

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN IPAS  
DI UPTD SDN MLAJAH 1 BANGKALAN**

**Zainal Arifin<sup>1)</sup>, Rendra Sakbana Kusuma<sup>2)</sup> Ihwan Firmansyah<sup>3)</sup>,**  
*<sup>1, 2, 3,</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,*

*STKIP PGRI Bangkalan Jl. Soekarno Hatta no.52 Bangkalan*

\* Penulis Korespondensi : [zainal@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:zainal@stkipgri-bkl.ac.id)

**Abstrak**

Pendidikan IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan memiliki karakteristik pembelajaran yang berbasis teks atau informasi. Selama ini pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan menggunakan ceramah dan penugasan sehingga membuat proses pembelajaran didominasi oleh guru dan membosankan bagi siswa. Kehadiran media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu guru lebih mudah menyampaikan informasi pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga yang berupa permainan berfungsi menunjukkan pembelajaran dengan sistem pembelajaran dengan cara bermain sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dikemas dalam bentuk pelatihan penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPAS bagi guru-guru sekolah dasar di SDN Mlajah 1 Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Peserta dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di sekolah sehingga dapat menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** *Media Ular Tangga, IPAS, Sekolah Dasar*

**Abstract**

*Science education is one of the subjects taught in elementary schools and has the characteristics of text-based or information-based learning. So far, science learning has been carried out using lectures and assignments, making the learning process dominated by teachers and boring for students. The presence of learning media in delivering lesson materials and helping teachers to convey learning information more easily and making it easier for students to understand the lesson materials so that the learning process becomes more enjoyable. One of the learning media used is snakes and ladders in the form of a game that functions to show learning with a learning system by playing so that the learning process carried out becomes interesting. This community service activity is packaged in the form of training in the use of snakes and ladders media as a science learning media for elementary school teachers at SDN Mlajah 1 Bangkalan, Bangkalan Regency. Participants can gain knowledge and skills in using snakes and ladders media in science learning in schools so that they can organize creative, innovative, and enjoyable learning.*

**Keywords:** *Snakes and Ladders Media, Science, Elementary School.*

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Pendidikan bagi bangsa Indonesia merupakan kebutuhan

mutlak. Pendidikan juga menjadi andalan utama dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia, dalam pendidikan penting untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran yang baik, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman dan perubahan tingkah laku (Setyawan, 2020). Pendidikan bagi siswa berada pada jenjang sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan pertama yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan paling dasar dan dijadikan sebagai pijakan dalam mengikuti jenjang pendidikan untuk tahap berikutnya. Siswa di sekolah dasar merupakan siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga proses pembelajaran diarahkan pada penggunaan media-media konkret yang memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran yang bersifat abstrak. Materi yang diajarkan di sekolah dasar meliputi IPAS, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika.

Guru merupakan ujung tombak penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. Penyelenggaraan pembelajaran mangacu pada prinsip-prinsip pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran berorientasi pada aktivitas belajar siswa dimana guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif. Namun di lapangan masih banyak ditemui bahwa proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru melalui penggunaan model pembelajaran ceramah dan penugasan.

Tidak adanya media membuat pelajaran menjadi kurang menarik dan pendidik lebih sering menggunakan ceramah dan penugasan dalam menyelenggarakan pembelajaran (Apriliani dkk, 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aghni, 2018). Kehadiran media dalam pembelajaran berdampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Melalui pemilihan media yang tepat maka informasi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk disampaikan dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik

dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga. (Wati, 2021).

Penggunaan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS, maka diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti, menggunakan media pembelajaran yang menarik, guna dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dikemas dengan bentuk Permainan edukatif adalah kegiatan yang mencakup tindakan tertentu yang di dalamnya terdapat peraturan-peraturan permainan tertentu yang dilakukan oleh guru untuk tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar (Lestari et al., 2023).

Pembelajaran di sekolah dasar diarahkan pada pembelajaran yang mampu menjadikan informasi pembelajaran menjadi lebih konkrit agar mudah dipahami oleh siswa yang masih dalam tahap operasional konkrit. Konkrit berarti spesifik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, kehadiran media mampu menjembatani informasi atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Salah media pembelajaran yang

direkomendasikan pada pembelajaran IPAS adalah media ular tangga. Ular tangga ini merupakan media yang menyerupai papan permainan yang biasa ditemukan di tempat orang jula maianan. (Anggraini, 2022:3). Media ular tangga berupa papan permainan ular tangga yang banyak ditemui di lingkungan sekitar siswa dan merupakan salah satu bentuk permainan yang banyak diminati oleh siswa sekolah dasar.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru memegang peranan penting dalam hal tersebut. Kreatifitas guru sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pada pembelajaran sekolah dasar merupakan masa penanaman pondasi untuk membangun konsep yang mendasar yang nantinya akan dikembangkan untuk materi pembelajaran berikutnya. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep dalam matematika salah satunya membandingkan hasil pengukuran benda. Pengukuran benda termasuk yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar sebagian belum menguasai topik pengukuran benda ini, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik matematika yang lebih tinggi. Melalui penggunaan media pembelajaran

yang efektif serta bimbingan guru diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari membandingkan hasil pengukuran benda ini (Jannah et al., 2019).

