

**Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga
Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo**

Dina Ratna Kumala¹, Zaidatur Rohmah², Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh^{3*}

¹Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Pendidikan agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: krisyuan@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The learning assistance activity using the medium of English learning snakes and ladders aims to: (1) provide learning assistance regarding knowledge of English to Bandarkedungmulyo elementary school students; (2) using snake and ladder media as a means of increasing student interest in learning English subjects. The target audience for this English learning assistance activity using snake and ladder media are Bandarkedungmulyo elementary school students. The approach method for the implementation of this community service activity includes the lecture method and the question and answer method. The results of the response to the satisfaction of the learning assistance activities showed that the learning assistance participants considered this learning assistance activity to be very useful and enjoyable. This learning assistance activity also provides first-hand experience for grade 5 elementary school students in using snake and ladder media to learn English material. In addition, the tutoring participants were very enthusiastic and actively interacted with the tutor when learning English was taking place and the use of this media could improve the participants' understanding of the material.

Keywords: *Media, snake and ladder, study*

ABSTRAK

Kegiatan pendampingan belajar menggunakan media ular tangga pembelajaran bahasa inggris bertujuan untuk: (1) memberikan pendampingan belajar mengenai pengetahuan Bahasa Inggris kepada siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo; (2) menggunakan media ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Khalayak sasaran kegiatan pendampingan belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media ular tangga ini adalah siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode ceramah dan metode tanya jawab. Hasil respon kepuasan kegiatan pendampingan belajar menunjukkan bahwa peserta pendampingan belajar menilai kegiatan pendampingan belajar ini sangat bermanfaat dan menyenangkan. Kegiatan pendampingan belajar ini juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa kelas 5 SD dalam menggunakan media ular tangga untuk mempelajari materi Bahasa Inggris. Selain itu, peserta bimbingan belajar sangat antusias dan aktif berinteraksi dengan pembimbing saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung serta dari penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman materi oleh peserta.

Kata Kunci: *Media, Ular tangga, belajar*

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik berperan sebagai subjek sekaligus objek. Tujuan dari proses belajar mengajar adalah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya proses belajar mengajar (Djamarah & Zain, 2014). Mengajar pada hakikatnya adalah “suatu proses” yaitu proses mengatur/mengorganisir lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan

mendorong siswa melakukan proses belajar (Yuan, Aftoni, & Çobanoğlu, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar mengajar adalah hubungan interaksi antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah suatu mata pelajaran yang memerlukan kemampuan dalam memahami kosakata-kosakata, banyaknya kosakata yang dimiliki oleh siswa akan menambah kelancaran dalam mempelajari Bahasa Inggris baik dalam segi komunikasi dan keterampilan berbahasa (Khasanah, 2014); (Priyastuti et al, 2020). Hal tersebut bagi beberapa siswa ketika mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris dianggap sulit karena harus menghafal dan melafalkan kosakata-kosakata yang asing untuk diucapkan. Tidak sedikit siswa hanya mengikuti mata pelajaran Bahasa Inggris saja di sekolah namun tidak memahami dan tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Inggris, apalagi jika guru hanya sekedar menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris yang akan membuat proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan pasif tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Maka dari itu, perlu adanya interaksi belajar dalam proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris yang kemudian akan menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata-kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Inggris (Budiharto & Syahroni, 2020). Interaksi Belajar Mengajar adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara guru dengan siswa di dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suharti, 2020).

Kesulitan-kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris juga dirasakan oleh siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 di Kecamatan Bandarkedungmulyo, Kabupaten Jombang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 menuturkan bahwa Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit diingat karena harus menghafal kosakata Bahasa Inggris yang kemudian diartikan ke dalam Bahasa Indonesia begitu pula sebaliknya. Bapak dan ibu guru di sekolah hanya menjelaskan materi saja lalu mengerjakan tugas serta yang paling sering adalah menghafal, sehingga membuat siswa bosan dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris.

Atas kondisi tersebut, maka yang dibutuhkan siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 adalah sebuah proses pembelajaran yang inovatif dan variatif sehingga membuat anak-anak termotivasi dan bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris serta dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan. Salah satu pendukung dari keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah tersedianya media pembelajaran interaktif dan inovatif. Media pembelajaran interaktif dan inovatif berfungsi sebagai pengantar dan fasilitas untuk membantu penyampaian materi pelajaran (Iwan, 2014). Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan variatif akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga terciptanya interaksi antara guru dan siswa yang mampu meningkatkan kefahaman siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris (Aswan, 2016). Media dalam proses pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, 2020); (Kurniawan & Kasriyati, 2017). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru bagi diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat inovatif dan interaktif seperti salah satunya adalah media ular tangga.

Ular tangga adalah suatu media permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan papan yang serupa dengan permainan monopoli, ludo, dan sebagainya. Papan yang digunakan berupa gambar yang berbentuk persegi serta terdapat gambar ular dan tangga (Imaliyah, 2018); (Salam et al, 2019). Adanya media ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan akan mempermudah siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain sehingga bisa meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris (Widowati, 2014);(Solekhah, 2020).

Berdasarkan penjabaran di atas, kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pendampingan belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media Ular Tangga. Kegiatan ini mendukung meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris pada seluruh peserta bimbingan belajar (bimbel) di Dusun Kedungasem, Kecamatan Bandarkedungmulyo, Kabupaten Jombang.

