerja dengan baik agar semakin produktif. Mengapa media pembelajaran Ular Tangga dapat membantu pemahaman siswa? Alasan utamanya adalah ketika Anda menggunakan media pembelajaran Ular Tangga, maka proses

belajar mengajar menjadi lebih aktif, menarik dan mudah dimengerti.

Kata Kunci: Media, Media Pembelajaran Ular Tangga

ABSTRACT

The discussion in this activity is about how Snakes and Ladders learning media can assist teachers in designing strategies, techniques, or interesting learning methods. This activity generally discusses the application of Snakes and Ladders learning media which is the best learning media in assisting the teaching and learning process. Snakes and Ladders learning media is a creative medium and the best solution for a teacher who wants to make media easier to understand. He also sharpens his analytical and logical power because he is no longer required to write down books until they are finished and then memorize them. Besides that, the Snakes and Ladders learning media also stimulates a person's creative side through games that implement the Reward and Punishment system. Being able to improve one's ability to imagine, remember, concentrate, make notes, increase interest while being able to solve problems. With the Snakes and Ladders learning media, every material in learning is much easier to understand. Teachers will more easily control learning so that it is uniform and in accordance with the understanding of each student. Know the goals and tasks in it to manage your work time well to be more productive. Why can the learning media Snakes and Ladders help students understand? The main reason is that when you use the Snakes and Ladders learning media, the teaching and learning process becomes more active, interesting and easy to understand.

Keywords: Media, Learning Media Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Pendidikan merupakan suatu proses yang amat sangat penting karena memiliki tujuan untuk mencerdaskan. Pendidikan dapat dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), karena dalam suatu proses pembelajaran di dalam kelas Guru sangat membutuhkan cara mengajar yang bervariasi sehingga menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sudah menggunakan Kurikulum 2013 (K13), dimana Kurikulum 2013 memberi ruang pada Guru-guru untuk terus berinovasi baik dalam pengembangan media maupun model pembelajaran. Pengembangan Media dengan memanfaatkan teknologi merupakan salah satu inovasi yang perlu dilakukan oleh Guru. Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih dirasa kurang maksimal yang digunakan oleh Guru. Guru belum menggunakan media yang ada disekolah ataupun yang sudah tersedia di Sekolah, tanpa mau membuat ataupun mengembangkan media tersebut.

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem. Di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, peran guru sangat besar guna mencapai hasil belajar yang optimal. Semua komponen di dalam proses belajar tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk alat bantu dalam mengantarkan atau menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa. Selain itu, bertujuan agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami dalam mempelajari materi pelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dikatakan penting, salah satunya dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada siswa. Materi yang sulit dapat dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran. Oleh sebab itu perlu kiranya ada terobosan dalam pembuatan media berbasis teknologi, yang nantinya dapat digunakan guru dalam mempermudah pembelajaran. Diperlukan kreativitas guru dalam membuat, mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan beberapa guru ditemukan bahwa guru masih mengajar

tanpa menggunakan media pembelajaran. Dampak dari kurangnya penggunaan media salah satunya siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran itu tidak harus mewah dan dibeli dengan harga yang mahal, tetapi media pembelajaran itu dapat dibuat sendiri dengan alat dan bahan yang sederhana dan ini pun dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa (Kurniawan, 2013). Media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyukseskan suatu program belajar siswa agar tercapainya perubahan tingkah laku yang diharapkan (Nunu, 2012).

Menurut Santrock (dalam Pratiwi, 2012 :110) permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Salah satu media yang dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran adalah media Ular Tangga. Ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang dengan menggunakan bidak atau dadu untuk mencapai *finish* dengan melewati hambatan ular dan bantuan tangga, permainan ular tangga ini diciptakan pada tahun 1870.

