



Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Sragen, Jawa Tengah

Sayid Mataram

Universitas Sebelas Maret

Adnan Gemma Mahardika

Universitas Sebelas Maret

Nurul Haslinda

Universitas Sebelas Maret

Enggi Mudaya Ekowati

Universitas Sebelas Maret

Shafia Fatinnisa

Universitas Sebelas Maret

Anissa Alya Sofiani

Universitas Sebelas Maret

Charunia Putri Banowati

Universitas Sebelas Maret

Izzah Alma Maghfira

Universitas Sebelas Maret

Choirunnisa Balqis Wangsa Putri

Universitas Sebelas Maret

Meylinda Nurlatifah

Universitas Sebelas Maret

Brigita Lidya Angelita

Universitas Sebelas Maret

Alamat: Universitas Sebelas Maret, Ketingan Jl. Ir. Sutami No.36, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

Korespondensi penulis: sayidmataram@staff.uns.ac.id, adnanmahardika10@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the implementation of an educational snakes and ladders game as an innovative learning medium to enhance students' motivation and understanding at SD Negeri Ngebung 1, Kalijambe District, Sragen, Central Java. The activity, initiated by the Community Service Program (KKN) Team 297 from Universitas Sebelas Maret, was conducted on July 23 as part of the program "Edu Fun: Education in Games", aligning with the fourth goal of the Sustainable Development Goals (SDGs): Quality Education. The snakes and ladders game was modified so that each square contained educational questions or challenges related to school subjects, general knowledge, and character values. This interactive approach was designed to reduce classroom learning fatigue, foster critical thinking, and create an engaging learning atmosphere. The results of the implementation showed a high level of enthusiasm among students, who actively collaborated in groups to answer questions and complete challenges, with teachers also participating in facilitating the activity. This initiative demonstrates that incorporating educational games into classroom activities can serve as an effective strategy for enhancing both motivation and comprehension among elementary school students.*

Keywords: *Educational media, Game-based learning, Student learning motivation, Cognitive comprehension, Interactive pedagogy.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Kegiatan yang diinisiasi oleh Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 297 Universitas Sebelas Maret ini dilaksanakan pada 23 Juli sebagai

bagian dari program “*Edu Fun: Edukasi dalam Permainan*”, yang selaras dengan tujuan keempat *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*). Permainan ular tangga dimodifikasi sedemikian rupa sehingga setiap petaknya memuat pertanyaan atau tantangan edukatif yang berkaitan dengan materi pelajaran, pengetahuan umum, dan nilai-nilai karakter. Pendekatan interaktif ini dirancang untuk mengurangi kejenuhan belajar di kelas, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan kognitif, program ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter positif seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin. Inisiatif ini menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Permainan, Motivasi Belajar Siswa, Pemahaman Kognitif, Pedagogi Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi tantangan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks dan dinamis. Proses pembelajaran tidak dapat lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara konvensional, melainkan harus diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, komunikasi efektif, serta kreativitas sebagai kompetensi utama abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Model pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah terbukti kurang efektif karena sering menimbulkan kejenuhan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara komprehensif, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang holistik.

Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak diimplementasikan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*), yakni suatu metode yang memadukan aspek hiburan dengan tujuan instruksional (Gee, 2003). Melalui pendekatan ini, permainan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara lebih aktif, kreatif, serta dalam suasana yang menyenangkan. Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa game-based learning mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat kemampuan memori, serta mengasah keterampilan sosial yang esensial (Hamari et al., 2016). Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategis dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif. Modifikasi ini dilakukan dengan menambahkan pertanyaan atau tantangan edukatif pada setiap kotak permainan yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran (Fitriyah & Hidayati, 2020). Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta membentuk karakter positif seperti sportivitas dan kerja sama (Saputra, 2019).

Implementasi permainan ular tangga edukatif sejalan dengan tujuan keempat *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*), yang menekankan pada pemerataan akses pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran (United Nations, 2015). Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif, serta mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti

pelajaran. Keberhasilan penerapan media ini sangat bergantung pada desain materi, metode penyampaian, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran ular tangga edukatif sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa di SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif yang selaras dengan kurikulum sekolah dasar, serta menjadi rujukan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan menguraikan secara mendalam proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga edukatif di SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kemampuannya untuk menghadirkan pemahaman yang kontekstual mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Adapun subjek penelitian mencakup siswa kelas IV yang secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan ular tangga edukatif.

