

Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa

Irene Hendrika Ramopoly^{1*}, Charlie Baka², Hasni³

¹Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Indonesia, email: irenepgsdukit@ukitoraja.ac.id

²Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Indonesia, email: charlie@ukitoraja.ac.id

³Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Indonesia, email: hasni@ukitoraja.ac.id

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2024-01-11

Diterima: 2024-03-14

Diterbitkan: 2024-03-31

Keywords:

socialization; ultrason board media; numeracy ability

Kata Kunci:

sosialisasi; media papan ultrasi; kemampuan numerasi



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Irene Hendrika Ramopoly, Charlie Baka, Hasni

ABSTRACT

The aim of the community service activity (PkM) is to enhance teachers' skills in teaching numeracy materials using engaging media, such as Ultrasi Boards. Consequently, it is expected that learning will become more engaging and students will be more active and motivated in learning numeracy. The method applied in the community service activity follows a structured training approach. Overall, the results of the community service activity demonstrate positive achievements. Teachers have shown independent ability in preparing materials and instructions for media creation, although some errors occurred. They have also displayed innovation and creativity in media creation, and have begun implementing it in the teaching process. The impact is evident from the increased enthusiasm and motivation of students in participating in numeracy lessons, as well as students' ability to continue learning and improving their skills through active involvement in the learning process. The use of numeracy snake and ladder board media (Ultrasi) also helps students understand concepts and knowledge better. Overall, teachers have shown high enthusiasm in participating in the training activities, and they are motivated to apply new skills in their teaching. It is hoped that this will help in effectively developing students' knowledge and skills.

ABSTRAK

Tujuan kegiatan PkM adalah meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar materi numerasi dengan menggunakan media yang menarik, seperti Papan Ultrasi. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih aktif serta termotivasi dalam belajar numerasi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat mengikuti pendekatan pelatihan yang terstruktur. Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan pencapaian yang positif. Guru-guru telah menunjukkan kemampuan mandiri dalam mempersiapkan materi dan instruksi untuk pembuatan media, meskipun masih ada beberapa kesalahan yang terjadi. Mereka juga menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam pembuatan media tersebut, serta telah mulai menerapkannya dalam proses pembelajaran. Dampaknya terlihat dari peningkatan tingkat antusiasme dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran numerasi di kelas, serta kemampuan siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media papan ular tangga numerasi (Ultrasi) juga membantu siswa memahami konsep dan pengetahuan dengan lebih baik. Secara keseluruhan, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam

mengikuti kegiatan pelatihan, dan mereka termotivasi untuk menerapkan keterampilan baru dalam pengajaran mereka. Diharapkan bahwa hal ini akan membantu dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara efektif.

Cara mensitasi artikel:

Ramopoly, I. H., Baka, C., & Hasni. (2024). Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(2), 258–270. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21575>

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar siswa dengan mendorong minat, keaktifan, dan motivasi belajar. Media pembelajaran adalah bagian dari sistem pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dan meningkatkan kemampuan berpikir, merasakan, mengubah perilaku menjadi lebih produktif, dan mendorong minat siswa sehingga dapat meningkatkan proses belajar yang bermanfaat dan mencapai hasil yang optimal (Nurrita, 2018). Dengan menggunakan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, berbicara, dan berimajinasi (Tafonao, 2018). Media adalah alat penyalur yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menarik perhatian, pikiran, dan minat anak-anak untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Noviyanti et al., 2013). Menurut Aprinawati (2017) media dapat berupa materi atau peristiwa yang menyajikan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Menurut Sadiman et al. (2018) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik minat dan mendorong keaktifan dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media selama proses pembelajaran juga akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami konsep baru.

Media gambar, seperti ular tangga, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran numerasi. Permainan ular tangga tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu pertumbuhan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2 SD. Hal ini sejalan dengan konsep belajar dengan bermain yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan konsep dan pengertian secara mandiri. Guru perlu merencanakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran matematika sesuai dengan karakteristiknya. Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan membangun cara berpikir yang sistematis, kritis, dan kreatif. Penggunaan media gambar, seperti permainan ular tangga, dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2 SD dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Bermain dengan menggunakan media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dan memahami konsep numerasi dengan menyenangkan.

