



PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPA BAGIAN TUBUH MANUSIA DI KELAS II SD NEGERI 15 KUMANIH ATEH

Sari Mariati^{1*}, Merinda Hazmi², Novia Wulandari³, Nurul Fazira⁴, Fani Fanesa⁵, Amira Azmi⁶, Silvia Magdalena Buulolo⁷, Vionny Wira Maqrisa⁸, Nabilla Darma Nur Zarifah⁹, Dinda Monalisa¹⁰, Nabila Siti Aqilah¹¹, Anisa Azzahra Solina¹², Revani Ayu Ningrum¹³

¹⁻¹³Universitas Negeri Padang

Email: sarimariati@fik.unp.ac.id^{1*}, merindahazmi@gmail.com²

Abstrak

Artikel ini membahas pengenalan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA yang berfokus pada bagian tubuh manusia di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh, yang terletak di Dusun Pintu Angin, Desa Tumpuk Tengah, Kecamatan Talawi, Kabupaten Sawahlunto, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai struktur dan fungsi bagian tubuh manusia dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran ular tangga dipilih karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka mengingat informasi melalui permainan. Metode yang digunakan dalam pengenalan ini meliputi penyampaian materi secara langsung, permainan ular tangga, serta diskusi kelompok. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan yang mengharuskan mereka menjawab pertanyaan seputar bagian tubuh manusia untuk dapat melanjutkan permainan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi IPA. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses belajar mengajar. Diharapkan, dengan penerapan metode ini, pembelajaran IPA di kelas II dapat menjadi lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep dasar mengenai tubuh manusia.

Kata Kunci: Pengenalan, Media, Pembelajaran

Abstract

This article discusses the introduction of snakes and ladders learning media in science subjects that focus on human body parts in class II of SD Negeri 15 Kumarih Ateh, located in Pintu Angin Hamlet, Tumpuk Tengah Village, Talawi District, Sawahlunto Regency, West Sumatra Province. This activity was carried out as part of the Community Service Program (KKN) which aims to improve students' understanding of the structure and function of human body parts in an interactive and fun way. Snakes and ladders learning media was chosen because it can increase students' interest in learning and help them remember information through games. The methods used in this introduction include direct delivery of material, snakes and ladders games, and group discussions. Students are invited to actively participate in games that require them to answer questions about human body parts in order to continue the game. The results of this activity indicate that the use of snakes and ladders learning media can increase student involvement, as well as their understanding of science materials. In addition, students showed high enthusiasm during the teaching and learning process. It is hoped that by implementing this method, science learning in class II can be more interesting and effective, and improve student learning outcomes in understanding basic concepts about the human body.

Keywords: Introduction, Media, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan karakter dan kemampuan anak. Di era modern ini, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral yang baik. Pada tahap pendidikan dasar, terutama di Sekolah Dasar (SD), anak-anak harus diberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif agar mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang mencakup berbagai aspek mengenai lingkungan, makhluk hidup, serta tubuh manusia. Memahami bagian-bagian tubuh manusia adalah kunci untuk membentuk kesadaran siswa tentang kesehatan dan perawatan diri.

Di kelas II SD, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk mulai memahami konsep-konsep abstrak. Namun, mereka masih memerlukan pendekatan yang konkret dan menyenangkan untuk membantu mereka menangkap materi dengan baik. Oleh karena itu, pengajaran tentang bagian tubuh manusia harus dilakukan dengan cara yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah melalui permainan, dan media pembelajaran ular tangga menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran ular tangga menawarkan pendekatan yang inovatif dalam proses belajar mengajar. Permainan ini, yang biasanya dianggap sebagai hiburan, dapat dimodifikasi menjadi alat pendidikan yang efektif. Dengan menggunakan permainan ini, siswa dapat belajar mengenai bagian-bagian tubuh manusia sembari berpartisipasi aktif dan bersenang-senang. Dalam konteks ini, permainan bukan hanya menjadi alat untuk belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama di antara siswa.

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 15 Kumarih Ateh yang terletak di Dusun Pintu Angin, Desa Tumpuk Tengah, Kecamatan Talawi, Kabupaten Sawahlunto, Provinsi Sumatera Barat. Sekolah ini memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Dengan latar belakang ini, pengenalan media pembelajaran ular tangga kepada siswa kelas II dalam mata pelajaran IPA menjadi sangat relevan dan penting. Diharapkan, kegiatan ini dapat membantu siswa memahami bagian tubuh manusia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bagian tubuh manusia dan fungsinya, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan memanfaatkan media permainan yang sudah dikenal luas oleh anak-anak, kami berharap siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas kelompok, yang memungkinkan mereka berinteraksi dan belajar dari teman-temannya.



