



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah

Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134232016

Nama Mahasiswa : **Nining Muhayati**

Ketua Program Studi : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (1) : **Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (2) : **Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.**

Judul Ta/Skripsi : **Pengelolaan Pembelajaran Berbantuan Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Warungpring**

Abstrak : Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan akademik, keterampilan, dan karakter siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi sekolah dasar saat ini adalah menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di banyak sekolah masih cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa menjadi pasif dan hasil belajar belum optimal. Khususnya di SD Negeri 06 Warungpring, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV mengalami kesulitan memahami materi pelajaran tertentu, terutama yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Faktor penyebabnya antara lain penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah, sehingga kurang menstimulasi interaksi dan antusiasme siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar lebih efektif jika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, praktik langsung, maupun permainan edukatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Ular Tangga Edukasi (Ultadu), yaitu modifikasi dari permainan tradisional ular tangga yang diintegrasikan dengan materi pelajaran. Ultadu dirancang untuk menggabungkan unsur permainan (game-based learning) dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan.

Penggunaan Ultadu diharapkan dapat membantu guru mengelola pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan adanya pertanyaan atau tugas pada setiap kotak permainan, siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian mengenai

Pengelolaan Pembelajaran Berbantuan Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Warungpring. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran tentang efektivitas Ultadu dalam meningkatkan hasil belajar serta strategi pengelolaan pembelajaran yang dapat diterapkan guru di sekolah dasar.

Tanggal Pengajuan : **12/08/2025 13:40:06**

Tanggal Acc Judul : 12/08/2025 13:47:56

Tanggal Selesai Proposal : 12/08/2025 14:00:40

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 12/08/2025 14:05:57

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Selasa,12/08/2025 13:45:30	Silakan bersiap menyusun proposal penelitian	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
2	Jumat,22/08/2025 12:14:07	Pengelolaan Pembelajaran Berbantuan Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Warungpring	-
BIMBINGAN PROPOSAL			
3	Selasa,12/08/2025 13:49:57	bimbingan terkait permasalahan	Nining Muhayati
4	Jumat,22/08/2025 12:38:53	- Gunakan lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa. - Bandingkan hasil pre-test dan post-test. - Lakukan refleksi bersama siswa untuk mengetahui efektivitas media Ultadu.	-
5	Selasa,12/08/2025 13:50:09	data dalam permasalahan	Nining Muhayati

6	Jumat,22/08/2025 12:36:35	<p>4.1 Analisis Statistik Deskriptif Pemahaman Konsep Siswa Setelah Menggunakan Media ULTADU (Ular Tangga Edukasi) Untuk mengetahui gambaran pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media Ultadu (Ular Tangga Edukasi), dilakukan pengukuran hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 06 Warungpring Kecamatan Warungpring Kabupaten Pemalang, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Hasil Pre-Test dan post -test terdiri dari 20 butir soal dibandingkan .</p> <p>a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test Angket Pemahaman Konsep Siwa Kelas IV Sebelum Menggunakan Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi). Dalam memperoleh data pemahaman konsep peserta didik kelas IV sebelum menggunakan media Ultadu (Ular Tangga Edukasi), sehingga dilakukan pre test mengenai mata pelajaran IPA. Sedangkan data yang diperoleh dari angket pre-test yaitu dapat dilihat pada table berikut:</p> <p>Table 4.1 Hasil Pre-Test Hasil Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Warungpring Kec. Warungpring Kab. Pemalang</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No. Nama Peserta Didik</th> <th>Item Soal</th> <th>Jm I</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Andinni Dwi</td> <td>3 4 4 4 2 1 1 2 2 1 1 1 1 1 3 3 2 3 4 4</td> <td>47</td> </tr> <tr> <td>2 Anggun Dita</td> <td>2 3 3 2 2 2 2 1 2 1 3 3 2 3 1 2 1 2 3 1</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>3. Anisa Fadila</td> <td>4 1 1 2 2 1 1 1 2 2 2 2 2 2 3 1 2 2 4 1</td> <td>38</td> </tr> <tr> <td>4. Akifa Naela</td> <td>3 1 2 1 1 1 1 2 3 3 4 2 3 3 4 2 4 3 4 3</td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table>	No. Nama Peserta Didik	Item Soal	Jm I	1. Andinni Dwi	3 4 4 4 2 1 1 2 2 1 1 1 1 1 3 3 2 3 4 4	47	2 Anggun Dita	2 3 3 2 2 2 2 1 2 1 3 3 2 3 1 2 1 2 3 1	41	3. Anisa Fadila	4 1 1 2 2 1 1 1 2 2 2 2 2 2 3 1 2 2 4 1	38	4. Akifa Naela	3 1 2 1 1 1 1 2 3 3 4 2 3 3 4 2 4 3 4 3	50	-
No. Nama Peserta Didik	Item Soal	Jm I																
1. Andinni Dwi	3 4 4 4 2 1 1 2 2 1 1 1 1 1 3 3 2 3 4 4	47																
2 Anggun Dita	2 3 3 2 2 2 2 1 2 1 3 3 2 3 1 2 1 2 3 1	41																
3. Anisa Fadila	4 1 1 2 2 1 1 1 2 2 2 2 2 2 3 1 2 2 4 1	38																
4. Akifa Naela	3 1 2 1 1 1 1 2 3 3 4 2 3 3 4 2 4 3 4 3	50																