Lembang Lemo Menduruk merupakan pemekaran dari Lembang Malimbong, yang dipimpin oleh Abraham Arruan. Wilayah ini memiliki topografi

dataran agak tinggi dan perbukitan dengan iklim sejuk serta dua musim, kemarau dan hujan. Penduduknya mayoritas petani dan peternak. Namun, sumber air terbatas menyebabkan kesulitan mendapatkan air bersih. Terdapat program prioritas pembangunan jalan dan renovasi sekolah di wilayah ini. Di UPT SDN 4 Malimbong Balepe, terdapat 148 siswa dengan permasalahan utama pada siswa kelas 2 yang memiliki rendahnya kemampuan numerasi. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan kurang memperhatikan siswa yang kesulitan memahami materi. Untuk mengatasi masalah tersebut, tim PKM merancang sosialisasi pembuatan media Papan Ultrasi untuk guru, yang bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 2.

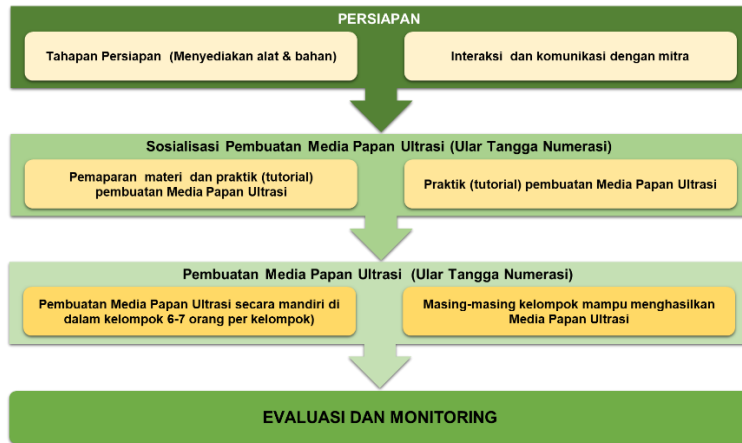
Oleh karena itu, tim PKM merencanakan untuk melaksanakan sosialisasi pembuatan media Papan Ultrasi (Ular Tangga Numerasi) bagi guru UPT SDN 4 Malimbong Balepe. Sosialisasi ini sangatlah penting untuk diikuti oleh para guru, mengingat sosialisasi ini dapat menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman para guru untuk membuat, memanfaatkan, dan menggunakan Papan Ultrasi sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi numerasi di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 2. Sosialisasi ini penting untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar materi numerasi dengan menggunakan media yang menarik, seperti Papan Ultrasi. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih aktif serta termotivasi dalam belajar numerasi.

METODE

Metode yang diterapkan mengikuti pendekatan pelatihan, di mana peserta akan diberikan materi awal untuk memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, mereka juga akan dilatih dalam pengembangan media pembelajaran agar mampu membuatnya sendiri.

Kegiatan pengabdian masyarakat direncanakan dalam beberapa tahap sesuai skema yang telah disusun. Tahap pertama adalah persiapan, di mana tim pengabdian melakukan koordinasi internal untuk menetapkan tema kegiatan, membentuk tim, menyusun proposal, menentukan jadwal, mendapatkan dana, dan melakukan persiapan pelaksanaan. Setelah itu, dilakukan survei lapangan untuk mengamati situasi dan kondisi objek sasaran yang direncanakan. Selanjutnya, langkah-langkah dilakukan dengan koordinasi dengan mitra untuk menentukan kesepakatan konsep dan rencana pelaksanaan, penyusunan bahan pelatihan media dalam bentuk modul, serta publikasi kegiatan kepada guru-guru di UPT SDN 4 Malimbong Balepe. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana dilakukan persiapan alat dan bahan seperti perlengkapan laptop, layar, infokus, dan kit perlengkapan untuk pengembangan media pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan mensosialisasikan pentingnya penggunaan media pembelajaran kepada guru-guru UPT SDN 4 Malimbong Balepe, serta melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran, termasuk demonstrasi, pendampingan, dan peer teaching menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan oleh tim abdimas bersama mitra untuk mengevaluasi

pelaksanaan program, mengidentifikasi hambatan, memberikan masukan, dan membahas kelanjutan kerjasama.