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2024 selama program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Sebelas Maret (UNS) Kelompok 297. Media pembelajaran yang digunakan berupa papan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan penambahan pertanyaan, tantangan, dan instruksi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran. Materi pertanyaan mencakup pengetahuan umum, materi pelajaran yang sedang dipelajari, serta nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan kedisiplinan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa selama proses pembelajaran, tingkat keterlibatan, dan respon terhadap media yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru pendamping dan beberapa siswa untuk memperoleh perspektif langsung mengenai pengalaman belajar mereka. Dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan lembar evaluasi siswa digunakan untuk memperkuat temuan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri atas tiga tahapan utama, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi dan menyaring informasi yang relevan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara jelas proses serta hasil implementasi media pembelajaran. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilaksanakan secara induktif dengan mendasarkan pada pola-pola temuan yang muncul sepanjang proses penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran ular tangga edukatif di SD Negeri Ngebung 1 berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan ini mampu menarik perhatian siswa sejak awal, mengurangi kejenuhan, serta memicu rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriyani dan Sulistyani (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Penggunaan ular tangga edukatif juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena disajikan dalam bentuk permainan. Guru pendamping juga menyatakan bahwa metode ini membantu siswa lebih cepat memahami materi karena mereka belajar secara aktif melalui interaksi dan diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan penelitian Pratama dan Hidayat (2019) yang menemukan bahwa media permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa.



Gambar 1. Kegiatan Permainan Ular Tangga Siswa-Siswi Kelas IV SDN Ngebung 1

Selain aspek motivasi, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran, baik yang bersifat pengetahuan faktual maupun konseptual. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif di kelas terlihat lebih percaya diri dalam memberikan jawaban. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan materi pembelajaran, sebagaimana diuraikan oleh Rahmawati (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa.

Dari sisi pengembangan karakter, permainan ular tangga edukatif turut menanamkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, dan kedisiplinan. Selama permainan berlangsung, siswa belajar menghargai giliran, mematuhi aturan, dan

memberikan dukungan kepada teman satu kelompok. Nilai-nilai ini penting untuk pembentukan sikap sosial yang baik pada usia sekolah dasar. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Hidayah dan Anwar (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berperan dalam membentuk karakter positif siswa.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Edu Fun: Edukasi dalam Permainan

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis permainan, khususnya melalui modifikasi permainan tradisional seperti ular tangga, dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Implementasi yang tepat mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam satu kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media ini berpotensi untuk direplikasi di sekolah lain sebagai upaya mendukung pencapaian tujuan Pendidikan Berkualitas sesuai dengan SDGs poin keempat, sebagaimana juga diungkapkan oleh Kurniawan (2020) dalam kajiannya mengenai inovasi pembelajaran kreatif di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran ular tangga edukatif di SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan interaksi sosial siswa. Melalui modifikasi permainan ular tangga yang dilengkapi dengan pertanyaan dan tantangan edukatif, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga berkontribusi pada penguatan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, dan kedisiplinan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan selaras dengan prinsip Pendidikan Berkualitas sebagaimana tercantum pada poin keempat Sustainable Development Goals (SDGs). Oleh karena itu, penerapan media ular tangga edukatif direkomendasikan untuk dikembangkan dan direplikasi pada sekolah dasar lainnya guna memperkaya inovasi pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, U., Setiyoko, D. T., & Melyana Fitri, R. (2021). Penerapan media interaktif berbasis game ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SDN Karangdempel 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28530>
- Herliana, D. D., Riskiyana, N., & Zakkiyah, Z. (2024). Media pembelajaran berbasis game ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1). <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.752>
- Janah, M. N., Dewi, D. S. R., Wulandari, N. S., Musayadah, B., & Maulana, R. Y. (2022). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2511>
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui media permainan ular tangga pada siswa tunagrahita kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Exponential (Education For Exceptional Children)*, 2(2), 1–15. <https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/2209>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis Problem-Based Learning dan ular tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- .