		5. Fika Ayu 3 3 2 4 3 1 2 1 1 1 2 2 2 1 1 1 3 2 3 2 40 6. Gilang 4 2 3 4 2 1 1 2 1 1 3 1 2 3 1 1 2 2 3 1 39 7. M. Adinto 4 2 1 1 3 3 3 1 3 2 3 3 2 2 1 1 2 3 4 1 45 8. M. Naevan 2 1 3 1 1 3 4 4 4 4 4 4 2 3 2 2 1 1 3 1 50 9. Novelia A 2 2 3 1 1 2 2 3 4 4 2 2 2 2 2 2 4 1 3 2 46 10. Nadin Candra 2 1 2 4 3 2 2 2 2 2 4 2 3 3 1 2 3 1 4 3 48 11. Putria Ayu L 4 2 2 4 3 2 1 4 2 3 4 1 2 1 2 3 2 3 4 2 51 12. Sarifah F 3 2 2 1 4 4 3 1 2 2 2 2 2 3 4 3 3 1 4 4 52 13. Susi Amalia 3 3 3 4 1 1 2 2 2 3 2 2 1 2 2 2 1 1 4 2 43 14. Sabiq A. 4 2 3 3 1 4 3 4 4 4 4 2 2 4 4 3 2 3 4 1 61 15. Saqila K. 3 1 3 2 1 2 2 2 2 3 4 3 2 4 2 3 3 3 4 2 51 JUMLAH 702	
7	Selasa, 12/08/2025 13:50:30	teori pendukung dalam kajian relevan	Nining Muhayati

8	Jumat,22/08/2025 12:26:26	<p>BAB II TINJAUAN TEORI 2.1 Profil Tempat Bekerja</p> <p>SD Negeri 06 Warungpring merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Warungpring Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. SD Negeri 06 Warungpring didirikan pada tanggal 1 Agustus tahun 1985 dengan SK Pendirian Nomor 421.2/022/15/64/85, NPSN 20324321 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 178 siswa ini dibimbing oleh 9 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD Negeri 06 Warungpring saat ini adalah Harsiti, S.Pd.SD. Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 165/BAP-SM/XI/2019 pada tanggal 10 November 2019.</p> <p>Visi SD Negeri 06 Warungpring sebagai gambaran cita-cita bersama warga sekolah, secara singkat dirumuskan dalam kalimat " Menjadi sekolah dasar yang cerdas terampil maju dalam prestasi bertaqwa dan berbudi santu dalam perilaku. Serta menghasilkan siswa berakhlak mulia, kreatif, dan berbudi pekerti luhur ". Visi tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa dibentuk untuk memiliki prestasi akademik yang unggul, serta memiliki ahkak yang mulia, dan berbudi pekerti luhir. Sedangkan untuk Misi SD Negeri 06 Warungpring dirumuskan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan Kualitas Pembelajaran: Menyediakan kurikulum yang komprehensif dan metode pengajaran inovatif untuk mendukung pencapaian prestasi akademik siswa. b. Meningkatkan Kompetensi Guru: Memberikan pelatihan dan pengembangan profesional bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan kualitas pendidikan. c. Pembentukan Karakter: Menanamkan nilai-nilai moral dan etika melalui program pendidikan karakter yang berkelanjutan. d. Partisipasi Orang Tua dan Komunitas: Melibatkan orang tua dan masyarakat dalam berbagai kegiatan sekolah untuk membangun lingkungan belajar yang suportif. e. Fasilitas dan Lingkungan: Menyediakan fasilitas pendidikan yang modern dan lingkungan sekolah yang bersih, aman, serta menyenangkan bagi siswa 	-
---	------------------------------	---	---

dan staf.