Gambar 1. Bagan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di UPT SDN 4 Malimbong Balepe

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi di UPT SDN 4 Malimbong Balepe melibatkan 13 guru SD dari kelas 1 hingga kelas 6, yang dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Kegiatan ini dilakukan dalam 2 pertemuan. UPT SDN 4 Malimbong Balepe dipilih sebagai mitra PKM karena terdapat masalah rendahnya kemampuan numerasi siswa kelas 2 akibat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru. Peran mitra PKM meliputi menyediakan tempat dan mengkoordinir para guru sebagai peserta kegiatan sosialisasi. Metode yang digunakan mencakup 3 tahapan, yaitu Persiapan, Sosialisasi/Tutorial Pembuatan Media Papan Ultrasi, dan Evaluasi dan Monitoring. Langkah-langkah pembuatan Media Papan Ultrasi mencakup persiapan alat dan bahan, desain dan perancangan, pemotongan pola gambar, penempelan gambar pada papan, dan penghiasan. Kepakaran yang diperlukan dalam PKM ini adalah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan ketua dan anggota tim yang terlibat. Mahasiswa juga terlibat sebagai anggota tim, dengan potensi rekognisi SKS sebanyak 2 SKS. Tugas ketua meliputi observasi awal, perizinan, komunikasi dengan mitra, pembuatan proposal, perencanaan, koordinasi, monitoring, evaluasi, dan pelaporan. Tugas anggota tim mencakup mendesain program, menyiapkan alat dan bahan, dan membantu dalam kegiatan sosialisasi. PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 2 di UPT SDN 4 Malimbong Balepe melalui pembuatan Media Papan Ultrasi sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan melaksanakan sosialisasi di awal program. Adapun tujuan dari sosialisasi ini ialah untuk melihat permasalahan utama pada mitra, serta kondisi terkini mitra. Hasil observasi dan wawancara menjadi sarana bagi tim PKM UKI Toraja untuk

melaksanakan sosialisasi. Pada tahapan awal sosialisasi dilakukan dengan melakukan kunjungan ke mitra dalam hal ini tim PKM UKI Toraja melakukan kunjungan ke UPT SDN 4 Malimbong Balepe untuk melakukan pemaparan dan wawancara terhadap kepala sekolah. Pada tahapan sosialisasi melibatkan kedua belah pihak, yaitu pihak tim dan mitra. Tim PKM UKI Toraja memperkenalkan mengenai media papan Ultrasi (Ular Tnagga Numerasi), kemudian memaparkan materi pembuatan media papan Ultrasi, tujuan dan manfaat, serta kegunaannya dalam proses pembelajaran numerasi.



Gambar 2. Perkenalan dan pemaparan materi media papan ultrasi

Tujuan pembelajaran numerasi di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan informal siswa tentang konsep angka dan berhitung. Untuk memastikan bahwa anak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, guru harus dengan hati-hati merencanakan dan menyiapkan lingkungan belajar anak. Dalam pembelajaran matematika, siswa harus diaktifkan dengan memberikan pengetahuan informal dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristiknya (Berk, 2010).

Menurut Sadiman et al. (2018) permainan adalah sebuah kompetisi di antara para pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar melalui bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara umum, anak-anak cenderung menyukai bermain (Slavin et al., 2019). Salah satu kelebihan dari menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, interaksi antar siswa yang mendorong kerja sama kelompok, serta kemudahan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Pengembangan media permainan ular tangga merupakan penyesuaian dari permainan tradisional dengan karakteristik peserta didik, bertujuan sebagai sarana pengantar informasi bagi siswa. Keunggulan lain dari media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga termasuk kemampuan siswa untuk belajar sambil bermain, kerja kelompok dalam proses pembelajaran, kemudahan belajar berkat gambar-gambar yang terdapat dalam permainan, dan biaya produksi yang relatif terjangkau.

Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, wawasan, dan keterampilan para guru dalam merancang,

membuat, memanfaatkan, dan menggunakan media papan Ultrasi dalam proses pembelajaran numerasi di kelas.



Gambar 3. Pelatihan media papan ultrasi oleh tim PKM UKI Toraja

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi di UPT SDN 4 Malimbong Balepe melibatkan 13 guru SD dari kelas 1 hingga kelas 6, yang dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Kegiatan ini dilakukan dalam 2 pertemuan. UPT SDN 4 Malimbong Balepe dipilih sebagai mitra PKM karena terdapat masalah rendahnya kemampuan numerasi siswa kelas 2 akibat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru. Peran mitra PKM meliputi menyediakan tempat dan mengkoordinir para guru sebagai peserta kegiatan sosialisasi. Metode yang digunakan mencakup 3 tahapan, yaitu Persiapan, Sosialisasi/Tutorial Pembuatan Media Papan Ultrasi, dan Evaluasi dan Monitoring. Langkah-langkah pembuatan Media Papan Ultrasi mencakup persiapan alat dan bahan, desain dan perancangan, pemotongan pola gambar, penempelan gambar pada papan, dan penghiasan. Kepakaran yang diperlukan dalam PKM ini adalah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan ketua dan anggota tim yang terlibat. Mahasiswa juga terlibat sebagai anggota tim, dengan potensi rekognisi SKS sebanyak 2 SKS. Tugas ketua meliputi observasi awal, perizinan, komunikasi dengan mitra, pembuatan proposal, perencanaan, koordinasi, monitoring, evaluasi, dan pelaporan. Tugas anggota tim mencakup mendesain program, menyiapkan alat dan bahan, dan membantu dalam kegiatan sosialisasi. PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 2 di UPT SDN 4 Malimbong Balepe melalui pembuatan Media Papan Ultrasi sebagai media pembelajaran.

Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan ciri-ciri peserta didik, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan informasi kepada mereka (Wati, 2021). Menurut Kosim et al. (2024) pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa hingga 45%, menunjukkan dampak positif media tersebut terhadap pemahaman siswa. Pernyataan ini didukung oleh Nugrahani (2007) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan daya serap dan

pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat dalam menyampaikan pesan secara visual dan tidak terlalu tergantung pada verbalisasi, sehingga memperjelas konsep yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam proses belajar (Anwar et al., 2022; Sadiman et al., 2018).

Media pembelajaran merupakan perangkat yang berperan penting dalam proses pendidikan. Media ini digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran dan dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata atau kalimat. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep atau prinsip, media pembelajaran dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Bahkan, penggunaan media pembelajaran juga diakui dapat menghasilkan umpan balik positif dari siswa. Dengan menggunakan berbagai alat bantu yang mudah dipahami dan diterima oleh siswa, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran (Nugrahani, 2007).

Implementasi tahapan pelatihan dilakukan dengan memberikan kesempatan secara mandiri kepada para guru untuk membuat media Papan Ultrasi, dimana pada kesempatan ini ada sekitar 7 orang guru yang ikut dalam pembuatan media papan Ultrasi.



Gambar 4. Praktik pembuatan media papan ultrasi oleh guru UPT SDN 4 Malimbong Balepe

Ular Tangga telah dimodifikasi menjadi sebuah media permainan yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, dengan visualisasi yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Desain Ular Tangga yang komunikatif, dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan penuh warna, menjadi sangat penting. Menurut penelitian dalam psikologi pendidikan, anak-anak cenderung lebih mudah memahami informasi melalui bahasa visual daripada bahasa verbal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kaya akan ilustrasi penuh warna dan komunikatif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta membantu mereka mengingat pelajaran yang telah diberikan.

