
Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga pada Anak Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran Tembelang Jombang

Waslah^{1*}, Nayla Zahroh Al-Husna², Muhimmatul Khoiroh³, Imro Atuzzakiyatul K⁴

^{1,4}Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Pendidikan Fisika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: waslah@unwaha.ac.id

ABSTRACT

In community service activities, the partner is the Gabusbanaran Elementary School. Based on the results of the situation analysis, there are problems that need to be resolved related to this community service activity plan for partners. The main problem found is the lack of learning media in the teaching and learning process. And the goal is to facilitate student learning in learning and to train teamwork between students. The method used in the implementation is Community Based Research, which is one of the latest training models that involves the community as partners. Community-based training is training that applies a collaborative approach. and the whole community. In this case, our partner is SD Gabusbanaran, especially grade IV students. motivation, activity and creativity of students' learning, making it easier for students to learn because it is assisted by the pictures in the game of snakes and ladders, this snake and ladder media is very effective for repeating the lessons that have been given, helping students think individually and in groups and learn to work together

Keywords: Media, Learning, 3D Snakes and Ladders

ABSTRAK

Pada kegiatan pengabdian pada masyarakat mitranya adalah Sekolah Dasar Gabusbanaran Berdasarkan hasil analisis situasi, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini untuk mitra adalah Permasalahan pokok yang didapati yakni kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dan tujuannya adalah memfasilitasi pembelajaran siswa dalam belajar dan melatih kerjasama tim antar siswa. Adapun metode yang di gunakan pelaksanaan adalah Community Based Research adalah salah satu model pelatihan terkini yang melibatkan masyarakat sebagai mitra kerja. Pelatihan berbasis masyarakat adalah pelatihan yang menerapkan pendekatan kolaboratif. dan seluruh masyarakat. Dalam hal ini, mitra kerja kami adalah SD Gabusbanaran, khususnya siswa kelas IV. dan hasil nya adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, Menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik, memudahkan peserta didik dalam belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan, membantu peserta didik berfikir secara individu maupun kelompok dan belajar bekerja sama.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, 3D Ular Tangga

PENDAHULUAN

Desa Gabusbanaran Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang dengan luas 1,17 Km². Desa Gabusbanaran dengan jumlah penduduk 1994 Jiwa yang terdiri dari 3 dusun yaitu Dusun Gabus, Karang Kendal, Bulak Banaran yang mayoritas adalah masyarakat petani. Secara geografis, Desa Gabusbanaran berada di antara desa-desa berikut;
Batas-batas wilayah

- Utara : Desa Pulogedang Kecamatan Tembelang
- Barat : Desa Bedahlawak Kecamatan Tembelang
- Selatan : Desa Sentul Kecamatan Jombang
- Timur : Desa Pulorejo Kecamatan Tembelang

Dalam hal pendidikan, anak-anak di Desa Gabusbanaran juga tergolong sangat aktif. Hal tersebut ditengarai dengan giatnya anak-anak dalam mengikuti pembelajaran di luar sekolah, salah satunya adalah dengan mengikuti bimbingan belajar (Bimbel) di sore hari. Sayangnya, acapkali keaktifan belajar anak-anak kurang didukung dengan instrument penunjang pembelajaran. Kinerja nyata yang dihadapi oleh sebagian besar mahasiswa terutama tentang pendidikan di Desa Gabusbanaran yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal itu menyebabkan proses belajar mengajar yang monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dalam belajar.

Adapun mitra pada kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah Sekolah dasar Gabusbanaran Berdasarkan hasil analisis situasi dan di atas, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini untuk mitra adalah Permasalahan pokok yang didapati adalah kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Fadhli *et al.*, 2022).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui sosialisasi dengan tema Penerapan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga Pada anak-anak Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran memiliki tujuan sebagai berikut.

- Memfasilitasi pembelajaran siswa dalam belajar
- Melatih kerjasama tim antar siswa.

METODE

Metode pelaksanaan adalah desain atau kerangka yang digunakan dalam pengabdian untuk memberikan informasi atau pemetaan masyarakat (*social mapping*) secara langsung sehingga terjadi interaksi yang cair antara masyarakat dengan pelaksana kegiatan. Adapun metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah *Community Based Research (CBR)* adalah salah satu model pelatihan terkini yang melibatkan masyarakat sebagai mitra kerja. Pelatihan berbasis masyarakat adalah pelatihan yang menerapkan pendekatan kolaboratif. Pelatihan ini melibatkan seluruh stakeholder lainnya (dari kalangan masyarakat). Dalam hal ini, mitra kerja kami adalah Sekolah Dasar di Gabusbanaran, khususnya anak siswa kelas IV.

Berikut langkah-langkah yang kami terapkan, yakni sosialisasi, penerapan, dan pendampingan. Melalui kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak siswa Sekolah dasar di gabusbanaran, yakni kurangnya media yang dapat menunjang pembelajaran.

