

## PENDAMPINGAN BELAJAR DENGAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 TEHORU

### *LEARNING ASSISTANCE WITH SNAKES LADDERS EDUCATIONAL GAMES TO INCREASE STUDENT ACTIVENESS IN SMP NEGERI 2 TEHORU*

Nana Ronawan Rambe<sup>1\*</sup>, Fenny Adnina Daulay<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyadan Keguruan IAIN Ambon

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Tarbiyadan Keguruan IAIN Ambon

Jalan. Dr. H. Tamizi Taher, Kebun Cengkeh, Sirimau, Ambon, 97218

Email Korespondensi: [nanarambe41@gmail.com](mailto:nanarambe41@gmail.com)

#### ABSTRAK

Belajar mengajar merupakan suatu proses integral dari penyelenggaraan pendidikan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diharapkan siswa dapat berperan aktif selama pelaksanaan kegiatan berlangsung. Namun fakta yang terjadi siswa pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar berdampak langsung kepada hasil belajar siswa, hal ini diduga karena rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran serta penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang monoton. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan). Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tehoru pada kelas VIII menunjukkan hasil yang signifikansi yaitu terdapat 27 orang siswa memiliki nilai diatas KKM (70,0) sedangkan 3 orang siswa memiliki nilai di bawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Tehoru dengan melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ular tangga dikatakan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa.

**Kata kunci:** Pendampingan, Permainan, Ular Tangga, Keaktifan.

#### ABSTRACT

*Teaching and learning is an integral process of providing education. In carrying out learning activities it is expected that students can play an active role during the implementation of activities taking place. However, the fact that passive students participate in teaching and learning activities has a direct impact on student learning outcomes. monotonous teaching. Therefore this community service activity aims to increase student learning activeness in learning. The method used is the PAIKEM method (active, innovative, creative, effective and fun learning). The results of the community service activities carried out at SMP Negeri 2 Tehoru in class VIII showed significant results, namely that 27 students had scores above the KKM (70.0) while 3 students had scores below the KKM. So it can be concluded that community service activities carried out in class VIII SMP Negeri 2 Tehoru by conducting learning using the snakes and ladders learning model are said to be able to increase the effectiveness of student learning.*

**Keywords:** Assistance, Snakes and Ladders Game, Active

#### PENDAHULUAN

Faktor yang menentukan kualitas suatu bangsa yang maju dan merdeka dapat dilihat dari pendidikannya. Untuk menciptakan kehidupan yang damai, cerdas, terbuka dan demokratis tidak dapat terlepas dari peran pendidikan. Oleh sebab itu, bidang pendidikan harus selalu melakukan inovasi secara berkesinambungan untuk meningkatkan pendidikan. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan salah satu proses pendidikan di sekolah. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling krusial dalam penyelenggaraan proses pendidikan baik itu pendidikan formal maupun non formal. Pembelajaran yang intraktif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa

untuk berpartisipasi secara aktif merupakan bagian terpenting yang harus diwujudkan dalam setiap proses pembelajaran (Endah Wardani, dkk:2015).

Berdasarkan dari pengamatan awal, yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tehoru terdapat beberapa masalah di sekolah tersebut seperti tenaga pengajar yang tidak linier antara lulusan dan disiplin ilmu yang diajarkan, tenaga kerja yang sarana dan prasarana yang kurang lengkap, buku paket belajar yang sangat minim, rendahnya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, rendahnya pemahaman guru tentang rancangan rencana pembelajaran dan hanya menyampaikan materi dengan metode pembelajaran satu arah seperti metode pembelajaran yang monoton dan tugas yang diberikan belum meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Salah satu cara yang dapat diterapkan dalam upaya peningkatan keaktifan siswa adalah dengan melakukan inovasi dalam belajar mengajar. Kegiatan ini akan dilakukan melalui Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan PKM akan dilaksanakan oleh **Tim PKM Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon. Kegiatan PKM sendiri** merupakan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang harus dilakukan seorang dosen.

#### METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian dilakukan di SMP Negeri 2 Tehoru, dilakukan pada Tanggal 04 Juni 2022 dengan metode PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) melalui permainan edukatif Ular Tangga yang melibatkan 30 siswa sebagai subjek kegiatan, Metode ini digunakan sebagai sarana pemberian informasi secara langsung sehingga terciptanya intraksi yang menyenangkan antara siswa dengan tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas SMP Negeri 2 Tehoru, melalui permainan edukatif ular tangga yang dikaitkan dengan materi pembelajaran materi sistem ekskresi pada manusia. Pembelajaran dengan permainan edukatif ular tangga ialah salah satu strategi pembelajaran PAIKEM yang menekankan keaktifan siswa saat kegiatan belajar mengajar. Kreatifitas siswa diasah untuk bekerjasama belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. pada akhirnya siswa belajar tanpa tekanan dan merasa belajar merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan (Elke Maysarah & F.Firman). Permainan edukatif ini merupakan pembelajaran dengan bermain ular tangga dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran eksresi pada manusia, serta mengembangkan tingkat berfikir dalam diri siswa. Karena permainan ini merupakan permainan yang sering dimainkan seluruh lapisan masyarakat sejak kecil, sehingga siswa sudah merasa mengenal, dan mengetahui aturan serta tata cara permainan ular tangga, hanya menyesuaikan tahapan permainan dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam hal ini materi sistem ekskresi. Sebelum dilakukan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi awal dengan

berkomunikasi dengan guru dan kepala sekolah mengenai cara belajar mengajar serta hal-hal lain yang berkaitan berkaitan dengan pengetahuan siswa.