Media Ular Tangga ini dianggap sangat efektif untuk mengulang materi-materi tertentu yang dianggap sulit dipahami oleh siswa dan kurang efektif jika disampaikan secara verbal. Dengan menggunakan media Ular Tangga, guru

dapat menghemat waktu dalam menjelaskan detail materi yang memerlukan pengulangan. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena mereka tidak merasa terbebani oleh pengulangan informasi. Pembelajaran yang memanfaatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain cenderung lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak, belajar sambil bermain memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Bahkan, seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline menegaskan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Tahapan pendampingan ini bertujuan untuk mendampingi para guru selama melakukan praktik pembuatan media Papan Ultrasi. Pendampingan ini dilakukan melalui sesi diskusi dan tanya jawab oleh tim PKM UKI Toraja di sela-sela kegiatan pelatihan hingga pada akhir kegiatan pelatihan. Tim PKM UKI Toraja juga memberikan arahan dan petunjuk secara langsung kepada para guru ketika mengalami kendala atau kesulitan dalam pembuatan media Papan Ultrasi, seperti pada saat peserta mengalami kesulitan untuk menyusun dan menempelkan urutan kertas stick noted agar bervariasi dan tertata rapi, menyusun dan menempelkan gambar ular dan tangga sesuai instruksi, menyusun dan menempelkan instruksi dan soal yang sesuai, serta menghias media.



Gambar 5. Pendampingan pembuatan media papan ultrasi oleh tim PKM UKI Toraja

Alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar memiliki peran penting. Alat bantu mampu menyampaikan informasi yang sulit diungkapkan secara verbal oleh guru. Kemampuan siswa dalam memahami materi yang sulit dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat bantu. Kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan, alat bantu diakui dapat menciptakan umpan balik yang positif dari siswa. Dengan menggunakan alat bantu yang mudah diterima, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa (Djamarah & Zain, 2010). Interaksi yang ideal antara guru dan murid terjadi saat guru merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada untuk kepentingan pengajaran (Arsyad, 2015).

Setiap bidang studi membutuhkan metode pendekatan yang berbeda agar dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Guru harus mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, dengan memperhatikan perkembangan dan tuntutan zaman. Meskipun sederhana, alat bantu yang murah dan efisien dapat efektif mencapai tujuan yang diharapkan. Selain menggunakan alat-alat yang ada, guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sendiri apabila media yang dibutuhkan tidak tersedia. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang peristiwa di sekitar mereka dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan (Arsyad, 2015).

Dalam proses belajar-mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran saling terkait. Pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh guru (Abdullah, 2016). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat memicu minat baru, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik, memudahkan interpretasi dan memadatkan informasi (Djamarah & Zain, 2010).

Kegiatan evaluasi dan monitoring dilakukan untuk melihat keterlaksanaan program mulai dari awal kegiatan hingga semua kegiatan dapat terlaksana. Evaluasi dan monitoring dilaksanakan dengan melakukan kunjungan ke sekolah UPT SDN 4 Malimbong Balepe, yang dilakukan melalui pemberian lembar evaluasi yang diisi oleh para guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Selain itu, dilakukan juga diskusi dan tanya jawab secara langsung dengan pihak mitra. Kegiatan monitoring ini bertujuan untuk melihat implementasi dari seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi yang dilakukan, sehingga dapat diperoleh analisis dari segi keterlaksanaan, penyajian materi, manfaat dan tujuan kegiatan sosialisasi, praktik pembuatan media papan ultrasi, kesulitan atau kendala yang dialami selama melakukan kegiatan sosialisasi, serta kesan dan pesan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan sosialisasi. Adapun pembuatan rencana selanjutnya merupakan bentuk kegiatan follow-up atau tindak lanjut dari keberlanjutan program kegiatan sosialisasi ini agar dapat terwujud secara nyata, dimana para guru mengahrapkan agar kegiatan seperti ini dapat dilanjutkan dan dilakukan secara rutin. Selain itu, mereka juga berharap agar didukung dan dapat didampingi dalam membuat media pembelajaran lainnya yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi siswa.



