

---

Pemberdayaan Anak-anak Desa Sudimoro dengan Pembelajaran Kosakata & Numerasi Melalui DUDADAU.EDU *Fun Game* dan *Education*

Wahyudi<sup>1\*</sup>, Khoirun Nisa<sup>2</sup>, Chusnul Chotimah<sup>3</sup>, Lisa Ermianti<sup>4</sup>, Fitrianti Hidha Masfufah<sup>5</sup>, Aurora Novitasari<sup>6</sup>, Siti Rusdiana<sup>7</sup>, Iklima Qurotu Izza Rizqiyyah<sup>8</sup>, Imada Mila Al Khanifah<sup>9</sup>, I'anutuzzakiyah<sup>10</sup>

<sup>1\*,2,3,4,5,10</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>7</sup> Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>6</sup> Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

\*Email: [neesaalkhoirot@unwaha.ac.id](mailto:neesaalkhoirot@unwaha.ac.id)

---

### ABSTRACT

*The development of science and technology has brought significant changes to various dimensions of human life. Education is the spearhead in developing a nation's future. Therefore, changes and improvements continue to be made in various education sectors, in this case researchers want to make innovations in education, namely creating a learning media called "DUDADADU.EDU" for vocabulary and numeration learning based on fun games and education. The method used is an approach method for implementing this activity using the STAD type cooperative learning model, a model that emphasizes activity and interaction between students to help each other in mastering the material, the aim of this service is to increase the interest and enthusiasm of students in Sudimoro village, the results What is achieved in this activity includes impacts on student learning, as well as social impacts.*

**Keywords:** *Education, media, dudadadu.edu.*

### ABSTRAK

*Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, Pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembangunan masa depan suatu bangsa. Oleh karena itu perubahan dan perbaikan terus dilakukan pada berbagai sektor Pendidikan, dalam hal ini peneliti ingin membuat inovasi dalam Pendidikan yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang bernama "DUDADADU.EDU" "pembelajaran Kosa Kata dan Numerisasi berbasis Fun Game dan Education. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling membantu dalam penguasaan materi, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat para siswa di desa Sudimoro, hasil yang di capai dalam kegiatan ini antara lain dampak bagi pembelajaran siswa, dan juga bagi social.*

**Kata Kunci:** *Pendidikan, media, dudadadu.edu.*

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam segi ekonomi, sosial dan budaya maupun pendidikan. Tidak adanya penyesuaian-penyesuaian dalam segi pendidikan, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pembelajaran disekolah menyebabkan pendidikan tertinggal di perkembangan IPTEK. Salah satu faktor dan pendukung utama dalam suatu proses pembelajaran yaitu guru dan peserta didik (Rifqi dkk., 2014).

Pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembangunan masa depan suatu bangsa. Oleh karena itu perubahan dan perbaikan terus dilakukan pada berbagai sektor pendidikan, mulai dari sektor

---

pendidikan sampai dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sebuah pelajaran (Aisyah dkk., 2019).

Sudimoro adalah sebuah desa di wilayah kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang. Secara topografis desa tersebut adalah daerah datar yang berada 30 m dpl dengan suhu sekitar 26-32 derajat celcius. Dengan demikian, Sebagian umum Desa Sudimoro beriklim tropis dan sangat cocok untuk dijadikan sebagai daerah pertanian terutama untuk tanaman palawija ditunjang dengan adanya sarana dan prasarana jalan yang memperluas akses dari desa Sudimoro menuju ibu kota kecamatan maupun menuju sentra sentra sangatlah berpengaruh pada mata pencarian penduduk setempat.