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi.

Langkah-langkah permainan ular tangga edukasi yaitu setiap anak dibagi menjadi berkelompok, setiap kelompok beranggotakan 2 atau lebih, setiap anak bermain ular tangga secara bergiliran. Pada setiap kotak ular tangga berisikan perintah yang dapat melatih anak untuk berbicara, berinteraksi, mengeluarkan

pendapat serta mengetahui perintah lain sesuai dengan kotak pada ular tangga edukasi (Fransisca et al., 2020). Berikut ini contoh permainan ular tangga edukasi.



gambar 1. Permainan Ular Tangga Edukasi

Adapun manfaat dari bermain ular tangga edukasi ini adalah, untuk melatih anak agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju ke depan kelas, bergaul sesama teman, yakin akan diri sendiri serta menjadikan anak lebih optimis dan mengeluarkan pendapat, sehingga dengan memiliki bekal itu semua maka kepercayaan diri anak pasti akan terlatih dan meningkat, karena keterbiasaan tersebut dapat menjadikan kebiasaan seorang anak atau individu menjadi lebih baik dan aktif.

Media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPAS dalam bentuk menyerupai papan tulis dan dapat digunakan sebagai alat permainan pembelajaran. Media tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan tema pengelompokan hewan berdasarkan makanannya. Program pengabdian kepada masyarakat ini

dikemas dalam bentuk kegiatan pelatihan penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS bagi guru-guru sekolah dasar di SDN Pejagan 1 Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran serta keterampilan dalam menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan yang dilakukan selama 2 hari yaitu tanggal 8 sampai dengan 9 desember 2024 di salah satu sekolah dasar SDN Mlajah 1 Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Peserta terdiri atas 18 guru sekolah dasar yang bekerja di lingkungan SDN Mlajah 1 Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Bahan dan alat yang digunakan antara lain handout dan media ular tangga. Handout merupakan rangkuman materi tentang media pembelajaran dan panduan penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Aktivitas kegiatan pada hari pertama merupakan pemahaman konseptual tentang media pembelajaran di sekolah dasar yang mencakup pengertian, fungsi dan manfaat, karakteristik media pembelajaran di sekolah dasar, dan pengembangan media pembelajaran. Aktivitas pada hari kedua merupakan kegiatan simulasi penggunaan media

ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas beberapa tahapan kegiatan, antara lain:

### 1. Identifikasi masalah

Identifikasi merupakan proses pengumpulan data pada subyek sasaran melalui wawancara tidak terstruktur pada guru-guru di lingkungan sekolah dasar SDN Mlajah 1 Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan proses identifikasi masalah diperoleh informasi bahwa guru-guru di sekolah dasar sangat jarang menggunakan media pembelajaran karena tidak adanya media di sekolah dan guru-guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran. Metode ceramah dan pemberian tugas merupakan metode yang banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang bersifat tekstual seperti pembelajaran IPS sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka guru-guru perlu diberikan pelatihan menggunakan media ular

tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 3 sekolah dasar.

## 2. Roadmap Program

Roadmap program kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap pelaksanaan, beberapa kegiatan dilakukan seperti menentukan subyek abdimas, analisis masalah dan kebutuhan sasaran abdimas, koordinasi dengan pihak terkait, menentukan metode dan waktu pelaksanaan, dan mempersiapkan bahan dan materi kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, pelaksanaan memberikan materi konsep media pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media pembelajaran, simulasi dan praktek, serta konsultasi dan evaluasi kegiatan. Tahap terakhir yaitu pembuatan laporan melalui proses perancangan, pengumpulan dokumen, laporan akhir, dan publikasi hasil abdimas.

### a. Persiapan Program

#### 1) Menentukan sasaran kegiatan

Menentukan sasaran kegiatan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh pelaksana. Melalui penentuan sasaran, pelaksanaan menjadi lebih fokus melakukan proses

pengumpulan data awal. Sasaran kegiatan abdimas ini adalah guru sekolah dasar di SDN Mlajah 1 Bangkalan.

#### 2) Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan proses pengumpulan data permasalahan guru di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur. Berdasarkan proses pengumpulan data diketahui bahwa permasalahan yang selama ini dialami oleh guru adalah tidak adanya media pembelajaran sehingga pelajaran menjadi tidak menarik dan monoton.