Gambar 6. Pengisian lembar evaluasi dan monitoring

Pendapat dari guru bidang studi atau guru pendamping memiliki peran penting dalam mengevaluasi keefektifan media pembelajaran. Berdasarkan lembar evaluasi yang diberikan kepada guru pendamping, dapat disimpulkan bahwa guru-guru menganggap media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini cukup berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama untuk topik-topik yang sulit dipahami tanpa menggunakan alat bantu saat penyampaian materi. Namun, beberapa guru menyampaikan keluhan terkait sistem permainan yang membutuhkan lebih dari satu pendamping agar media pembelajaran ini dapat efektif. Tanpa pengawasan dan bimbingan yang memadai saat menggunakan media ini, risiko terjadinya situasi di mana siswa hanya terfokus pada kesenangan bermain tanpa memahami pentingnya materi pembelajaran bisa terjadi. Hal ini dapat disebabkan oleh kecenderungan alami anak-anak yang sangat tertarik pada kegiatan bermain, terutama jika itu melibatkan permainan dalam kelompok. Meskipun sebuah media pembelajaran dirancang semenarik dan seefektif mungkin, peran guru tetap diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dalam proses belajar mengajar (Fanny, 2018).

Mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) turut berperan penting dengan menyumbangkan kontribusi dalam beberapa aspek. Pertama, mereka menyediakan lokasi yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan PKM. Kedua, mitra juga mempersiapkan ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Selain itu, mereka turut mendukung semua tahapan kegiatan PKM dari awal hingga akhir. Tak hanya itu, peran mereka juga meliputi aktif memberikan informasi dan motivasi kepada para guru yang menjadi peserta kegiatan PKM. Dengan kontribusi yang diberikan oleh mitra, pelaksanaan kegiatan PKM dapat berjalan dengan lancar dan efektif, memberikan manfaat yang besar bagi peserta serta pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

Kegiatan sosialisasi pembuatan media papan Ultrasi ini dilakukan mulai dari tanggal 28 November 2023 dan 13 Desember 2023. Kegiatan PKM diikuti oleh kepala sekolah, para guru dan operator UPT SDN 4 Malimbong Balepe yang berjumlah 13 orang. Peserta kegiatan dibagi dalam 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Kegiatan sosialisasi diawali dengan

pembukaan dan doa. Setelah itu, tim PKM UKI Toraja memperkenalkan diri, kemudian memaparkan materi mengenai media papan Ultrasi kepada para guru. Materi yang dipaparkan disajikan dalam bentuk handout yang diperlihatkan dan dibagikan kepada para guru.

Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, para guru menyimak dengan antusias dan semangat materi yang disajikan dan dipaparkan oleh tim PKM UKI Toraja. Materi diberikan melalui ceramah dengan memperlihatkan contoh media papan Ultrasi. Selanjutnya, para guru merespon dengan bertanya setelah materi selesai dipaparkan. Setelah penjelasan materi disampaikan, maka tim PKM UKI Toraja langsung mempraktikkan cara, langkah dan tahapan pembuatan media papan Ultrasi, dan para guru diminta untuk melihat dan menyimak dengan seksama terlebih dahulu seluruh tahapan dan proses pembuatan media papan Ultrasi, sebelum mereka diberikan kesempatan untuk membuat sendiri. Pada tahapan sosialisasi yang ke-2 kalinya, yaitu pada tanggal 13 Desember 2023, para guru diberikan kesempatan untuk langsung membuat media papan Ultrasi secara mandiri didalam kelompok sesuai yang dicontohkan pada pertemuan sebelumnya, yaitu pada tahap kegiatan sosialisasi yang pertama. Dalam pengerjaan media papan Ultrasi, para guru didampingi oleh tim PKM UKI Toraja yang mengarahkan dan membantu jika mengalami kesulitan atau kendala dalam tahapan pembuatannya. Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi pembelajaran media papan Ultrasi ini. Hal ini nampak dari eksresi mereka yang sangat aktif dan mandiri dalam menyusun, menempel, menulis instruksi dan soal numerasi sesuai dengan materi dan gambar yang sudah dibuat. Jika diantara para guru ada yang mengalami kesulitan atau kendala dalam tahapan pengerjaan atau pembuatan media papan Ultrasi, maka mereka langsung menanyakan dan meminta bantuan tim PKM UKI Toraja. Kegiatan sosialisasi ini berlangsung selama 2x pertemuan. Setiap pertemuan dimulai dari pukul 08.30-13.00 Wita dengan durasi waktu kurang lebih sekitar 4 jam.