Menurut Sadiman (2006) media permainan merupakan salah satu alat bantu atau perantara dalam interaksi berlangsungnya proses pembelajaran media permainan, juga merupakan sarana pembelajaran efektif yang dapat menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan apabila digabungkan dengan media permainan yang kreatif dan inovatif, sebagai media pembelajaran, media permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b) Memungkinkan adanya partisipasi aktif yang berasal dari siswa.
- c) Memungkinkan siswa untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.
- d) Membantu kemampuan komunikatif pada siswa.
- e) Membantu siswa yang merasa sulit dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sederhana namun mengasyikan adalah permainan yang tersebar diseluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan

dari kata ular dan tangga dalam bahasa masing-masing. Misalnya dalam Bahasa Inggris dinamakan *Snakes and Ladders*.

Permainan ular tangga ini dimainkan dengan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Pertemuan sebelum pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif ular tangga dilaksanakan siswa mendapat tugas untuk mempelajari materi dan membuat ringkasan minimal 1 lembar HVS.
2. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga, pemain dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok menunjuk 1 perwakilan secara bergiliran untuk maju kedepan.
3. Sebelum melempar dadu, perwakilan kelompok tersebut mengambil kartu soal lalu membacakannya kepada teman kelompoknya.
4. Kemudian teman kelompoknya diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - a) Jika kelompok menjawab benar sesuai dengan kartu jawab, kelompok melempar dadu dan pion kelompok tersebut boleh berjalan sesuai dengan nilai dadu yang diperoleh.
 - b) Jika kelompok menjawab kurang sempurna dengan kartu jawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.
 - c) Jika kelompok menjawab salah tidak sesuai dengan kartu jawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.
 - d) Jika kelompok tidak menjawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.

Catatan:

- a) Jika kelompok bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar bagian ekor ular maka pion kelompok tidak berjalan turun sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar bagian kepala ular.
- b) Jika kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar bagian ekor ular maka pion kelompok harus turun berjalan sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar bagian kepala ular.

- c) Jika kelompok bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar tangga maka pion kelompok boleh berjalan naik sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar tangga. Jika kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar tangga maka pion kelompok tidak boleh berjalan naik sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar tangga.
5. Begitu seterusnya dilakukan bergiliran dengan kelompok lain, hingga mendapatkan pemenang yang sampai terlebih dahulu di kotak yang paling tinggi (finish).

Catatan:

- a) Permainan edukatif ular tangga bisa juga dilakukan dengan berbagai macam variasi waktu, yaitu seperti jika waktu pembelajaran sudah selesai dan permainan belum selesai maka pemenangnya adalah pion yang terletak di angka paling tinggi. Bisa juga ketika kartu soal sudah habis maka pemenangnya adalah pion yang terletak di angka yang paling tinggi.
- b) Pada penelitian ini pemenangnya adalah kelompok yang memiliki skor tertinggi. Skor terdiri dari gabungan pion yang terletak di angka media permainan edukatif ular tangga dan jumlah poin hasil menjawab pertanyaan.

Kelebihan Media Ular Tangga menurut Muhamadnuroni (2017) kelebihanya yaitu :

- a) Permainan Media Ular Tangga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan menyenangkan dimana siswa dapat belajar sambil bermain
- b) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkat Pendidikan lainnya
- c) Penggunaan Media Ular Tangga dapat dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas
- d) Media Ular Tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran

yang telah diberikan

- e) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah digunakan
- f) Dapat meningkatkan minat siswa
- g) Media ini sangat banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour
- h) Permainan ini melatih siswa untuk mengantri alam memuali pengocokan/permainan
- i) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar
- j) Melatih Kerjasama (kelompok)

Kekurangan Media Ular Tangga ini adalah :

- a) Memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa
- b) Pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan
- c) Bagi akan yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan bermain
- d) Membutuhkan persiapan agar mampu menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- e) Jika ada siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain
- f) Tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran
- g) Akan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran permainan
- h) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan
- i) Tanpa pengawasan intensif dari guru siswa dapat mudah terjebak dalam permainan, tanpa bisa menyerap nilai-nilai materi
- j) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang besar

Maka berdasarkan uraian diatas muncul sebuah pertanyaan yaitu bagaimana penerapan *Media Ular Tangga* pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar

