

Upaya Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D

Amrini Shofiyani¹, Nurul Hidayah², Muhammad Yasin Fatchul Barry³, Dzikrul Hakim Al-Ghozali⁴, Hafif Azizah⁵, Nur Herlina⁶, Zayyana Fajar Febriana Nur⁷,
Muhammad Romadhoni⁸, Muslimin⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, MAN 10 Jombang, Indonesia
rinishofiyani@unwaha.ac.id

Abstrak: Artikel akademis ini mengeksplorasi implementasi ular tangga 3D sebagai medium pembelajaran inovatif dalam konteks pemberdayaan masyarakat di bidang pendidikan. Ditulis oleh Amrini Shofiyani dan tim dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, penelitian ini menangani masalah umum kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya di Desa Kauman, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Artikel ini memperkenalkan konsep ular tangga 3D sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, dengan tujuan meningkatkan minat siswa, kerjasama tim, dan keterampilan kognitif. Pendekatan Game Based Learning digunakan sebagai metode dalam program pelatihan, dilaksanakan dengan melibatkan siswa dari MI Sulaimaniyah. Hasil penelitian menunjukkan tingkat praktikalitas yang tinggi, dengan persentase rata-rata sebesar 89,7% berdasarkan tanggapan siswa terhadap medium pembelajaran ular tangga 3D. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa, merangsang motivasi dan rasa ingin tahu.

Kata Kunci: media pembelajaran; ular tangga 3D

***Abstrak:** This academic article explores the implementation of a 3D Snake and Ladder as an innovative learning medium in the context of community empowerment in education. Authored by Amrini Shofiyani and team from Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, the study addresses the prevalent issue of a lack of engaging learning media faced by students, particularly in Desa Kauman, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. The article introduces the concept of 3D Snake and Ladder as a game-based learning tool, aiming to enhance students' interest, teamwork, and cognitive skills. The Game Based Learning approach is employed as a method for the training program, conducted with students from MI Sulaimaniyah. The results indicate a high level of practicality, with an average percentage of 89.7% based on students' responses to the 3D Snake and Ladder learning medium. The study contributes to providing an engaging and effective learning experience for students, fostering motivation and curiosity.*

Keywords: learning media; 3D Snake; ladder.

© 2024 Al-Tafani: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat

How to cite: Shofiyani, A., dkk. (2023). Upaya Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D. *Al-Tafani: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 51-58.

Received : 13 December 2023 Accepted : 25 December 2023 Published : 31 December 2023

DOI :

PENDAHULUAN

Desa Kauman Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang Provinsi Jawa Timur yang mayoritas adalah masyarakat pedagang. Dalam hal pendidikan, anak-anak di Desa Kauman juga tergolong sangat aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari giatnya anak-anak dalam mengikuti ekstrakurikuler dan pembelajaran di luar sekolah, salah satunya adalah mengikuti bimbingan belajar (Bimbel) di malam hari. Sayangnya, minim media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan persoalan nyata yang dihadapi sebagian besar siswa. Karena proses belajar mengajar yang berulang-ulang, siswa kehilangan minat belajar dengan sangat cepat.

Suatu media memerlukan imajinasi dan kepekaan siswa terhadap pengalaman yang akan meningkatkannya pemahamannya terhadap suatu hal, maka media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar siswa dan rasa ingin tahu. Pada laporan pemberdayaan masyarakat dibidang pendidikan kali ini, peneliti akan mengangkat tema Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D sebagai barang yang baru dan mempunyai daya tarik tersendiri. Permainan ular tangga 3D ini akan menjadikan para siswa sebagai target mitra, dan diharapkan mampu memberi pengalaman belajar yang menarik dan melatih kerjasama tim antar siswa.

Memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pengajaran untuk menyampaikan informasi agar pesan lebih mudah dipahami dan membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Ketersediaan media dapat memudahkan pembelajaran bagi siswa dalam memahami informasi yang disampaikan (Paringan, 2018). Guru sering kali kesulitan menemukan cara untuk menyederhanakan pembelajaran bagi siswanya saat berada di kelas. Untuk menyampaikan informasi secara efektif, guru harus memberikan kemudahan atau fasilitas. Sebaliknya, siswa yang merasa mudah memperoleh ilmu pengetahuan akan belajar lebih giat dan termotivasi (Miftah, 2013). Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran ular tangga 3D.

Sering kali kita menjumpai anak - anak yang kurang tertarik dengan permainan ular tangga yang sudah lama dimainkan dan mereka sudah bosan untuk memainkan kembali, karena hal demikian banyak permainan yang sebenarnya dapat mengasah keterampilan menjadi terlupakan, Untuk mengurangi hal itu peneliti berinisiatif untuk memperbaiki permainan ular tangga yang sudah sedikit dimainkan oleh anak - anak menjadi permainan ular tangga yang berbasis 3d. Permainan ular tangga menggunakan dadu dimainkan oleh

dua pemain atau lebih dan dilengkapi dengan kotak serta gambar ular tangga. Siswa didorong untuk berpartisipasi dan menentukan sendiri tujuan pembelajaran yang akan dicapainya dalam permainan ini, sehingga mereka secara aktif menerapkan apa yang mereka pelajari. Siswa biasanya akan tertarik mengikuti proses pembelajaran menggunakan permainan ular tangga 3d (Anjelina Wati, 2021).

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan pionnya di kotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah). Pionny dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila peemain mendaat diujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi keujung tangga yang lain. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi, bila tidak maka giliran jatuh ke pemain lain (Mulyati, 2020).

Penemuan permainan ular tangga ini belum diketahui sumber jelasnya. Pada permainan ular tangga ini jika mendapatkan tangga harus mengikuti jalur tangga dalam permainan, jika mendapatkan ular harus mengikuti jalan ular tersebut hingga bawah. Jika ada peserta yang

berhasil melewati garis finis terlebih dahulu, maka peserta tersebut dianggap sebagai pemenang. Tujuan dari media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengenalan informasi kepada siswa. Dibangun berdasarkan permainan klasik ular tangga dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Manfaat media pembelajaran permainan ular tangga antara lain sebagai berikut: (1) siswa belajar sambil bermain; (2) siswa dapat belajar secara berkelompok dan individu; (3) memudahkan siswa dalam belajar karena gambar permainan membantu siswa; dan (4) tidak memerlukan biaya produksi yang tinggi. (Afandi, 2015).

Permainan ular tangga yang biasanya berbentuk persegi dan mempunyai kotak kecil dan gambar, ular tangga dijadikan sebagai media pembelajaran. Karena sebagian besar siswa sekolah dasar sudah mengenal permainan ular tangga, maka permainan ini dapat diadaptasi agar siswa dapat memanfaatkannya sebagai alat pelajaran selama proses pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, maka perlu dilakukan kajian terhadap penerapan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam permainan ular tangga (Lumbantobing dkk, 2022). 3D (Tiga Dimensi) mengacu pada tiga dimensi spasial, yaitu menunjukkan titik koordinat kartesius X, Y, dan Z. contoh benda 3D dengan panjang, lebar, dan tinggi adalah bola, limas atau benda spasial seperti kotak sepatu (Rustaman, 2022).

Berdasarkan pernyataan diatas maka permainan ular tangga

3D dapat memberi nilai-nilai yang dapat dikembangkan melalui permainan ini diantaranya; mengenal diri, mengenal emosi, empati, berbagi, kerjasama, disiplin. Ular tangga dimainkan dengan cara anak-anak bermain langsung dalam petak-petak papan ular tangga. Dengan bermain ular tangga tersebut diharapkan peserta dalam mengasah kecerdasan otak, dan mental. Selain itu, ada beberapa siswa yang belum mengetahui tentang permainan ular tangga 3D. Maka dari itu para peneliti melakukan pelatihan pada siswa tentang pemahaman permainan ular tangga 3D dan tata cara membuat permainan ular tangga 3D dan langsung untuk mempraktikkan dalam pembuatan permainan ular tangga 3D agar lebih memahami tentang cara pembuatan permainan ular tangga 3D tersebut.