7

Tujuan yang ingin dicapai sesuai visi dan misi dalam penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri 06 Warungpring khususnya dalam uraian bidang yang di tekuni oleh sekoah adalah sebagai berikut :

a. Bidang Akademik:

1) Pendidikan Dasar: Mengajar berbagai mata pelajaran.

2) Kurikulum Tematik: Mengintegrasikan berbagai subjek dalam tema yang relevan dan kontekstual untuk mempermudah pemahaman siswa.

b. Bidang Non-Akademik:

1) Ekstrakurikuler: Di SD Negeri 06 Warungpring ada berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka dan Drum Band.

2) Program Kesiswaan: Mengadakan berbagai program pengembangan diri

2.2 Struktur Organisasi Tempat Bekerja

Struktur organisasi di SD Negeri 06 Warungpring biasanya mencakup berbagai posisi dan peran yang bertujuan untuk memastikan operasi sekolah berjalan dengan efektif dan efisien seperti tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 Struktur Organisasi SD Negeri 02 06 Warungpring Kecamatan Warungpring Tahun Pelajaran 2024/2025

No. Nama / NIP Pangkat, Gol./ Ruang Jabatan

1 Harsiti, S.Pd.SD

NIP. 19660411 198810 2 001 Pembina, IV/a Kepala Sekolah

2 Dian Pujiastuti, S.Pd.

NIP. 19791024 2014 1 005 Pembina, III/b Guru Kelas I

3 Tati Winarsih, S.Pd.I

NIP. 19811212 200812 1 003 Penata TK I, III/d Guru PAI

I – VI

4 Siti Layinah, S.Pd.SD

NIP. 19880507 202306 1 002 Penata, III/d Guru Kelas VI

5 Novisah, S.Pd.

NIP. 19940801 202212 2 002 Penata, III/a Guru Kelas II

6 Ikhya Khumaidi, S.Pd.

NIP. 19910603 200701 2 014 Penata Muda TK I, III/b Guru PJOK I – VI

7 Mustaqim, S.Pd.SD

NIP - - Guru Kelas V

8 Brm Ibnu Wardani, S.Pd

NIP. - - Guru Kelas III

9 Nining Muhayati

NIP. - - Guru Kelas IV

10 Rio Susanto, S.Pd.

NIP. -

- Guru Bahasa Inggris

11 Amilatul Rizki

NIP - - Perpustakaan

12 Irfani

NIP. 19840401 201406 1 002 - Penjaga Sekolah

2.3 Deskripsi Pekerjaan Mahasiswa di Lokasi Bekerja

Peneliti merupakan guru kelas IV, sebagai guru kelas IV, peneliti berperan dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran IPA Berbantu Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) Siswa Kelas IV di SD Negeri 06 Warungpring. Hal tersebut di implementasikan pada beberapa hal seperti:

- a. Menyusun rencana pelajaran yang mengintegrasikan media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) sebagai alat bantu untuk memahami konsep IPA tentang gaya.
- b. Membuat skenario masalah yang relevan dan kontekstual untuk memicu pemikiran kritis siswa.
- c. Menggabungkan elemen visual dan narasi untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan diskusi

Beberapa pengalaman pekerjaan yang pernah peneliti lakukan di SD Negeri 06 Warungpring adalah sebagai berikut :

a. Sebagai Operator Sekolah

Operator sekolah bertanggung jawab atas pengelolaan data administrasi sekolah yang berkaitan dengan pengelolaan data siswa, guru, dan fasilitas.

Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi):

- 1) Pengelolaan Data: Mengelola data siswa, guru, dan karyawan di sistem informasi sekolah.
- 2) Pelaporan: Menyusun laporan periodik tentang data kehadiran siswa dan guru serta laporan lainnya yang dibutuhkan oleh pihak sekolah atau dinas pendidikan.
- 3) Pendataan: Melakukan pendataan terkait berbagai kegiatan sekolah, seperti penerimaan siswa baru, ujian, dan kegiatan ekstrakurikuler.
- 4) Pelayanan Administrasi: Memberikan pelayanan administrasi kepada siswa, guru, dan orang tua siswa terkait kebutuhan data dan dokumen sekolah.

b. Sebagai Guru Kelas

Guru kelas bertanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa dalam satu kelas tertentu serta mengelola kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi):

- 1) Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa melalui ujian, tes, dan penilaian lainnya.
- 2) Pembimbingan: Membimbing dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta mengatasi kesulitan belajar.
- 3) Administrasi Kelas: Mengelola administrasi kelas, seperti absensi, catatan perkembangan siswa, dan pengelolaan kelas.

2.4 Kajian Teori

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nurhayati dan Lukman (2004), menyatakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “antara” atau “perantara”. Diterjemahkan menjadi "Media." pengantar. Diantara penafsirannya adalah:

- a. Menurut Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT), ini mengacu pada semua media

yang digunakan dalam proses penyebaran informasi.

b. Ini mencakup didiskusikan sehubungan dengan alat yang digunakan untuk aktivitas ini, menurut National Educational Association (NEA).

c. Blake dan Horalsem menyatakan bahwa media adalah sarana yang melaluinya suatu pesan berpindah dari komunikator ke komunikasi dan digunakan untuk menyampaikan atau menyampaikan pesan.

d. Menurut Santoso dan Hamidjojo, media adalah segala macam perantara yang dimanfaatkan masyarakat untuk menyebarkan gagasan agar didengar oleh penerimanya.

e. GBPP biasanya menguraikan tujuan dan substansi penggunaan media dalam pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Salah satu unsur kunci keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran (Sunarno, 1998). Komputer adalah alat pembelajaran yang salah. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan komputer untuk pembelajaran. Intinya, memudahkan pembelajaran. Komputer sebagai barang teknologi masih kurang dimanfaatkan dan hanya digunakan untuk pengolahan kata, khususnya di sekolah. Yang harus difokuskan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan komputer dan teknologi untuk pendidikan lebih lanjut. Sistem presentasi (materi) komputer dapat dimanfaatkan di lapangan.

2.4.2 Media Ultadu (Ular Tangga Edukasi)

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah kompetisi yang melibatkan peserta yang saling berinteraksi menurut aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Ada empat persyaratan untuk setiap pemain: 1) pemain harus ada; 2) lingkungan tempat pemain berinteraksi harus ada; 3) aturan permainan harus ada; dan 4) harus ada tujuan tertentu yang harus dipenuhi (Musfiroh, 2008).

Permainan adalah kegiatan rekreasi dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya dengan pemenang dan pecundang. Permainan, yang

meliputi permainan sensori-motorik, fisik, dan simbolik, adalah jenis permainan yang paling berkembang. Biasanya, sebuah permainan membutuhkan setidaknya dua pemain dan lebih banyak siswa. Untuk memenangkan permainan, pemain berusaha untuk mengalahkan lawan mereka.

Siswa adalah aktor utama dalam permainan pembelajaran, yang digunakan untuk memperoleh atau menemukan pemahaman atau konsep tertentu. Setiap kelompok siswa berusaha untuk memenangkan permainan setelah dibagi menjadi kelompok lain. Siswa akan terlibat secara aktif dan lingkungan belajar yang menyenangkan akan dibangun melalui permainan yang dirancang dengan baik.

b. Definisi Ultadu (Ular Tangga Edukasi)

Ular Tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dan beberapa tangga serta ular yang terhubung ke kotak lain digambar di beberapa kotak. (O Farhurohman, 2022). Ular Tangga tidak memiliki papan permainan konvensional. Dengan menggunakan jumlah kotak, ular, dan tangga yang banyak, setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri.

Salah satu jenis permainan yang menarik secara visual yang melibatkan anak-anak secara aktif adalah ular tangga. Anda dapat menggunakan Ultadu (Ular Tangga Edukasi) dalam mata pelajaran apa pun. Ular tangga merupakan permainan yang populer di kalangan siswa karena pola keterlibatan aktivitas siswa yang kuat selama kegiatan belajar (Said dan Budimanjaya, 2015).

