

Pemanfaatan Media Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Dusun Salakan

Diky Ramadhan¹, Devi Anggraini², Maria Jennifer Del Amore³, Nova Putri Anugrah⁴, Ratna Widyawati⁵, Mahilda Dea Komalasari⁶

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹ dikyrama5@gmail.com

² devianggraini23032004@gmail.com

³ mariaamore712@gmail.com

⁴ novaputriangrah21@gmail.com

⁵ widyawatiiratna9@gmail.com

⁶ mahilda@upy.ac.id

Kata-kata kunci:

Permainan edukatif;
ular tangga;
semangat belajar;
siswa sekolah dasar;
pembelajaran kontekstual.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan media permainan ular tangga edukatif mampu membangkitkan semangat belajar siswa sekolah dasar di Dusun Salakan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam satu siklus, dengan melibatkan delapan siswa, terdiri atas lima siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Media yang digunakan berupa papan ular tangga berisi 50 kotak, masing-masing memuat pertanyaan bertema pembelajaran yang harus dijawab secara kelompok. Kegiatan berlangsung selama 60 menit dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, keberanian dalam menjawab soal, serta antusiasme belajar yang lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan sederhana dapat menjadi pilihan pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya untuk meningkatkan semangat belajar siswa di wilayah pedesaan.

Keywords:

Educational games;
snakes and ladders;
learning motivation;
elementary education;
rural schools

ABSTRACT

This research investigates the use of snakes and ladders as an educational tool to foster learning enthusiasm among elementary school students in Dusun Salakan. Conducted through a single-cycle classroom action research approach, the study involved eight participants—five boys and three girls. The activity utilized a 50-tile board game, with each tile containing a thematic question that had to be answered collaboratively. Held over 60 minutes, the session created a lively and engaging learning atmosphere. Observational results indicated heightened student interest, increased willingness to participate, and greater motivation to learn. These outcomes suggest that simple educational games can serve as effective tools for contextual learning, especially in rural primary school environments.

Pendahuluan

Jenjang pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar kepribadian serta membangun motivasi belajar peserta didik. Di kawasan pedesaan seperti Dusun Salakan, semangat belajar siswa masih tergolong rendah, terutama karena proses pembelajaran yang masih bersifat monoton. Kurangnya inovasi dalam strategi mengajar serta keterbatasan media interaktif menjadi faktor penghambat utama (Fitriani & Mahardika, 2022;

Rahayu & Nasution, 2021). Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak antusias mengikuti pelajaran di kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif untuk mengaktifkan kembali keterlibatan siswa. Situasi ini memperlihatkan bahwa keterbatasan media turut melemahkan gairah belajar siswa di wilayah pedesaan.

Semangat belajar siswa merupakan bentuk kesiapan mental dan emosional yang mendorong mereka untuk menyerap informasi secara aktif. Anak-anak yang memiliki semangat belajar cenderung terlibat dalam proses pembelajaran, bersikap ingin tahu, dan tidak mudah menyerah saat menemui kesulitan (Mulyani & Kusumawati, 2023; Lestari & Rahmat, 2020). Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah biasanya pasif, kurang fokus, dan sulit berkembang. Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan suasana kelas yang mampu merangsang antusiasme siswa. Dengan demikian, semangat belajar menjadi indikator penting dalam efektivitas proses pembelajaran.

Salah satu strategi yang kini banyak digunakan untuk mendorong semangat belajar adalah pembelajaran berbasis permainan. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar sambil bermain, sehingga proses belajar terasa menyenangkan dan tidak membebani (Sari & Wulandari, 2022; Nugraha & Prasetyo, 2021). Permainan dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan menstimulasi rasa ingin tahu mereka. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat turut membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, pendekatan berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Media ular tangga edukasi adalah bentuk konkret dari pembelajaran berbasis permainan yang mudah diterapkan di tingkat sekolah dasar. Permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan unsur edukatif berupa pertanyaan atau soal di setiap kotaknya (Handayani & Syahrul, 2023; Dewi & Santosa, 2021). Ketika siswa berhenti di suatu kotak, mereka harus menjawab soal terlebih dahulu sebelum melanjutkan permainan. Proses ini menggabungkan aspek bermain dan belajar secara harmonis. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan dan mendidik sekaligus.