METODE

Pendekatan Game Based Learning menjadi salah satu metode dalam proses pelatihan ini. Game based Learning adalah mengharuskan siswa belajar, namun mereka melakukannya sambil bermain. Game Based Learning merupakan suatu metode penyampaian pembelajaran agar siswa dapat memahaminya dengan cepat. Game Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang diciptakan secara tegas untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Siswa harus belajar sesuai tujuan, tetapi dengan cara yang menyenangkan (Noviyanti, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini didukung oleh beberapa pihak salah satunya adalah Lembaga penelitian dan pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas KH.A. Wahab Hasbullah yang bekerja sama dan bersinergi dalam hal sumber daya manusia dengan pihak dan program study sesuai kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan pengabdian ini akan mencapai keberhasilan jika adanya saling bersinergi dengan pihak sasaran Dimana sumber permasalahan diperoleh dari sumber yang diperoleh.

Pelaksanaan kegiatan pada Masyarakat Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari senin pada tanggal 11 september 2023 yaitu Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D tersebut dilaksanakan di Gor Balai desa kauman dan diikuti oleh kurang lebih 70 orang siswa /siswi yang berasal dari kelas V MI Sulaimaniyah. Kegiatan diawali dengan pertemuan secara langsung untuk saling mengenal dan menyampaikan rincian kegiatan Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D. Dalam pertemuan ini pula siswa diberikan angket terkait pemahaman materi, soal dan media tentang media ular tangga 3d. Dari ke 70 siswa yang mengikuti kegiatan ini, hanya sebagian siswa yang mengetahui apa itu media 3d, hal ini menjadikan daya tarik siswa untuk belajar menggunakan media ular tangga 3d. Langkah awal dari kegiatan ini yaitu:

1. Pembukaan dan penyampaian urutan kegiatan pengenalan media pembelajaran ular tangga.

2. Setelah itu dilanjutkan dengan pengenalan konsep dasar 3d dan pemaparan materi yang berkaitan dengan media pembelajaran ular tangga 3d.
3. Setelah pemaparan materi, diajukan sebuah pertanyaan untuk siswa, jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar perwakilan siswa dapat belajar dan bermain menggunakan media pembelajaran ular tangga 3d.
4. Setelah memilih perwakilan siswa yang akan menggunakan media pembelajaran ular tangga 3d. Permainan dilakukan menurut giliran, siswa mengambil kartu pertanyaan sesuai gambar yang ada di petak ular tangga 3d.
5. Setelah mengambil kartu pertanyaan, siswa menjawabnya dan melanjutkan bermain.

Berdasarkan proses pengabdian terhadap masyarakat yang telah dilakukan, hasil yang dicapai adalah membekali para siswa-siswi kelas V MI Sulaimaniyah dengan pengetahuan dan pemahaman tentang mengetahui apa itu media 3d, hal ini menjadikan daya tarik siswa untuk belajar menggunakan media ular tangga 3d, instrument penilaian pada akhir kegiatan dengan menggunakan angket.

Dari hasil angket respon siswa terhadap media ular tangga 3d didapatkan data bahwa lebih banyak siswa lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga Hal itu menyebabkan seluruh siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ini merasa tertarik dan ingin belajar dengan bermain menggunakan media pembelajaran ular tangga 3d.