**Gambar 1.** Observasi Dengan Kepala Sekolah Dan Para Guru-Guru

Selanjutnya kegiatan pengabdian ini yaitu:

1. Persiapan

Pada tahapan persiapan tim PKM membuat ular tangga dari kertas karton dan digambar kotak-kotak yang berisi:

- Start: yang berarti Tempat awal permainan dimulai.
- Gambar ular: yang berarti turun, jika bidak mengenai kotak dengan gambar ekor ular berarti pemain harus turun ke kotak dengan gambar kepala ular,
- Gambar tangga: yang berarti naik, jika bidak mengenai kotak dengan gambar tangga maka pemain bias naik ke kotak selanjutnya sisi atas dari gambar tangga.
- Diantara ular dan tangga terdapat bintang: yang berarti kesempatan, berisi soal atau aturan yang harus dilakukan dan dijawab siswa.
- Finish: yang berarti akhir dari permainan

2. Tahapan pelaksanaan sebagaimana tampak pada gambar di bawah ini:



Penjelasan Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia



Penjelasan Terkait Tata Cara Permainan Ular Tangga



Siswa Antusias Bermain dan menjawab Soal yang ada

**Gambar 2.** Kegiatan Permainan Edukatif Ular Tangga

- a. Sebelum bermain siswa diberikan pemaparan terkait materi yang akan diajarkan yaitu materi sistem ekskresi pada manusia.
- b. Setelah dirasa cukup dengan pemaparan materi, siswa diberikan arahan terkait penggunaan permainan ular tangga yang dikaitkan dengan materi system ekskresi.
- c. Setelah siswa faham dengan tatacara penggunaannya, siswa dibagikan kertas ulartangga dan soal untuk dijawab oleh siswa.
- d. Siswa bermain dengan berkelompok, harapannya agar saling membantu dalam memberikan pemahaman dalam menjawab soal yang diberikan.

### 3. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir diisi dengan pemberian soal untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa terkait materi system ekskresi. Dilanjutkan dengan refleksi bersama dan foto bersama.



**Gambar 3.** Foto Bersama Dengan Hasil Jawaban Siswa

Adapun hasil pengabdian masyarakat yang telah dicapai melalui permainan edukatif ular tangga adalah mengenalkan media pembelajaran berupa ular tangga kepada guru dan mengimplementasikan media ulartangga kepada siswa dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui materi sistem ekskresi manusia. Tes yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menjawab soal-soal yang ada. hal ini terjadi karena kegiatan belajar sambil bermain dengan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil dari *pretes dan posttes* siswa, di mana hasil tes siswa pada *pretes* yaitu, pada proses tes awal 4 orang siswa yang tuntas sedangkan 26 siswa lainnya belum mencapai KKM (7,00), sedangkan nilai *posttest* siswa 27 siswa yang dikatakan tuntas atau mencapai KKM (7,00) dan hanya tersisa 3 orang siswa yang dikatakan belum tuntas atau belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah.

## SIMPULAN

Belajar biologi dengan materi sistem ekskresi pada manusia merupakan materi yang dapat membuat kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan kebosana apabila hanya disajikan metode belajar dengan ceramah. Metode PAIKEM dengan model pembelajaran ular tangga. Dengan menggunakan model pembelajaran ular tangga akan tercipta kegiatan belajar mengajar yang

menyenangkan, siswa secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah sangat dikenal dan akrab ditengah-tengah masyarakat kita, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Belajar menggunakan model pembelajaran ular tangga dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari hasil pretes-postes siswa dimana dari 30 siswa sebanyak 27 siswa dapat dikatakan tuntas dengan nilai diatas KKM (70,0).

Saran yang dapat diberikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah Perlunya dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi ular tangga pada mata pelajaran biologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Endah, W., Nurwidodo., Sri, Wahyuni. 2015. Perbedaan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Mipa Kelas X Antara Siswa Reguler Dengan Siswa Akselerasi Di SMA Negeri 3 Malang. Pendidikan Biologi FKIP Universtias Muhammadiyah Malang. *JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI INDONESIA*. Vol.1(3).
- Elke, M., F, Firman. 2019. Media Permainan UlarTangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Jurusan Program Studi Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. <https://osf.io>.
- Hamzah,. Uno. 2013. Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- M. M. Solichin: Psikologi Belajar: Aplikasi Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Suka Press.
- M, Husna. 2009. Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban. (Yogyakarta: Penerbit Andi)
- Sondang P, Siagian. 2004. Managemen Strategi. (Bumiaksara: Jakarta).
- M., Haryati. 2009. Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kuncoro., Mudrajad. 2006. Strategi Bagaimana Meraih Keunggulan Kompetitif. (Jakarta: Erlangga).
- Ahmad., Ngubaidillah., Rikie., Kartadie., 2018. Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 35( 2).
- Elok, Sudibyo., Wahono, Widodo.,Wasis. Dwi, Suhartanti. 2008. Mari Belajar IPA 3 untuk SMP/MTs Kelas IX Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.