Dapat disimpulkan dari definisi Ultadu (Ular Tangga Edukasi) bahwa ini merupakan permainan tradisi yang dimainkan secara berkelompok dan melibatkan dadu. Di mana sejumlah kotak digambarkan, masing-masing berisi sejumlah ular tangga yang terhubung ke kotak lainnya. Dengan bantuan pertanyaan dan sumber belajar yang disertakan dalam Ultadu (Ular Tangga Edukasi) ini.

c. Langkah-Langkah Ultadu (Ular Tangga Edukasi)

Menurut Said dan Budimanjaya (2015) langkah-

langkah memainkan Ultadu (Edukasi Ular Tangga) yaitu:

- 1) Siswa yang bersiap secara bergantian melempar dadu;
- 2) Peserta didik harus menempuh jarak lima kotak pada papan Ultadu (Ular Tangga Pendidikan) jika dadu yang jatuh menunjukkan angka lima;
- 3) Jika sudah selesai, siswa menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak; jika jawabannya akurat, siswa mendapat poin;
- 4) Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak dan menyelesaikan permainan papan ular tangga terlebih dahulu adalah pemenangnya.

5) Apabila pada kotak sasaran terdapat gambar ular dalam posisi turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.

Dapat disimpulkan dari dua sudut pandang tentang pedoman dan prosedur Ultadu (Edukasi Ular Tangga) bahwa penyelidikan ini: Kotak pertama di kiri bawah adalah tempat permainan dimulai. Ada beberapa ular tangga di kotak-kotak tertentu dalam Ultadu (Ular Tangga Edukasi). Peringkat teratas biasanya digunakan untuk memutuskan siapa yang mendapat giliran pertama. Bergantung pada angka pada lemparan dadu, pemain dengan angka tinggi dapat memindahkan bidaknya ke beberapa kotak. Jika telah dijalankan, siswa menjawab pertanyaan di dalam kotak; jika mereka benar, mereka menerima poin. Pemain harus turun jika mereka berada di kotak ular dan naik jika mereka berada di kotak tangga. Jika setiap siswa dalam kelompok menyelesaikan permainan papan ular tangga, permainan berakhir.

Media Ultadu (Edukasi Ular Tangga) ini berbeda dengan Ultadu (Edukasi Ular Tangga) lainnya adalah kartu-kartu yang berisi pertanyaan ditempatkan dalam beberapa kotak di papan Ultadu (Ular Tangga Edukasi). Oleh karena itu, setiap pemain yang berhenti di kotak kartu pertanyaan harus menjawab pertanyaan tersebut.

2.4.3 Pemahaman Konsep

Kapasitas untuk sepenuhnya memahami, menganalisis, dan menerapkan suatu gagasan atau

		<p>gagasan dikenal sebagai pemahaman konseptual. Hal ini memerlukan kapasitas untuk menerapkan gagasan dalam banyak konteks dan kapasitas untuk menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Mengetahui definisi atau deskripsi suatu konsep hanyalah salah satu aspek untuk memahaminya; cara lainnya adalah memiliki pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang cara kerja konsep tersebut dan cara penggunaannya dalam situasi dunia nyata. Misalnya, memahami prinsip-prinsip aljabar dalam matematika melibatkan lebih dari sekedar mempelajari rumus; hal ini juga memerlukan mengetahui bagaimana dan mengapa rumus-rumus ini berfungsi serta bagaimana menggunakannya untuk memecahkan masalah.</p>	
9	Selasa,12/08/2025 13:50:53	artikel jurnal yang sesuai dengan kajian relevan	Nining Muhayati
10	Jumat,22/08/2025 12:22:55	4250-Article Text-12595-1-10-20230829 PDF	-
11	Selasa,12/08/2025 13:51:08	bimbingan bab 3, metode penelitian yang digunakan	Nining Muhayati