Kelebihan media ini terletak pada kesederhanaannya yang cocok diterapkan di lingkungan terbatas seperti pedesaan. Tidak memerlukan teknologi tinggi, permainan ini justru mengedepankan interaksi antar siswa dan membangun kolaborasi dalam kelompok kecil (Fauziah & Isnaini, 2022; Nurjanah & Hidayat, 2021). Selain itu, dengan menggunakan soal-soal yang kontekstual, siswa diajak untuk mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata. Strategi ini juga membantu guru menyampaikan materi secara tidak langsung dan lebih

fleksibel. Dengan kata lain, media ini sangat sesuai untuk digunakan di lingkungan belajar yang minim fasilitas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan ular tangga edukatif dalam meningkatkan semangat belajar siswa SD di Dusun Salakan. Melalui media yang sederhana namun bermakna ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan lokal (Putri & Zamroni, 2023; Hasanah & Arifin, 2022). Media yang tepat dapat menjadi solusi konkret dalam mengatasi hambatan pembelajaran di daerah dengan keterbatasan. Karena itu, penelitian ini penting untuk menggali strategi efektif dan terjangkau dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Metode

Penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui penggunaan media ular tangga edukatif. PTK memungkinkan guru untuk menyelesaikan masalah belajar yang terjadi di kelas melalui tindakan nyata dan refleksi langsung (Arikunto & Jabar, 2021; Kemmis & McTaggart, 2020). Penelitian semacam ini mendekatkan guru pada upaya perbaikan proses mengajar yang berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, guru bisa mengevaluasi dampak media secara langsung dalam proses belajar siswa.

Subjek dari kegiatan ini adalah 10 siswa sekolah dasar yang berdomisili di Dusun Salakan, wilayah Moyudan. Mereka terdiri dari gabungan kelas bawah dan atas, yang dipilih secara purposif karena dianggap sesuai untuk penerapan media. Jumlah peserta yang terbatas memudahkan guru melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama bermain dan belajar (Sugiyono, 2021; Mulyasa, 2022). Durasi kegiatan hanya 30 menit sehingga perlu metode yang efisien dan fokus pada keterlibatan siswa. Kesesuaian antara peserta, waktu, dan media membuat kegiatan berlangsung optimal.

Rangkaian kegiatan mengacu pada model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahap, yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam tahap awal, guru menyiapkan media ular tangga dan soal-soal pendidikan yang akan digunakan. Tindakan dilakukan dengan menjalankan permainan, diikuti observasi aktif selama kegiatan berlangsung (Hidayat, 2021; Suharjono, 2023). Setelah kegiatan selesai, guru merefleksi dan mengevaluasi respon siswa untuk menentukan tindak lanjut. Model ini memberi struktur yang sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Lembar observasi difokuskan pada keterlibatan siswa dalam menjawab soal, antusiasme saat bermain, dan interaksi sosial antarsiswa. Sementara itu, catatan lapangan digunakan untuk mencatat dinamika kegiatan yang tidak tertangkap instrumen formal (Zainuddin, 2022; Ramlah & Hafid, 2021). Dokumentasi foto berfungsi sebagai pendukung visual terhadap pelaksanaan tindakan. Gabungan instrumen ini membuat data yang diperoleh menjadi lebih utuh dan akurat.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara mengamati dan menyimpulkan perubahan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan bagaimana media ular tangga memengaruhi semangat belajar anak dari awal hingga akhir kegiatan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020; Moleong, 2021). Setiap siklus dianalisis untuk mengevaluasi dampaknya serta merancang perbaikan pada tahap berikutnya. Dengan cara ini, guru dapat memahami dampak penggunaan media secara lebih mendalam dan kontekstual.

Hasil dan pembahasan

Kegiatan dilaksanakan di Dusun Salakan dengan melibatkan 8 siswa sekolah dasar dari jenjang dan usia yang beragam. Para siswa dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu Kelompok A (Afrin, Askia, Zalfa), Kelompok B (Nizam, Marvel, Satya), dan Kelompok C (Adit, Atha). Kegiatan berlangsung selama 60 menit menggunakan papan ular tangga edukatif berisi 50 kotak yang dilengkapi soal pembelajaran tematik. Observasi menunjukkan seluruh siswa terlibat aktif dan mengikuti permainan hingga selesai dengan semangat tinggi (Nugraheni & Yuniarti, 2022; Sari & Wulandari, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam waktu terbatas.