1.2 Permasalahan Mitra

Masalah yang dihadapi oleh Mitra adalah Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari guru kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan, bahwa dalam pembelajaran materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas proses pembelajaran masih kurang maksimal Alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA pun masih minim. Padahal alat peraga dirasakan sangat penting supaya dapat menarik minat siswa untuk mempelajari IPA dan menumbuhkan minat belajar bagi para siswa. Proses pembelajaran IPA yang dilakukan masih bersifat ceramah dan sebagian besar pelajaran IPA di kelas dilakukan oleh guru dengan menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Akibatnya para siswa menganggap Pelajaran IPA sebagai pelajaran yang sukar dan menimbulkan kebosanan atau tidak bersemangat dalam mempelajarinya. Selain itu, siswa menjadi sering lupa untuk menyebutkan tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya

Dari permasalahan yang dihadapi oleh di SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan yaitu kurangnya alat peraga dan media pembelajaran yang dimiliki oleh guru dan sekolah, pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan metode lain yang dapat membangun pengetahuan siswa dalam meningkatkan pembelajaran IPA dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan adalah media permainan. Permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, seperti bertambahnya pengetahuan, dan pengalaman nyata bagi siswa. Pelajaran IPA yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, dan dapat membangkitkan minat yang besar bagi siswa terhadap topik tertentu.

Permainan yang didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan siswa dalam hal tertentu, karena siswa menyukai hal tersebut. Penggunaan permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari ketrampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa, Media permainan ini lebih disukai siswa dari pada metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak lebih menyukai permainan. Permainan memiliki manfaat praktis yaitu membantu pertumbuhan fisik, mengendalikan emosi, mengembangkan keterampilan berbahasa, merangsang

kegiatan kreatifitas, belajar bersosialisasi, mengetahui standar moral, dan mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah. Melalui media permainan para siswa mampu berinteraksi dan berkomunikasi serta menghafal berbagai materi IPA yang dipelajarinya.

Salah satu permainan edukatif yang dipilih sesuai dengan pertimbangan permasalahan yang muncul di SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan adalah Permainan Media Ular Tangga. Media Ular Tangga merupakan permainan anak-anak yang terdiri atas papan permainan dimainkan oleh sejumlah orang (2 orang atau lebih). Permainan Ular Tangga dapat dibuat oleh para siswa sendiri sehingga menimbulkan kreativitas siswa dan kemampuan bekerja sama. Salah satu fungsi Permainan Media Ular Tangga dapat menjadi alat komunikasi yang interaktif antar pemain. Permainan Ular Tangga inilah yang menjadi salah satu pilihan atau alternatif permainan bagi para siswa di SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan pembelajaran IPA.

Setelah diidentifikasi, ada beberapa masalah yang harus diselesaikan dengan Mitra tersebut yaitu :

1. Guru belum menggunakan Media Pembelajaran Media Ular Tangga pada Pada Mata Pelajaran IPA
2. Guru belum mengenalkan Media Pembelajaran Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPA
3. Siswa kurang aktif dalam mempelajari Pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari di SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan Medan, berdasarkan informasi dari guru kelas IV bahwa dalam pembelajaran materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode pemberian tugas. Dalam mengajar cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya metode bervariasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan guru dalam mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah saja dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi

nilai KKM.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

a. Solusi yang ditawarkan

Melalui kegiatan Sosialisasi Kepada Guru SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan Medan akan tersampaikan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Permainan Media Ular Tangga pada Materi jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya yang diharapkan yaitu dapat diterapkan oleh Guru pada saat Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran dan mengemasnya kedalam bentuk pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat dikembangkan yaitu Permainan Media Ular Tangga.