Desa Sudimoro salah satu desa yang memiliki banyak lembaga pendidikan dari tingkat RA sampai SD yang terdiri dari RA Tri Bakti, TK Dhamar Wulan, SDN Sudimoro, MI dan Ra Mamba'ul Huda dan dengan cukup banyaknya lembaga pendidikan di Desa Sudimoro dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa menciptakan media atau metode yang baru dengan salah satunya menggunakan media pembelajaran DUDADADU.EDU. Tujuan program DUDADADU.EDU adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan disertai bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil analisis dan situasi di atas, muncul permasalahan yaitu Minimnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran di sekolah dan Kurangnya variasi media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, dalam hal ini peneliti berfokus untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran DUDADADU.EDU.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui Pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik. Permasalahan yang dialami anak-anak adalah minimnya minat belajar dan kurangnya variasi media pembelajaran. Solusi yang diberikan adalah pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU, sehingga anak-anak dapat dibuat antusias dan semangat dalam mempelajari pelajaran sekolahnya.

## **METODE**

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling membantu dalam penguasaan materi. Model pendekatan kooperatif tipe STAD dilaksanakan pada saat kegiatan bimbel di desa Sudimoro dan di SDN Sudimoro. Dengan melalui metode ini dapat lebih optimal dalam memahami materi pembelajaran di sekolah. Diharapkan melalui kegiatan ini dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi anak-anak di desa Sudimoro. Kooperatif tipe STAD merupakan metode yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa atau kelompok untuk saling memotivasi dan membantu dalam penguasaan materi. Media DUDADADU.EDU merupakan sebuah media yang menggunakan dadi dan board gane.

Kegiatan ini melibatkan desa Sudimoro, yaitu dusun Sudimoro dan dusun Paritan dan lembaga pendidikan yaitu SDN Sudimoro. Kegiatan awal mulai tanggal 24 Agustus 2023 yakni dengan kegiatan survei ke lembaga sekolah, dilanjut tanggal 27 Agustus 2023 dimulai Kegiatan bimbel di dusun Paritan dusun Sudimoro. Tanggal 4,5,11,12,14 September 2023 pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU.

Rencana pembelajaran dari kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema program DUDADADU.EDU ini adalah dengan melalui pembelajaran menggunakan media tersebut dalam pembelajaran bimbel di masyarakat dan di lembaga pendidikan yaitu di SDN Sudimoro. Melalui kegiatan ini diharapkan para pelajar dapat terus menggunakannya sebagai sarana belajar dan bermain yang seru. Dengan konsep pembelajaran yang menarik yaitu belajar disertai dengan bermain. sehingga tanpa disadaripemahaman siswa akan terasah dan berkembang sedikit demi sedikit.

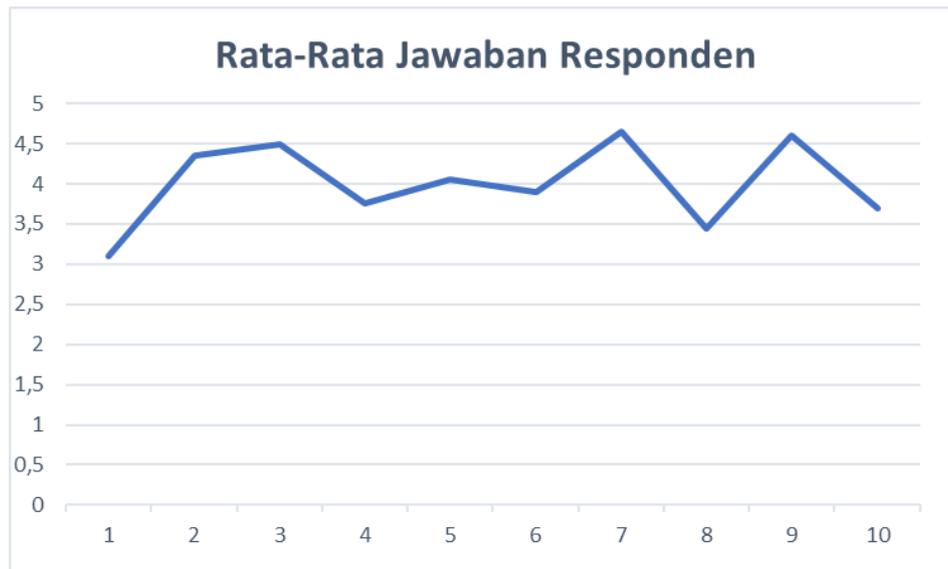
**Tabel 1.** Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Jenis kegiatan	Tempat	Waktu pelaksanaan
1.	Pembukaan Bimbel di Dsn. Sudimoro dan Paritan	Rumah bu Maslukha dan TPQ Fastabiul Khoirot	27 agustus 2023
2.	Pendampingan Bimbel di Sudimoro dan Paritan	Rumah bu Maslukha dan TPQ Fastabiul Khoirot	28 agustus – 14 september 2023
3.	Pendampingan Bimbel serta penggunaan media pembelajaran DUDADADU.EDU di Dsn. Sudimoro	Rumah bu Maslukha	4,5 september 2023
4.	Pendampingan Bimbel serta penggunaan media pembelajaran DUDADADU.EDU di Dsn. Paritan	TPQ Fastabiul Khoirot	11,12 september 2023
5.	Pendampingan kegiatan belajar mengajar di SDN Sudimoro dengan media DUDADADU.EDU	SDN Sudimoro	14 september 2023