Adapun pendampingan yang dilakukan dalam setiap kegiatan sosialisasi hingga pada akhir kegiatan, yaitu dengan memberikan arahan, bantuan dan petunjuk, serta melakukan diskusi dan tanya jawab secara langsung, dan kemudian dilanjutkan berkomunikasi melalui aplikasi whatsapp. Para guru aktif bertanya jika mengalami kesulitan ataupun kendala pada saat pembuatan media papan Ultrasi dan juga mereka berperan aktif dalam mengambil bagian dalam mengerjakan dan menunjukkan hasil karya mereka kepada tim PKM UKI Toraja. Dari hasil pendampingan dan evaluasi yang dilakukan oleh tim PKM UKI Toraja, diketahui bahwa para guru berharap kegiatan ini terus dan tetap dilanjutkan bahkan diharapkan dapat dilakukan secara rutin, serta mereka juga berharap agar bisa terus mendapat dukungan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif lainnya.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan kegiatan sosialisasi pembuatan media papan Ultrasi di UPT SDN 4 Malimbong Balepe dan mengevaluasi hasilnya, tim PKM UKI Toraja menyimpulkan beberapa hal. Pertama, guru-guru telah mampu

secara mandiri mempersiapkan materi dan instruksi untuk pembuatan media tersebut, meskipun masih terdapat beberapa kesalahan dalam penyusunannya. Kedua, para guru menunjukkan kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dalam pembuatan media papan Ultrasi. Ketiga, guru-guru telah mulai menerapkan dan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Keempat, terjadi peningkatan tingkat antusiasme dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran numerasi di kelas. Kelima, penggunaan media papan ular tangga numerasi (Ultrasi) memungkinkan siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keenam, melalui media ini, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membantu siswa menjadi mahir dan terampil dalam berhitung dengan pengalaman langsung. Ketujuh, pembelajaran sambil bermain dengan media papan Ultrasi menciptakan stimulus alami yang membantu siswa memahami konsep dan pengetahuan dengan lebih baik, sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat berjalan lancar. Para guru sebagai peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh tim pengabdian masyarakat. Dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang inovatif, para guru dapat meningkatkan wawasan, minat, dan kreativitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Mereka juga termotivasi untuk menerapkan keterampilan baru tersebut dalam proses pengajaran mereka. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dengan tulus menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi berharga dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan, khususnya kepada Rektor UKI Toraja serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) UKI Toraja yang telah memberikan bantuan dan dukungan pendanaan. Adapun kepada semua pihak yang telah terlibat dan memberikan dukungan, saran, dan bantuan teknis selama proses penelitian, kami ucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas kontribusi yang berarti bagi kelancaran penyelesaian artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Susen, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.)). Tohar Media.

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Berk, L. E. (2010). *Development Through the Lifespan*. Allyn & Bacon.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar* (Revisi). Rineka Cipta.
- Fanny, A. M. (2018). Paradigma Kreativitas Pembuatan Multimedia Pembelajaran IPS di SD. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 13(23), 1–9. <https://doi.org/10.36456/bp.vol13.no23.a1582>
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.61132/inber.v2i1.130>
- Noviyanti, L., Santoso, K., & Habibah, N. A. (2013). Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk Pop Up Card pada Pembelajaran Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 42(2), 76–83. <https://doi.org/10.15294/lik.v42i2.2916>
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R. E., Samosir, M., & Sarwiji, B. (2019). *Psikologi pendidikan : teori dan praktik* (10th ed.). Indeks.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- 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>