Metode pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dilakukan dengan cara pembuatan Media Ular Tangga sederhana dengan mengadopsi Langkah-langkah atau tahapan *action research*,

1. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

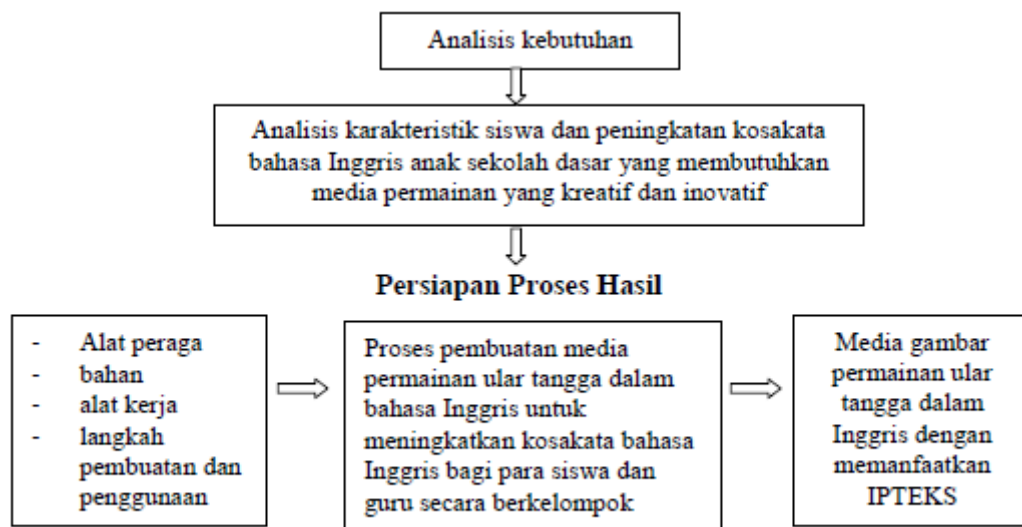
- a) Tim Pengabdian Masyarakat melakukan observasi/survei langsung ke SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan, sengan melakukan indentifikasi, menganalisis permasalahan, kebutuhan dan potensi yang ada di sekolah
- b) Tim Pengabdian Masyarakat mengadakan pertemuan terkait mengenai tujuan, rancangan mekanisme pelaksanaan pengabdian masyarakat dan pengimplementasian Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPA SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan.
- c) Tim Pengabdian Masyarakat mengajukan ijin untuk melaksanakan Pengabdian pada Masyarakat

2. Tindakan

Tindakan dalam Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini berupa implementasi program Kegiatan pada Masyarakat yang diberikan dalam bentuk Sosialisasi untuk :

- a) Mendesain/merancang dan mengimplementasikan media Permainan Media Ular Tangga yang berbentuk Kreatif yang bergaris kotak-kotak, yang memuat berbagai gambar dan warna yang berisi petunjuk pemaikain, panduan penggunaan.
- b) Mengimplementasikan Media Ular Tangga dengan cara bermain secara berkelompok untuk meltih keterampilan siswa dalam mempelajari pembelajaran Materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan.
- c) Mengimplementasikan media permainan Media Ular Tangga kepada siswa pada Materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya

Berikut ini diagram/alur proses rancangan media Permainan Media Ular Tangga Berdasarkan diagram diatas maka dilakukan cara membuat permainan Ular Tangga yaitu :



Gambar 1 diagram proses perancangan media permainan ular tangga

- a. Proses Pembuatan Media Ular Tangga :