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 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

Awal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui izin pelaksanaan yang dilakukan dengan Kepala Desa Bandarkedungmulyo, Kepala Dusun Kedungasem, Kepala Sekolah SDN Bandarkedungmulyo, dan wali murid. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengijinkan melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi dengan siswa-siswa SDN Bandarkedungmulyo 1 untuk mengikuti bimbel (bimbingan belajar) yang bertempat di *basecamp* terkait dengan penggunaan media belajar ular tangga. Hal ini dilakukan dengan kegiatan wawancara kepada siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 yang ada di Dusun Kedungasem.

Hasil dari kegiatan wawancara menunjukkan bahwa siswa-siswi SDN 1 Bandarkedungmulyo dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru pada mata pelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas pada penjelasan secara lisan saja ataupun ceramah dan tidak sering dalam menggunakan media. Hal ini menjadi permasalahan bahwa peserta didik juga kurang pengalaman dalam menggunakan media belajar karena hanya sebatas mendengarkan ceramah dari guru. Selain itu, minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris masih terbilang kurang. Berdasarkan hal tersebut, maka pelaksana berusaha membantu siswa-siswi SDN 1 Bandarkedungmulyo kelas 5 di Dusun Kedungasem dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris melalui media Ular Tangga.

Pengenalan media pembelajaran ular tangga untuk mendukung kegiatan pendampingan belajar mata pelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan sosialisasi. Sosialisasi ini dilaksanakan untuk memperkenalkan media ular tangga dan petunjuk penggunaan media ular tangga terkait pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa SDN Bandarkedungmulyo 1 di Dusun Kedungasem. Kegiatan ini diikuti sebanyak 20 peserta dari siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 dengan bertempat di *basecamp* di Dusun Kedungasem Desa Bandarkedungmulyo Kecamatan Bandarkedungmulyo Kabupaten Jombang pada tanggal 20 Oktober 2020.

Kegiatan selanjutnya adanya kegiatan pendampingan belajar Bahasa Inggris guna mendukung terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif, menarik, dan menyenangkan melalui kegiatan bimbingan belajar kepada siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 di Dusun Kedungasem. Pendampingan belajar ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman kepada siswa-siswi SD kelas 5 di Dusun Kedungasem terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan penggunaan media ular tangga. Pendampingan belajar dimulai pada hari kedua yakni Rabu, 21 Oktober 2020 dengan materi *Things in the Classroom* (Benda-Benda yang ada di Dalam Kelas), pendampingan belajar hari ketiga dengan materi *Things Around School* (Benda-Benda yang ada di Sekitar Sekolah), pendampingan belajar hari keempat dengan materi *Parts of Body* (Bagian-Bagian Tubuh), pendampingan belajar hari kelima dengan materi *My Family* (Keluargaku) dan pendampingan belajar hari terakhir dengan materi *Things at Home* (Benda-Benda yang ada di Rumah). Kegiatan ini diikuti sebanyak 20 peserta dari siswa-siswi SD kelas 5 yang bertempat di Dusun Kedungasem Desa Bandarkedungmulyo Kecamatan Bandarkedungmulyo Kabupaten Jombang pada tanggal 21-25 Oktober 2020. Narasumber dalam kegiatan ini adalah mahasiswa prodi bahasa inggris di Universitas KH. A. Wahab Habullah. Kegiatan ini membantu siswa kelas 5 SD dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa kelas 5 SD dalam mengikuti alur permainan ular tangga.

Kegiatan pendampingan belajar ini juga dilakukan penyebaran angket respon kepuasan kepada peserta pendampingan belajar pada hari keenam/ hari terakhir pendampingan belajar yakni pada tanggal 25 Oktober 2020. Hasil respon kepuasan kegiatan pendampingan belajar menunjukkan bahwa peserta pendampingan belajar menilai kegiatan pendampingan belajar ini sangat bermanfaat dan menyenangkan. Kegiatan pendampingan belajar ini juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa kelas 5 SD dalam menggunakan media ular tangga untuk mempelajari materi Bahasa Inggris. Selain itu, peserta bimbingan belajar sangat antusias dan aktif berinteraksi dengan pembimbing saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung serta dari penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman materi oleh peserta.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut; (1) media ular tangga dapat memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keaktifan siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 di Dusun Kedungasem terkait pembelajaran Bahasa Inggris; dan (2) media ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa-siswi SDN Bandarkedungmulyo 1 di Dusun Kedungasem dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR RUJUKAN

- Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Budiharto, R. A., & Syahroni, A. W. (2020). Pendampingan Pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone Sebagai Alat Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 339-345.
- Djamarah, S. B., & Zain, Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, Mustofa Abi., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Imaliyah, D. E. (2018). Pengembangan Media Belajar Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 101-110.
- Iwan, Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Kurniawan, Andrian, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 68-73.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga Bagi Siswa Antonius 2 Semarang. *Jurnal Abdimasku*, 3(2), 72-78.
- Salam, Nurfadillah, Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69.
- Solekhah, Inayatus. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di MA Hidayatul Muhtadi'in. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 42-55.
- Suharti, dkk. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Widowati, Febrina. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. *Jurnal PGSD*, 2(1), 1-10.
- Yuan, K., Aftoni, A., & Çobanoğlu, Ö. (2020). The Effect of Problem-Based Learning Model and Blended Learning Model to Metacognitive Awareness as a Reflection Towards a New Normal Era. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 183-188. doi:<https://doi.org/10.21831/jptk.v26i2.32783>