#### 3) Analisis kebutuhan

Guru-guru sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu memudahkan guru dalam memberikan kemudahan guru dalam memberikan materi pelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### 4) Menentukan metode dan waktu

Metode yang digunakan adalah kegiatan pelatihan dan waktu pelaksanaan abdimas tanggal 8-9 desember 2024 di salah satu

sekolah dasar di Kabupaten Bangkalan.

- 5) Mempersiapkan materi dan bahan Materi pelatihan berupa handout atau rangkuman materi tentang pengertian, jenis dan fungsi media pembelajaran. Materi pelatihan berupa handout atau rangkuman materi tentang pengertian, jenis, dan fungsi media pembelajaran di sekolah dasar. Di samping itu, pelaksana juga membawa media ular tangga sebagai peraga dalam simulasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**b. Pelaksanaan Program**

Pelaksanaan program abdimas terdiri atas beberapa kegiatan, antara lain:

- 1) Pemberian materi tentang pengertian media, jenis media, fungsi media, dan karakteristik media pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Menjelaskan tahapan – tahapan pembelajaran menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar.
- 3) Peserta melakukan simulasi dan praktek penggunaan media ular

tangga pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dalam simulasi secara bergantian peserta berperan menjadi guru dan siswa. Penggunaan media ular tangga diterapkan pada pembelajaran IPAS dengan topik hewan dikelompokkan berdasarkan makanannya.

- 4) Setelah melakukan simulasi, peserta melakukan konsultasi dan evaluasi pelaksanaan simulasi untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran.

**c. Pelaporan Program**

Pelaporan program pengabdian kepada masyarakat mengikuti sistematika pelaporan yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi. Dalam Menyusun laporan, pelaksana mengumpulkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk pembuat laporan. Langkah selanjutnya menyusun artikel hasil pengabdian kepada masyarakat untuk dipublikasikan.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar dilaksanakan tanggal 8-9 desember 2024 yang diikuti oleh 18 guru di SDN Mlajah 1 Bangkalan

kabupaten Bangkalan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar. Kelebihan media ular tangga adalah mudah digunakan, bisa dibuat dari bahan triplek dan gabus, dan menjadikan pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mengacu pada identifikasi masalah subyek sasaran, maka permasalahan yang dihadapi guru antara lain:

- 1) pembelajaran didominasi guru,
- 2) siswa pasif,
- 3) pembelajaran monoton dan membosankan, dan
- 4) guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti menentukan materi, metode, dan waktu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat tentang penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 3 sekolah dasar melalui tahapan kegiatan berikut ini:

#### 1. Mengenalkan media ular tangga

Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari bentuk permainan ular tangga yang banyak ditemui di tempat permainan anak. Media ular tangga digunakan untuk pembelajaran IPAS pada tema penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok siswa yang terdiri atas 2 atau lebih siswa dengan tingkat kecerdasan yang berbeda. Masing-masing kelompok mendapat giliran untuk melempar dadu. Dadu yang dilempar akan menunjuk angka yang akan menjadi langkah

untu memilih soal yang akan di dapat dari melempar dadu. Media pembelajaran ular tangga terdiri atas miniatur permainan yang menyerupai permainan ular tangga. Di samping itu, juga tersedia soal – soal di masing kotak yang sudah disediakan sebagai bahan materi yang akan di ajarkan.

#### 2. Melakukan simulasi dan praktek

Setelah pelaksana memperkenalkan bahan dan perangkat yang digunakan dalam media ular tangga, peserta diminta untuk melakukan simulasi atau praktek secara bergantian menggunakan media tersebut. Kegiatan tersebut bertujuan agar peserta memiliki keterampilan dalam menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar. Satu persatu peserta berperan menjadi guru dan sisanya menjadi siswa. Peserta diminta untuk melempar dadu dan kemudian siswa akan mengambil soal yang sudah disediakan di kotak ular tangga, setelah itu siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diperoleh siswa. Masing-masing peserta akan mendapat soal yang berbeda dan diminta untuk menjelaskan atau menjawab pertanyaan tersebut. Setiap siswa akan mendapat giliran yang sama. Kehadiran media pembelajaran menjadikan suasana belajar menjadi berbeda dan siswa lebih aktif dari pada guru.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran. pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kemudahan bagi guru. Kehadiran

media pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Media sangat dibutuhkan di sekolah dasar agar mampu menjadi jembatan antara materi pelajaran IPAS yang bersifat informatif dan abstrak menjadi lebih konkrit. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat dilakukan secara massif, khususnya bagi guru-guru sekolah dasar agar siswa yang masih dalam tahap perkembangan operasional konkrit menjadi lebih mudah memahami materi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1123>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkrit. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155–163. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Apriliani, M, A, Maksum, A, Wardhani, P, A, Yuniar, S, dan Setyowati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2): 129-145.