- 1) Bahan yang akan digunakan adalah kertas karton, kertas asturo, kertas origami, penghapus
 - 2) Alat kerja yang digunakan adalah komputer, printer, pulpen, pensil, spidol, penggaris, gunting, lem kertas
- b. Langkah pembuatan papan permainan
- 1) Menyiapkan karton putih, penggaris, dan pensil terlebih dahulu.
 - 2) Membuat garis kotak-kotak pada karton sesuai ukuran sebanyak 30 kotak dengan ukuran masing-masing 10 x 10 cm
 - 3) Menggunting dan menempelkan kertas origami, kertas asturo, gambar flashcards disetiap kotak dengan warna yang berbeda-beda
 - 4) Menuliskan angka/nomor urut dan huruf-huruf dan kosakata dengan spidol.
 - 5) Menghias dengan gambar flashcards di beberapa sudut karton
 - 6) Membuat gambar ular dan tangga dengan spidol sesuai dengan jumlah sesuai keinginan pembuat.
- c. Penggunaan alat peraga diberikan kepada siswa SD dan indikator keberhasilan program kegiatan ini adalah siswa dapat menyebutkan, jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya yang ada di dalam permainan Media Ular Tangga dengan intonasi yang benar atau siswa mengerti nama-nama benda dalam bahasa Inggris dengan benar. Prasyarat yang harus dimiliki siswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah
- 1) Menebak gambar sesuai dengan gambar benda di papan ular tangga
 - 2) Mengucapkan/menyebutkan tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya
 - 3) menuliskan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya
 - 4) mencocokkan nama-nama benda dalam bahasa Inggris dengan gambar yang sesuai.
- d. Langkah-langkah penggunaan media permainan Media Ular Tangga :
- 1) Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga Materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya yang bertuliskan kata “*start*”

- 2) Setiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan.
- 3) Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti disalah satu kotak, pemain dapat langsung menebak, mengucapkan dan menuliskan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya yang tercantum di papan ular tangga. Jika pemain tersebut tidak tahu jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya maka pemain dapat melihat di kartu jawaban dengan cara mencocokkan dan menyamakan nomor kotak dengan nomor yang ada di kartu jawaban.
- 4) Langkah permainan diatas dilakukan secara bergantian oleh setiap pemain sampai di kotak terakhir yang bertuliskan kata "*finish*". Pemain yang dapat menyelesaikan permainan paling cepat di kata "*finish*" adalah pemenangnya

3. Observasi dan evaluasi

Observasi dilakukan terhadap Guru dan Siswa untuk mempraktekkan pembuatan/perancangan dan pengimplementasian Media Permainan Ular Tangga Materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya. Instrumen yang digunakan berupa catatan lapangan. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala atau kekurangan yang muncul selama proses pembuatan/perancangan dan pengimplemantasian media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Pembelajaran IPA pada Materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya Siswa SD di kelas

4. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan pengabdian pada masyarakat

Target Luaran

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat dihasilkan berupa :

- 1) Adanya kemampuan guru merancang rencana perbaikan pembelajaran yang

simpel tapi berbobot atau berkualitas, membuat materi yang mudah dalam membuat media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa

- 2) Siswa SD Negeri 068007 menjadi merdeka belajar, bisa belajar sesuai gaya belajarnya masing-masing yaitu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran permainan ular tangga

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa tahapan yang dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan alur berikut :



Gambar 3. Alur metode pelaksanaan

1. Tahap Persiapan Awal

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan, Sumatera Utara dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali.

b. Administrasi

Proses Administrasi Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan.

Pihak tersebut antara lain:

- 1) Kepala Sekolah SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan
- 2) Guru SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat materi dalam bentuk Media 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 tatap muka untuk menerapkan Perbaikan Pembelajaran dengan menggunakan Media Ular Tangga.

b. Praktek Penerapan di kelas

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang praktek langsung kepada peserta yaitu guru dan siswa SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan. Kegiatan praktek dimulai dari :

- a. Pemaparan mengenai Media Ular Tangga
- b. Tanya jawab mengenai materi yang disosialisasikan yaitu penggolongan Hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya
- c. Praktek membuat Media Ular Tangga yang dilakukan langsung oleh guru
- d. Bagaimana cara menggunakan Media Ular Tangga

c. Dokumentasi

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

1. 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 keadaan sekolah)
- b. Mengkoordinasi siswa Kelas IV SD Negeri 068007 kec. MEDAN Tuntungan
- c. Membagikan materi sosialisasi dan menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan selamakegiatan
- d. Menjadi tim sukses selama kegiatan berlangsung baik secara teknis maupun secara sistematis