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 2.** Responden pemahaman pembelajaran

No.	Nama	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Afika	1	5	4	4	4	4	4	3	5	4
2	Silvia	5	4	5	4	3	2	3	3	5	3
3	Marwah	3	5	5	4	2	3	5	4	5	5
4	Aini	4	4	5	5	5	1	4	3	4	3
5	Syafa	3	1	4	3	4	4	5	3	5	3
6	Asyifa	4	5	4	3	2	3	5	4	4	4
7	Zakiyah	5	5	5	2	5	4	5	2	5	4
8	Anggi	2	4	5	4	5	5	4	3	4	3
9	Vika	4	5	5	3	5	4	5	3	5	4
10	Tama	3	5	4	3	4	4	5	5	4	3
11	Zucke	4	4	4	5	4	3	5	4	4	2
12	Prasetyo	1	5	5	2	5	4	5	2	5	5
13	Putra	5	5	4	4	2	4	5	5	4	4
14	Mei-mei	4	5	5	4	3	5	5	4	5	3
15	Bima	3	4	4	5	4	5	5	4	5	2
16	Prino	2	4	4	5	5	5	4	5	4	5
17	Alif	2	4	5	2	4	4	5	4	5	4
18	Anin	1	5	5	4	5	5	4	3	4	4
19	Ferly	5	3	4	5	5	4	5	3	5	5
20	Dika	1	5	4	4	5	5	5	2	5	4
Jumlah		62	87	90	75	81	78	93	69	92	74
Rata-rata		3.1	4.35	4.5	3.75	4.05	3.9	4.65	3.45	4.6	3.7
Pembulatan		3	4	5	4	4	4	5	3	5	4



**Gambar 1.** Grafik rata-rata jawaban responden tentang media DUDADADUEDU

Berdasarkan diagram tabel diatas menunjukkan bahwa hasil rata- rata jawaban dari 20 responden tentang media DUDADADU.EDU pada item pernyataan yang pertama rata-rata responden menjawab dengan skor 3. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden kurang setuju dalam memahami konsep yang sulit dalam suatu pembelajaran. Pada item pertanyaan kedua rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden ketika belajar dengan DUDADADU.EDU sangat setuju bahwa mereka senang mengikuti proses pembelajaran. pada item pernyataan yang ketiga rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju dengan media DUDADADU.EDU ini karena media ini sangat menyenangkan, pada item pernyataan keempat, rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju dan lebih senang belajar jika menggunakan media pembelajaran DUDADADU.EDU. pada item pernyataan kelima, rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju, mereka tidak bosan jika pembelajaran menggunakan media DUDADADU.EDU. pada item pernyataan keenam rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Dapat disimpulkan bahwa siswa setuju menggunakan media ini, dan termotivasi untuk terus belajar. Di item pernyataan ketujuh rata-rata responden menjawab dengan skor 5. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju dengan pembelajaran yang mencantumkan gambar dan edukasi yang menjadikan siswa lebih semangat belajar dan tidak cepat bosan. Pada item pernyataan kedelapan rata-rata menjawab skor 3. Disimpulkan bahwa rata-rata responden menjawab kurang setuju, penggunaan bahasa dalam media ini membantu dalam memahami materi yang disajikan. Pada item pernyataan kesembilan rata-rata responden menjawab dengan skor 5 bahwa soal yang terdapat dalam media pembelajaran DUDADADU.EDU sesuai dengan jenjang pendidikan. Pada item pernyataan kesepuluh rata-rata respons menjawab dengan skor 4. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju dengan pembelajaran dengan DUDADADU.EDU karena media ini tidak sulit untuk diterapkan baik itu di bimbel maupun lembaga pendidikan.