Angket untuk mengumpulkan umpan balik siswa sangat membantu untuk mengevaluasi seberapa praktis media pembelajaran yang dirancang. Angket ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Data yang terkumpul disajikan dalam bentuk skala likert (interval 1 sampai 5). Data tersebut kemudian diubah menjadi persentase dari keseluruhan aspek. Rumus berikut digunakan untuk menentukan indeks kepraktisan:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$ = Persentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub

N = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya hasil perhitungan diaplikasikan sesuai kategori pada tabel berikut :

Interval	Keterangan
$80\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% \leq \text{skor} < 79,9\%$	Praktis
$40\% \leq \text{skor} < 59,9\%$	Tidak Praktis
$20\% \leq \text{skor} < 39,9\%$	Sangat Tidak Praktis

Tabel 2. Presentase respon siswa terhadap media ular tangga 3d

Indikator pernyataan	Skor					Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
	1	2	3	4	5			
P1				200	100	300	85,7%	Sangat Praktis
	0	0	0	50	20			
P2			9	112	195	316	90,3%	Sangat Praktis
	0	0	3	28	39			
P3				148	165	313	89,4%	Sangat Praktis
	0	0	0	37	33			
P4			3	136	175	314	89,7%	Sangat Praktis
	0	0	1	34	35			
P5				108	215	323	92,3%	Sangat Praktis
	0	0	0	27	43			
P6				84	245	329	94%	Sangat Praktis
	0	0	0	21	49			
P7		2	12	116	180	310	88,6%	Sangat Praktis
	0	1	4	29	36			
P8				72	260	332	94,9%	Sangat Praktis
	0	0	0	18	52			
P9			54	104	130	288	82,3%	Sangat Praktis
	0	0	18	26	26			
	Jumlah						807,2%	
	Rata-rata						89,7%	Sangat Praktis

Evaluasi Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program ini dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian pada akhir kegiatan. Instrumen penilaian pada tahap ini menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga 3D. Fungsi dan manfaat dari produk ini adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang dipelajari sehingga timbul pertanyaan siswa yang akan membuat interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses belajar sambil bermain, menjadikan lingkungan belajar menarik dan menghibur.

Analisis Berkelanjutan Program

Untuk kelanjutan dari pengenalan media pembelajaran ular tangga 3d menjadikan siswa lebih semangat dan kompetitif untuk menang dengan tidak mudah menyerah untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa juga menjadi lebih sportif dengan melakukan hukuman yang diberikan apabila kalah dalam permainan..

Media pembelajaran ular tangga 3D digunakan sebagai pelengkap bahan ajar, semakin menarik media pembelajaran maka semakin tertarik dan bersemangat siswa dalam mempelajarinya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah berhasil dilaksanakan dan berjalan lancar.

Keberhasilan dari kegiatan dapat dilihat dari antusias siswa dan hasil evaluasi terhadap kegiatan yang dinilai baik bahkan sangat baik untuk beberapa aspek. Siswa menjadi lebih semangat dan kompetitif untuk berhasil dalam menjawab pertanyaan. Kegiatan ini bermanfaat bagi siswa yang sudah jenuh dengan pembelajaran didalam kelas seperti yang biasanya dilakukan menjadi lebih semangat dalam belajar. Penambahan pengetahuan tentang media 3d menjadikan siswa lebih mengetahui jenis benda dan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,7% yang memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran ular tangga 3d praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Anjelina Wati. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>.
- Hasan, Milawati, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), Article 2. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Mulyati, S. (2020). Meningkatkan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui bermain ular tangga menggunakan kartu angka pada kelompok b3 di tk negeri pembina metro pusat. *Jurnal lentera pendidikan pusat penelitian lppm um METRO*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v5i1.1250>.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas x sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%p>.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran*

Ilmu Kependidikan, 36(1), Article 1.
<https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>.

Paringan, O. (2018). *Pengembangan media pembelajaran exploding box pop up 3d pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 di kelas iv sekolah dasar* [undergraduate, University of Muhammadiyah Malang].
<https://eprints.umm.ac.id/39229/>.

Rustaman, A. H. (2022). Virtualisasi 3d web universitas trilogi sebagai media visit mahasiswa baru di masa new normal. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Spesial Issues 1), Article Spesial Issues 1.
<https://doi.org/10.32670/ht.v2iSpezial>