2. 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 di dalam kegiatan proses belajar mengajar sesuai dengan Tema yang diajarkan oleh Guru tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang Dicapai dapat dilihat Di bawah ini berdasarkan identifikasi ketercapaian ditinjau dari Permasalahan mitra:

- a. Sosialisasi tentang keterampilan pembelajaran dengan menggunakan media Media Ular Tangga untuk guru SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan telah selesai dilaksanakan pada hari Senin 16 Januari 2023. Dengan peserta sosialisasi sebanyak 10 Orang yaitu guru SD Negeri 068007 Kec. Medan Tuntungan selain dengan Guru media Media Ular Tangga langsung diterapkan di dalam kelas oleh Tim PKM . Dalam sosialisasi ini peserta di berikan materi mengenai Keterampilan cara membuat media pembelajaran berbentuk Media Ular Tangga dengan tujuan guru dapat membuat dan

menerapkan media tersebut pada saat mengajar didalam kelas.

- b. Setelah Diberikan sosialisasi mengenai keterampilan cara pembuatan media pembelajaran Media Ular Tangga diharapkan guru mulai membuat media sederhana Media Ular Tangga dengan tujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi belajar ke siswa, Pembelajaran Media Ular Tangga dianggap mempunyai daya Tarik tersendiri bagi peserta didik.

Hasil yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

1. Guru dapat memperluas wawasan dan kreatifitasnya dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran Media Ular Tangga dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
2. Media Ular Tangga sebagai wadah yang digunakan untuk membantu permasalahan siswa dalam pembelajaran, menggali kreatifitas dan imajinasi siswa yang harus menggunakan dan membuat media pembelajaran.
3. Dari hasil training guru secara antusias ingin memperdalam dan berkreasi dalam pembuatan media Media Ular Tangga
4. Siswa lebih aktif dan antusias dalam proses belajar didalam kelas

Sosialisasi Pembuatan dan Penggunaan Media Ular Tangga Kepada Guru





Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran Media Ular Tangga dikembangkan dengan menggunakan Model Pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pengembangan produk dilakukan dengan cara menganalisis masalah, data yang diperoleh adalah peserta didik mengalami kejenuhan di dalam proses pembelajaran. Selanjutnya merancang produk Media Ular Tangga yang sederhana yang sesuai dengan Mata Pelajaran IPA.
2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), hal ini dikarenakan peneliti menemukan kendala di dalam proses PKM. Oleh karena itu agar produk media pembelajaran Media Ular Tangga ini dapat digunakan secara efektif di dalam proses pembelajaran maka diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan hingga ke tahap penyebarluasan (*disseminate*). Produk Media Ular Tangga yang telah dikembangkan juga terdapat beberapa kekurangan diantaranya yaitu warna Media Ular Tangga yang kurang cerah dan sebagian halaman terbuat dari bahan yang mudah rusak, oleh karena itu diharapkan pengembangan Media Ular Tangga selanjutnya dapat lebih baik lagi dengan warna yang lebih menarik dan menggunakan bahan yang tidak mudah rusak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group
2. Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Rajagrafindo Persada Pustaka Pelajar.
3. Arif S. Sadiman Dkk 2018. *Media Pendidikan* (Jakarta : pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada 1984)
4. Aqib, Zainal dan Murtadlo, Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa.
5. Baiquni, Imam. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal JKPM 1(2), 193- 203
6. Dahlan, T., 2010, Games Sains Kreatif dan Menyenangkan, Ruang Kata, Bandung.
7. Muhamadnuroni. (2017). *Permainan Media Ular Tangga*.<http://muhamadnuroni17.blogspot.com/2017/12/kelebihan-dankekurangan.html>
8. Sadiman, Arief. dkk., 2014, Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
9. Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
10. Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yokyakarta
11. Widi Asih Wisudawati, Eka. 2015. *Metodologi Pemelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
12. Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. Jurnal Teknik 3 (1), 75 – 84.
13. Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. Jurnal Teknik 3 (1), 75 – 84.
14. Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yokyakarta
15. Widi Asih Wisudawati, Eka. 2015. *Metodologi Pemelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.