

## Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah

Myrna Apriany Lestari<sup>1\*</sup>, Eli Hermawati<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Kuningan, Indonesia)

<sup>2</sup>(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Kuningan, Indonesia)

### Article History

**Diajukan:** 06/12/2022  
**Diterima:** 26/01/2023  
**Diterbitkan:** 09/02/2023

#### Kata Kunci:

Karakter; Berbhinekaan,  
Global; Media  
Pembelajaran; Ular  
Tangga.

#### Keyword:

Character; Diversity,  
Global; Learning Media;  
Snakes and ladders.

#### \*Corresponding author

Myrna Apriany  
Lestari  
[myrna@uniku.ac.id](mailto:myrna@uniku.ac.id)

### Abstrak

Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional dan berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Terdapat enam dimensi perlu dilihat secara utuh sebagai satu kesatuan agar setiap individu dapat menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkebhinekaan, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, salah satunya adalah Berkebhinekaan Global. Dimensi berkebhinekaan global ini merupakan sebuah dimensi penting dalam memahami bahwa Indonesia merupakan negara dengan wilayah yang luas dengan 17.000 pulau dan keberagaman suku, adat istiadat, serta budaya yang menyertainya. Agar dapat mencapai kesatuan dan persatuan perlu adanya dorongan, motivasi atau pandangan dalam setiap kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, dimensi ini penting untuk dinamkan kepada siswa sejak dini. Untuk memudahkannya maka guru perlu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan namun dapat memudahkan siswa mengenali dan mengingat beragam budaya yang ada di Indonesia, maka pada pengabdian ini guru-guru diperkenalkan pada beberapa media pembelajaran berbasis board games yang dapat digunakan dalam menanamkan karakter berkebhinekaan global tersebut, seperti monopoli, ular tangga, janus dan risk. Proses pengenalan yang dilakukan melalui proses praktik langsung penggunaan media-media tersebut dalam materi pembelajaran yang ingin dicapai.

### Abstract

Profil Pelajar Pancasila is a form of translation of national education goals and serves as the main reference that directs educational policies, including serving as a reference for educators in building the character and competence of students. Six dimensions need to be seen as a whole so that each individual can become a competent lifelong learner, has character, and behaves according to Pancasila values, one of which is Global Diversity. This global diversity dimension is important in understanding that Indonesia is a country with a vast territory with 17,000 islands and the diversity of ethnicities, customs, and money culture that accompanies it. To achieve unity and unity, it is necessary to have encouragement, motivation, or views in every life of the nation and state. Therefore, this dimension is important to instill in students from an early age. To make it easier, teachers need to choose learning methods and media that are appropriate and fun but can make it easier for students to recognize and remember the various cultures that exist in Indonesia, so in this service, teachers are introduced to board games-based learning media that can be used in instilling a diverse character. global, such as monopoly, snakes and ladders, Janus, and risk. The introduction process is carried out through a direct practical process of using these media in the learning material to be achieved.

## 1. PENDAHULUAN

Derasnya arus globalisasi dan semakin cepatnya pertumbuhan teknologi tidak hanya membawa dampak positif tapi juga beberapa dampak negatif, salah satunya adalah krisis identitas pada generasi muda bangsa ini. Krisis ini menjadi sesuatu yang sangat memprihatinkan karena berkaitan dengan jati diri bangsa yang hilang terutama pada nilai-nilai Pancasila yang menjadi pedoman bangsa. Oleh sebab itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 menetapkan Profil Pelajar Pancasila sebagai salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam visi misinya. (<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>, 28 November 2022)

Profil pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil Pelajar Pancasila ini juga merupakan gambaran pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan memiliki karakter sesuai nilai-nilai Pancasila.” Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat, kompeten, dan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, sebagai rujukan karakter pelajar Indonesia; dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia Indonesia dalam konteks perkembangan Abad 21. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif, seperti ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Profil Pelajar Pancasila

Salah satu dimensi yang terdampak dengan derasnya arus globalisasi dan cepatnya pertumbuhan teknologi adalah dimensi berkebhinekaan global. Dimensi ini menekankan agar Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen dan kunci kebhinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab

terhadap pengalaman kebinekaan. (<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>, 28 November 2022)

Hal ini menjadi pekerjaan yang menantang bagi para guru di sekolah karena memperkenalkan berbagai budaya di Indonesia bukanlah perkara yang mudah, mengingat Indonesia memiliki wilayah yang luas dengan 17.000 pulau dan keberagaman suku, adat istiadat, serta budaya yang menyertainya. Oleh sebab itu, guru memerlukan sebuah teknik dan media pembelajaran yang inovatif untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Piaget (Sujiono, 2009) menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkrit. Sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide. Selain itu Nugroho (2013) menjelaskan bahwa permainan, akan membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, ini disebut sebagai games edukasi. Menurut Vitianingsih (2016: 1) games edukasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan logika dan pemahaman siswa terhadap suatu masalah dan dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama. Untuk menyempurnakannya maka dipilihlah sebuah media pembelajaran yang berbentuk boardgames. Jordi (2017:4) menjelaskan boardgames merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, umumnya dibuat dari karton tebal. Jadi boardgames adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan untuk menjalankan pion atau bidak. Di Indonesia sendiri ada beberapa boardgames yang sering digunakan, yaitu monopoly, ular tangga, ludo dan risk.

Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam menanamkan karakter berkebhinekaan global ini adalah ular tangga. Agus N. Cahyo (2011: 106) memaparkan bahwa permainan 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. Pada pembelajaran ini media ular tangga tersebut dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dibuat dengan konsep sebagai berikut.



**Gambar 2.** Media Ular Tangga

Pada media ular tangga ini telah disediakan beberapa kotak yang memiliki tanda tanya, ketika siswa berhenti di kotak tersebut maka siswa akan diberikan pertanyaan tentang berbagai hal yang menjadi kebudayaan di setiap daerah yang ada di Indonesia seperti apakah nama rumah adat DKI Jakarta, apakah nama baju adat dari Irian Jawa, apa nama tarian khas dari Bali, dsb. Dengan kosep

seperti ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan pula dalam pencapaian tujuan pembelajaran terutama dalam menamkan karakter berkebhinekaan global sesuai Profil Pelajar Pancasila. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan media yang menunjang kegiatan pembelajaran. Diharapkan melalui program pengabdian masyarakat ini para peserta pelatihan mampu menggunakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## 2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) memiliki tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan diawali dengan survey analisis kebutuhan mitra PKM, lalu dilanjutkan dengan penyusunan materi serta pembuatan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan pemaparan materi serta simulasi secara langsung penggunaan media ular tangga dalam menanamkan karakter berkebhinekaan global. Sedangkan pada tahap evaluasi terdiri dari proses penyusunan laporan PKM dan publikasi artikel PKM pada jurnal ilmiah.

Ketua tim PKM melakukan wawancara kepada kepala sekolah SDIT Darul Amanah Kuningan guna mengetahui kebutuhan peserta pelatihan. Tahap berikutnya, tim PKM menyusun strategi pelatihan meliputi teknis penyampaian, dan penyusunan materi yang akan disampaikan kepada para guru yang mengikuti kegiatan pelatihan serta media yang akan digunakan juga petunjuk penggunaan media tersebut. Tahap selanjutnya yaitu penyampaian materi serta simulasi media pembelajaran ular tangga yang sudah disiapkan. Di akhir, hasil dari pelaksanaan PKM tersebut menjadi bahan penyusunan laporan PKM dan artikel PKM yang akan dipublikasikan pada jurnal ilmiah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil serta pembahasan dari program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari secara luring (offline). Kegiatan pelatihan bertempat di ruang kelas 2 SDIT Darul Amanah. Kegiatan dimulai pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB. Pada pelatihan ini, kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua



yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Materi sesi pertama disampaikan melalui pemaparan

menggunakan slide presentasi, materi yang disampaikan meliputi wawasan nusantara, Profil Pelajar Pancasila, konsep dasar games edukasi dan media pembelajaran berbasis boardgames. Pada pelatihan ini media pembelajaran yang digunakan yaitu ular tangga. Para peserta pelatihan cukup antusias menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri. Pada akhir pemaparan materi dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Lalu dilanjutkan dengan simulasi.



**Gambar 3.** Peserta Kegiatan Pelatihan Media Ular Tangga  
(\*Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Pada sesi kedua para peserta diberikan materi melalui simulasi dan praktik secara langsung. Peserta pelatihan dipandu secara langsung bagaimana menggunakan media ular tangga. Secara langsung program pengabdian masyarakat ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para peserta pelatihan. Hasil wawancara pada peserta di akhir sesi mengungkapkan bahwa materi dan media pembelajaran yang disampaikan sangat bermanfaat dalam menambah wawasan guru-guru terutama dalam menanamkan wawasan nusantara dan karakter berkebhinekaan global yang selama ini dianggap cukup sulit.

#### 4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global Pada Siswa SDIT Darul Amanah Kuningan telah dilaksanakan secara luring dan berjalan dengan lancar. Para guru sebagai peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan baik dengan mempraktekan langsung dari sesuai dengan arahan dan materi yang diberikan. Peserta pelatihan mampu menggunakan media ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dalam penanaman karakter berkebhinekaan global yang dianggap sulit.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kuningan yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini melalui hibah pendanaan kegiatan pengabdian tahun 2022 ini. Juga kami haturkan terima kasih kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru yang telah berpartisipasi aktif pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Semoga kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif bagi sekolah serta kegiatan pembelajaran khususnya di SDIT Darul Amanah Kuningan dimasa yang akan datang.

#### DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Sekolah Dasar. (2022). Profil Pelajara Pancasila. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>. [Online]. 2 Desember 2022

- Jordi, D., dkk. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan untuk Anak Usia 7-12 tahun. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.6, No. 1.
- Nugroho, A.P., Raharjo, T., dan Wahyuningsi, D. (2013) Pengembangan Media Pembelajaran Fisi Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 1 No. 1. 13.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Vitaningsih, A.V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal INFORM, Vol. 1, No. 1