12	Jumat,22/08/2025 12:15:27	<p>BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN 1.1 Kinerja Pengabdian</p> <p>Selama 13 tahun terakhir, peneliti telah mengabdikan diri sebagai guru dan operator sekolah di sebuah SD Negeri 04 Cibuyur dari tahun 2012 sampai dengan 2019, Kemudian mutasi ke SD Negeri 06 Warungpring pada Januari 2019 yang terletak di Kecamatan Warungpring Kabupaten Pematang. Pengalaman ini tidak hanya mengubah hidup peneliti, tetapi juga memperkaya perspektif peneliti tentang pendidikan dan hubungan manusia. Hari pertama mengajar adalah momen yang tak terlupakan. Rasa gugup bercampur dengan antusiasme saat saya berhadapan dengan puluhan wajah polos yang penuh harap. Setiap pagi peneliti menyambut senyum ceria dan semangat belajar dari siswa-siswi. Mereka datang dari berbagai latar belakang, membawa cerita dan pengalaman hidup masing-masing.</p> <p>Salah satu tantangan terbesar yang peneliti hadapi adalah menghadapi siswa yang kesulitan belajar. Namun, dengan pendekatan yang sabar dan penuh kasih, peneliti menemukan bahwa setiap anak memiliki potensi yang luar biasa. Peneliti mulai mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk membantu mereka lebih memahami materi pelajaran. Misalnya, saya menggunakan permainan edukatif dan alat peraga untuk menjelaskan materi ilmpu pengetahuan yang sulit.</p> <p>Selain itu peneliti juga terlibat dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Peneliti menjadi pembimbing drum bnad dan pramuka. Di mana peneliti melakukan berbagai eksperimen sederhana yang membuat siswa-siswi semakin mencintai ilmu pengetahuan. Melalui kegiatan ini peneliti melihat mereka tumbuh menjadi individu yang kritis dan kreatif.</p> <p>Momen paling berkesan adalah ketika salah satu siswa yang awalnya sangat pemalu dan sulit berkomunikasi, akhirnya mampu tampil di depan kelas untuk presentasi. Melihat transformasi tersebut membuat peneliti merasa sangat bangga dan terharu. Itu adalah bukti bahwa setiap usaha dan</p>	-
----	------------------------------	--	---

kerja keras tidak pernah sia-sia.

Tidak hanya siswa-siswi yang belajar dari peneliti tetapi juga banyak belajar dari mereka. Mereka mengajarkan peneliti tentang kejujuran, keberanian, dan

14

keceriaan dalam menghadapi tantangan hidup. Mereka juga mengingatkan bahwa mengajar adalah tentang memberikan hati, bukan hanya pengetahuan.

Pengabdian di SD Negeri 06 Waungpring ini telah menjadi bagian penting dalam hidup peneliti. Setiap hari adalah petualangan baru, penuh tawa, tantangan, dan pelajaran berharga. Peneliti merasa sangat beruntung bisa menjadi bagian dari perjalanan pendidikan mereka, dan peneliti berharap dapat terus memberikan yang terbaik untuk masa depan generasi penerus bangsa.

1.2 Kinerja Pengembangan

Selama beberapa tahun terakhir kinerja pengembangan di SD Negeri 06 Warungpring telah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Di sekolah ini, berbagai program dan inisiatif telah dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung perkembangan kemampuan siswa. Salah satu program yang paling menonjol adalah peningkatan keterampilan digital. Di era digital ini, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman dasar tentang teknologi informasi. SD Negeri 06 Warungpring telah menyediakan laboratorium komputer yang dilengkapi dengan perangkat modern dan terhubung ke internet. Setiap minggu, siswa belajar tentang dasar-dasar penggunaan komputer, pengolahan kata, serta pencarian informasi di internet dengan aman dan bertanggung jawab. Guru-guru yang terlatih khusus dalam teknologi informasi memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran. Tidak hanya itu SD Negeri 06 Warungpring juga mengembangkan program pendidikan karakter. Program ini bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik. Setiap minggu,

siswa diajak untuk berdiskusi tentang nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa hormat terhadap sesama. Aktivitas seperti bermain peran dan kerja kelompok sering digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai tersebut.

Pengembangan fasilitas sekolah juga menjadi fokus utama. SD Negeri 06 Warungpring telah memperbaiki dan memperluas ruang kelas, membangun perpustakaan, dan menyediakan fasilitas olahraga yang memadai. Semua ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung perkembangan fisik serta mental siswa.