Setiap kelompok menunjukkan dinamika yang berbeda. Kelompok A yang terdiri dari tiga siswi menunjukkan kerja sama yang kuat dan penuh semangat saat menjawab soal. Kelompok B terlihat lebih kompetitif, cepat dalam pengambilan keputusan, dan sering memimpin papan permainan. Kelompok C meski hanya berdua tetap aktif dan menunjukkan konsistensi dalam mengikuti alur permainan. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa jumlah anggota tidak menjadi penghalang dalam keaktifan belajar selama kegiatan berlangsung (Fitriani & Mahardika, 2022; Handayani & Syahrul, 2023). Dengan demikian, media ini dapat digunakan secara fleksibel sesuai jumlah peserta.

Guru mencatat bahwa siswa tetap fokus dari awal hingga akhir permainan. Tidak ada siswa yang menunjukkan rasa bosan atau kelelahan, bahkan mereka tampak antusias menunggu

giliran. Elemen tantangan berupa naik tangga dan turun ke bawah karena ular menambah keseruan sekaligus mendorong ketelitian menjawab. Selama 60 menit, siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian berbicara saat berdiskusi menjawab soal (Putri & Zamroni, 2023; Hasanah & Arifin, 2022). Artinya, pembelajaran ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membentuk karakter positif.

Kegiatan ini juga bersifat inklusif, terlihat dari kesetaraan partisipasi antara siswa perempuan dan laki-laki. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab, melempar dadu, dan bergerak maju dalam papan permainan. Guru tidak menemukan dominasi satu kelompok terhadap yang lain, serta tidak ada siswa yang merasa tertinggal. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh potensi siswa tanpa diskriminasi (Rahayu & Nasution, 2021; Lestari & Rahmat, 2020). Dengan kata lain, media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang adil dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi guru selama kegiatan, diketahui bahwa penggunaan media ular tangga edukatif sangat berpengaruh dalam meningkatkan semangat belajar siswa di desa. Dosen pembimbing, Ibu Mahilda Dea Komalasari, M.Pd., juga memberikan arahan untuk mengoptimalkan aktivitas berbasis permainan edukatif yang sederhana namun efektif ini. Hal ini memperkuat bukti bahwa media permainan dapat digunakan dalam pembelajaran bermakna di lingkungan non-perkotaan (Fauziah & Isnaini, 2022; Zainuddin, 2022). Oleh karena itu, permainan edukatif sederhana seperti ini sangat relevan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kreatif dan partisipatif di sekolah dasar.

Simpulan

Melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif, kami menyimpulkan bahwa permainan ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa sekolah dasar, terutama di lingkungan pedesaan. Anak-anak terlihat antusias, aktif, dan bekerja sama selama proses berlangsung. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan walaupun waktu yang digunakan cukup singkat. Oleh karena itu, ular tangga edukatif bisa menjadi media alternatif yang mudah diterapkan dalam pembelajaran tematik.

Referensi

- Fauziah, I., & Isnaini, R. (2022). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45–52.
- Fitriani, R., & Mahardika, A. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 250–260.
- Hasanah, U., & Arifin, M. (2022). Pembelajaran aktif dengan media permainan sederhana untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 112–119.
-

- Handayani, S., & Syahrul, M. (2023). Model pembelajaran tematik berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 30–38.
- Lestari, P., & Rahmat, T. (2020). Pembelajaran inklusif melalui permainan tradisional di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 475–483.
- Nugraheni, Y., & Yuniarti, I. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui media permainan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 55–64.
- Putri, R. P., & Zamroni, Z. (2023). Pengaruh media kontekstual terhadap keberanian berbicara siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 88–95.
- Rahayu, T., & Nasution, F. (2021). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 66–74.
- Sari, N., & Wulandari, F. (2023). Motivasi belajar siswa melalui pendekatan permainan tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 17–24.
- Zainuddin, A. (2022). Media pembelajaran alternatif untuk daerah 3T: Studi kasus media sederhana di sekolah dasar pedesaan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 210–218.