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar, dimulai dengan pembuatan media, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kemudian penyusunan laporan. Berdasarkan yang diselenggarakan oleh simpulan bahwa siswa tersebut merasa senang dan tertarik. Hal ini terbukti dengan adanya pelaporan dari hasil angket mereka yang rata-rata menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan antusiasnya mereka dalam mengikuti pembelajaran. selain itu, berdasarkan hasil angket juga rata-rata menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih semangat dan lebih tertantang dalam belajar.

Pada pembelajaran menggunakan media DUDADADU.EDU yang diberikan kepada anak-anak ini mempunyai dampak positif bagi diri sendiri maupun orang lain yang belajar pembelajaran menggunakan media ini. karena dengan adanya media ini.

Dampak sosial dari pembelajaran DUDADADU.EDU dapat mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antara siswa. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan pengembangan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain.

Dampak bagi lembaga pendidikan, dengan pembelajaran DUDADADU.EDU dapat mendorong pembelajaran aktif karena pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, merencanakan strategi, dan membuat keputusan

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, hasil sebelum pembelajaran DUDADADU.EDU diterapkan kebanyakan siswa merasa cepat bosan dan perlu adanya metode yang baru untuk meningkatkan minat belajar mereka. Dan ketika diterapkan adanya pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU didapatkan respons siswa bahwa mereka sangat senang saat belajar dengan pembelajaran dengan DUDADADU.EDU dan didukung dengan hasil angket bahwa rata-rata menunjukkan hasil yang positif tentang penilaian DUDADADU.EDU.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Gayatri, Askardiya Mirza, and Septiana Ika Ningtyas. "peningkatan minat terhadap hasil belajar peserta didik melalui media permainan ular tangga pada pelajaran kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan (Studi Penelitian Peserta Didik Kelas X Di Lokasidi Jakarta Timur, Tangerang Selatan, Dan Depok)." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 1 (2017): 88–100.
- Guterres, Indah Kurnia Nur Pratiwi, Sudarti Sudarti, Maryani M, and Pramudya Dwi Aristya Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di Sma." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 7, no. 1 (2018): 54.
- Karimah, Dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII." *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret* 2, no. 1 (2014): 120547.
- Lumbantobing, Winda Lidia, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan." *Sebatik* 26, no. 2 (2022): 666–672.
- MD, Pipit Putri Hariani, Agus Wiranda, and Ijah Mulyani Sihotang. "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar." *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)* 4, no. 1 (2021): 38–49.
- Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2017): 35–44.
- Syafitri, Aisha, Hermansyah Amir, and Elvinawati Elvinawati. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah." *Alotrop* 3, no. 2 (2019): 132–138.
- Titin Sundari, Andik Purwanto, Eko Risdianto. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smpn 10 Kota Bengkulu." *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisik* 1, no. 1 (2017): 106–113. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jipf/article/view/3544>.
- Ulfa, Nur Maria, Aries Tika Damayani, and Rofian Rofian. "Pengaruh Nht Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar." *Jurnal Sinektik* 2, no. 2 (2019): 212.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.