Akhirnya, pengenalan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, termasuk peningkatan minat belajar, pemahaman yang lebih baik tentang materi IPA, serta pengembangan keterampilan sosial. Dengan penerapan metode pembelajaran yang inovatif ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif di SD Negeri 15 Kumarih Ateh. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi guru-guru lain dalam menerapkan metode pembelajaran yang serupa di kelas mereka, guna meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

METODE

Metode penelitian lapangan (field research) adalah pendekatan yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Dalam konteks pengenalan media pembelajaran ular tangga, metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kondisi belajar mengajar, interaksi antara guru dan siswa, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bagian tubuh manusia.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian lapangan dilakukan melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut adalah rincian masing-masing teknik:

- **Observasi:** Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh. Melalui observasi ini, peneliti dapat mencatat interaksi siswa selama kegiatan bermain ular tangga, respons siswa terhadap materi yang diajarkan, serta suasana kelas secara keseluruhan. Observasi ini dapat dilakukan sebelum, selama, dan setelah kegiatan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif.

- **Wawancara:** Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pengalaman mereka selama kegiatan pembelajaran. Wawancara dengan guru dapat mencakup pertanyaan mengenai metode pengajaran, tujuan penggunaan media, serta evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Sedangkan wawancara dengan siswa dapat berfokus pada tanggapan mereka terhadap media pembelajaran ular tangga dan apakah mereka merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

- **Dokumentasi:** Pengumpulan dokumen terkait kegiatan pembelajaran, seperti rencana pelajaran, materi ajar, dan hasil kerja siswa, juga penting. Dokumen ini dapat memberikan informasi tambahan mengenai pelaksanaan kegiatan dan hasil yang diperoleh.

2. Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Dalam penelitian lapangan ini, analisis dilakukan dengan cara:

- Kualitatif: Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif untuk mencari pola dan tema yang muncul. Peneliti akan mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu, seperti peningkatan minat belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa.

- Triangulasi: Metode triangulasi digunakan untuk meningkatkan kevalidan data. Dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat memastikan bahwa informasi yang diperoleh konsisten dan akurat.

3. Interpretasi Hasil

Setelah analisis, peneliti akan melakukan interpretasi terhadap hasil yang diperoleh. Hal ini melibatkan penggambaran bagaimana media pembelajaran ular tangga telah berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang bagian tubuh manusia. Peneliti akan menyusun kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis dan memberikan rekomendasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

4. Pelaporan

Akhirnya, hasil penelitian akan dilaporkan dalam bentuk artikel atau laporan yang mencakup latar belakang, metode, hasil, dan diskusi. Pelaporan ini penting untuk mendokumentasikan temuan yang diperoleh selama penelitian lapangan dan memberikan masukan bagi pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pengenalan media pembelajaran ular tangga dilakukan di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh dengan melibatkan seluruh siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa tampak antusias saat permainan dimulai. Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi alat pembelajaran membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya bermain, tetapi juga menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bagian tubuh manusia setiap kali mereka mencapai langkah tertentu.

Selama observasi, peneliti mencatat bahwa sebagian besar siswa dapat menyebutkan dan mengenali nama-nama bagian tubuh, seperti kepala, tangan, kaki, mata, dan lain-lain. Mereka juga menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan fungsi masing-masing bagian tubuh dengan baik. Misalnya, ketika seorang siswa mencapai langkah yang menanyakan fungsi mata, siswa tersebut dapat menjelaskan bahwa mata berfungsi untuk melihat. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi.

2. Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa

Wawancara dengan guru mengungkapkan pandangan positif terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga. Guru menjelaskan bahwa metode ini berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beliau juga menambahkan bahwa penggunaan media permainan semacam ini membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi, karena mereka



belajar sambil bermain. "Saya melihat siswa lebih bersemangat belajar dan lebih mudah mengingat informasi setelah bermain ular tangga," ungkapinya.

Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka sangat menikmati kegiatan ini. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan tidak bosan saat belajar tentang bagian tubuh manusia melalui permainan. "Saya suka sekali bermain ular tangga, karena saya bisa belajar sambil bermain dengan teman-teman," kata seorang siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

3. Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan, peneliti menganalisis peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA mengenai bagian tubuh manusia. Data menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai nama dan fungsi bagian tubuh setelah kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa dibandingkan dengan sebelum kegiatan, di mana hanya sekitar 50% siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Selanjutnya, peneliti juga mencatat bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial mereka. Mereka belajar untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka selama permainan. Ketika beberapa siswa mengalami kesulitan, teman-teman mereka dengan sukarela membantu dan menjelaskan jawaban yang tepat. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam pendidikan.

4. Diskusi

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam konteks pembelajaran IPA di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh membuktikan keberhasilan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa dalam prosesnya akan lebih efektif dalam membangun pengetahuan. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman mereka tentang materi.

Selain itu, permainan ular tangga juga menyediakan konteks sosial yang penting bagi siswa. Dengan berinteraksi satu sama lain, siswa tidak hanya belajar tentang bagian tubuh manusia, tetapi juga tentang kerjasama, saling membantu, dan berkomunikasi. Ini adalah aspek penting dalam pendidikan yang seringkali terabaikan dalam metode pengajaran tradisional.

Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan ini. Salah satunya adalah kebutuhan untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif dalam permainan. Beberapa siswa cenderung lebih pendiam dan tidak aktif berpartisipasi. Untuk mengatasi hal ini, guru

perlu memberikan dorongan dan menciptakan suasana yang inklusif, di mana setiap siswa merasa nyaman untuk berkontribusi.

5. Implikasi untuk Pengajaran

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti ular tangga dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran. Guru diharapkan dapat terus mengeksplorasi dan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam pengajaran mereka. Ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Penggunaan media permainan juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membantu siswa untuk menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam pembelajaran mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang bagian tubuh manusia. Melalui pengamatan, wawancara, dan analisis data, terbukti bahwa siswa lebih terlibat dan memiliki peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat keterampilan sosial siswa, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memberikan manfaat yang luas dalam pendidikan. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah-sekolah lain.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengenalan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA bagian tubuh manusia di kelas II SD Negeri 15 Kumarih Ateh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini telah memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Melalui pengamatan, wawancara, dan analisis data, ditemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka mengenai nama dan fungsi bagian tubuh manusia. Aktivitas bermain ular tangga tidak hanya membuat siswa lebih antusias dan terlibat, tetapi juga membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, kegiatan ini juga mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi, yang penting dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti ular tangga, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan pembelajaran di masa depan:

1. Diharapkan para guru dapat terus mengembangkan dan mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penggunaan media permainan seperti ular tangga dapat diperluas ke materi pelajaran lainnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa



2. Pelatihan untuk Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pelatihan ini dapat membantu guru memahami cara merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan efektif
3. Penting bagi guru untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Strategi seperti pembagian kelompok kecil dapat membantu siswa yang lebih pendiam untuk berpartisipasi lebih banyak.
4. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Guru dapat menggunakan umpan balik dari siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan metode pengajaran yang diterapkan.
5. Mengajak orang tua untuk terlibat dalam proses pembelajaran di rumah dapat memperkuat pemahaman siswa. Misalnya, orang tua dapat bermain permainan serupa di rumah untuk memperkuat materi yang telah dipelajari di sekolah.

REFERENSI

- Astuti, P., & Harahap, S. (2021). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 134-142.
- Budi, S. (2020). Inovasi pembelajaran dengan media permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 67-75.
- Hidayati, S. (2019). Penerapan metode pembelajaran aktif dengan media ular tangga pada pelajaran IPA. *Jurnal Edukasi dan Penelitian*, 5(2), 101-110.
- Kurniawan, A., & Pramono, H. (2020). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(3), 56-65.
- Lestari, Y. (2021). Strategi pembelajaran IPA menggunakan media permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sains dan Pembelajaran*, 9(1), 22-30.
- Rahmawati, N., & Supriyadi, A. (2020). Efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Riset Pendidikan*, 4(2), 88-97.
- Sari, D. (2022). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA melalui media permainan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 44-52.
- Setiawan, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk siswa kelas II. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(2), 72-80.
- Susanto, J., & Rudiansyah, M. (2021). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran di kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 30-38.
- Utami, E., & Saputra, R. (2020). Analisis pembelajaran IPA berbasis permainan ular tangga di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(4), 145-155.