Salah satu momen yang paling berkesan adalah ketika berhasil menyelenggarakan pentas seni tahunan pada acara P5 Proyek Pelajar Pancasila. Acara ini tidak hanya menampilkan bakat siswa dalam bidang seni, musik, dan tari, tetapi juga mengajarkan mereka tentang kerja sama tim dan disiplin. Melihat kegembiraan dan antusiasme siswa dalam acara ini membuat kami merasa bangga dan yakin bahwa upaya pengembangan yang kami lakukan telah membuahkan hasil. Secara keseluruhan kinerja pengembangan di SD Negeri 06 Warungpring merupakan hasil dari kerja keras dan kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar. SD Negeri 06 Warungpring percaya bahwa dengan terus melakukan inovasi dan pengembangan. Juga dapat memberikan pendidikan yang berkualitas dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan baik.

BIMBINGAN TA/SKRIPSI

13	Selasa,12/08/2025 14:01:47	perbaikan pada kajian relelavan ditambah jurnal	Nining Muhayati
14	Selasa,12/08/2025 14:02:21	bimbingan bab 1 terkait studi literatur	Nining Muhayati
15	Selasa,12/08/2025 14:03:10	bimbingan bab 2 tambahan teori pendukung yang relevan dengan topik	Nining Muhayati

16	Selasa,12/08/2025 14:03:34	bimbingan bab 3. tentang metode penelitian	Nining Muhayati
17	Selasa,12/08/2025 14:04:02	bimbingan bab 3, pembahasan metode penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian	Nining Muhayati
18	Selasa,12/08/2025 14:04:20	bimbingan bab 4, hasil dan pembahasan	Nining Muhayati
19	Selasa,12/08/2025 14:04:34	revisi hasil dan pembahasan2	Nining Muhayati
20	Selasa,12/08/2025 14:05:02	bimbingna hasil dan pembahasan 2	Nining Muhayati
21	Selasa,12/08/2025 14:05:13	bimbingan media	Nining Muhayati
22	Selasa,12/08/2025 14:05:22	bab 4 dan 5	Nining Muhayati
23	Selasa,12/08/2025 14:05:36	bimbingan keseluruhan karya kinerja	Nining Muhayati

24	Jumat,22/08/2025 12:49:48	<p>Judul Proyek: pengelolaan pembelajaran berbantuan media Ultadu (Ular Tangga Edukasi) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD:</p> <p>Jenis Karya: Karya Kinerja (Performance-Based Task)</p> <p>Tujuan: Meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa melalui media permainan edukatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan Karya Kinerja <ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi Tujuan: Siswa memahami keragaman budaya Indonesia melalui permainan Ultadu. - Penentuan Indikator Kinerja: <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman konsep IPA - Keaktifan dalam bermain dan berdiskusi - Kemampuan menjawab soal dengan benar - Kerjasama dalam kelompok 2. Bimbingan Pelaksanaan <ul style="list-style-type: none"> ahap Persiapan <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tujuan dan alur kegiatan. - Siswa dibagi dalam kelompok dan dikenalkan pada media Ultadu. - Guru memberikan lembar kerja dan instruksi 4. Umpan Balik dan Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan komentar tertulis dan lisan. - Siswa diajak merefleksikan proses dan hasil. - Guru menyusun rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya (misalnya: media baru, materi lanjutan, atau kegiatan outdoor). <p>Jika kamu ingin, aku bisa bantu menyusun rubrik penilaian, lembar kerja siswa, atau format laporan kinerja yang sesuai dengan proyek Ultadu atau tema lainnya. Mau lanjut ke bagian mana dulu?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bermain Ultadu sambil menjawab soal di setiap kotak. - Guru memantau dan membimbing diskusi antar siswa. - Siswa mencatat jawaban dan refleksi di lembar kerja. Tahap Penyelesaian - Siswa menyusun laporan hasil permainan dan pembelajaran. - Guru memberikan umpan balik dan klarifikasi konsep. - Siswa mempresentasikan hasil kelompok secara singkat. <ol style="list-style-type: none"> 3. Evaluasi 4. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 	-
----	------------------------------	---	---

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan komentar tertulis dan lisan.- Siswa diajak merefleksikan proses dan hasil.- Guru menyusun rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya (misalnya: media baru, materi lanjutan, atau kegiatan outdoor). | |
|--|--|--|

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Semarang , 22 Agustus 2025


Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Nining Muhayati
(NIM: 134232016)

Dosen Pembimbing (1)

Dosen Pembimbing (2)


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: 0606088901)


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: 0606088901)