Tabel 2. Rancangan Solusi Permasalahan

No.	Permasalahan	Solusi
1.	Pengetahuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan media pembelajaran.	a. Sosialisasi (Presentasi) b. Teori
2.	Pengetahuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan cara pengaplikasian media pembelajaran.	a. Sosialisasi (Presentasi) b. Teori c. Praktik

Metode CBR yang diterapkan telah dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan struktur program pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 3. Struktur Program Sosialisasi Penerapan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam	Jumlah Peserta
Pertemuan 1				
1.	Pengenalan media pembelajaran.	1. Sosialisasi (Presentasi)	2	19

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam	Jumlah Peserta
		2. Teori		
2.	Pengenalan cara mengaplikasikan media pembelajaran	1. Sosialisasi (Presentasi) 2. Teori 3. Praktik	3	
Total			5	19

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini didukung oleh beberapa pihak salah satunya adalah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas KH. A. Wahab hasbullah (UNWAHA) yang bekerja sama dan bersinergi dalam hal sumber daya manusia dengan pihak Fakultas dan Program Studi sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini akan mencapai keberhasilan dan kelancaran karena adanya kerjasama dengan para dewan guru SD di Gabusbanaran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada dilakukan di Bulan September akhir sampai pertengahan Bulan Oktober 2022. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, dan penerapan media. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SDN Gabusbanaran Kecamatan Tembelang. Berikut rancangan tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pelaksanaan Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Instrumen Evaluasi	Pelaksanaan
1.	Koordinasi awal (observasi) lokasi pengabdian.	Surat Izin Kegiatan	12 Oktober 2022
2.	Konsultasi kebutuhan mitra	Foto Kegiatan	12 Oktober 2022
3.	Persiapan dan pembuatan Media	Foto Kegiatan	12 Oktober 2022
4.	Sosialisasi dan penerapan Media	Daftar Hadir, Bahan Sosialisasi, Foto Kegiatan	13 Oktober 2022
5.	Pelaporan	Laporan Akhir	20 Oktober 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses kegiatan pengabdian pada masyarakat yang sudah dilakukan sejauh ini, tahapan yang telah dilakukan, meliputi:

Koordinasi dengan mitra diawali dengan permohonan izin yang disampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Gabusbanaran, Bapak Sugeng Subagya, S.Pd. Dilanjutkan dengan konsultasi kebutuhan program bersama para guru. Hasil koordinasi bersama mitra adalah dengan diberikannya izin untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Hasil koordinasi dengan mitra selain pemberian izin ialah penyusunan materi dengan melakukan kajian pustaka dari buku ajar yang digunakan di sekolah. Dilanjutkan dengan penyusunan media.

Sosialisasi dan penerapan media dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2022. Diawali dengan pengenalan media dan fungsi media pembelajaran dan diakhiri dengan penerapan dengan keterlibatan langsung siswa-siswi kelas IV SD di Desa Gabusbanaran. Media dimainkan secara berkelompok dan ditentukan dua kategori juara. Kategori pertama merupakan kategori Tim dengan Poin Terbanyak. Kategori kedua merupakan kategori Tim dengan Waktu Tercepat menuju Finish. Hasil yang dicapai ialah Tim 2 sebagai Tim dengan Poin Terbanyak, 5 poin. Tim 1 sebagai Tim dengan Waktu Tercepat menuju Finish. Media ular tangga memungkinkan untuk dapat digunakan kapan saja, meskipun tidak digunakan pada semua pelajaran. Adapun fungsi dan manfaat media ular tangga bagi peserta didik adalah :

- Memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.
- Menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik.

- Memudahkan peserta didik dalam belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.
- Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan.
- Membantu peserta didik berfikir secara individu maupun kelompok.
- Belajar bekerja sama.

Dalam bidang ekonomi media pembelajaran 3D berupa ular tangga bisa menjadi salah satu inovasi bisnis sampingan yang bisa dilakukan pendidik baik tingkat dasar, menengah, maupun atas hanya dengan membuat media ular tangga yang lebih menarik agar tidak sama persis dengan produk yang diperjualbelikan di pasaran. Dengan begitu kesejahteraan pendidik akan meningkat dan menambah penghasilan pendidik.

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran 3D ular tangga, menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D ular tangga baik digunakan dalam pembelajaran dilihat dari semangat peserta didik dalam permainan ular tangga.

Dengan adanya media pembelajaran 3D ular tangga maka akan menambah kreativitas pendidik dalam proses belajar mengajar dan menjadikan peserta didik lebih paham dengan materi yang sudah dibahas sebelumnya (sebagai evaluasi belajar). Media pembelajaran 3D ular tangga digunakan sebagai salah satu sarana penunjang bahan ajar, semakin menarik media pembelajaran ular tangga semakin banyak peserta didik yang tertarik dan semangat dalam mempelajarinya.

Apabila masyarakat dari kalangan pendidik ingin memproduksi media pembelajaran 3D ular tangga dalam skala besar, maka bahan dan alat yang dibutuhkan juga harus memiliki daya produksi yang banyak dan mencukupi, tentu membutuhkan tenaga produksi yang cukup juga

SIMPULAN

Sesuai hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat kami simpulkan hal-hal sebagai berikut.

- Memberikan penunjang pembelajaran pada siswa kelas IV SD di Desa Gabusbanaran.
- Memberikan wawasan tambahan mengenai media pembelajaran.
- Melatih kerjasama tim antar siswa sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan rasa bersosialisasi yang tinggi.
- Membantu guru dalam mengaktifkan interaksi dan keaktifan siswa baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, bahkan siswa dengan media sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi, S., Harmianto, S., & Yuwono, P. D. (2018). Upaya meningkatkan kemampuan pedagogik guru melalui pelatihan pembelajaran tematik sains menggunakan inquiry learning process dan science activity based daily life. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2 (1), 29-35.
- Fadhli, K., Rahmawati, I., Nasrulloh, M. F., Putri, F. D. L., Martina, M., & Rosyid, M. A. (2022). Penggunaan Alat Peraga TAPASAM Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bagi Anak. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 11-17.
- LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. (2019). *Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PPM)*. Jombang: LPPM UNWAHA.
- Susilawaty, A. (2016). *Riset Berbasis Komunitas (Community Based Research)*. Makassar: Khairunnisa.