

PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DI SMP MARDI UTOMO GROGOL KEDIRI

Deva Aprillia Hamidah¹, Vivi Ratnawati², Risaniatin Ningsih³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

devaaprilliahamidah@gmail.com¹, viviratnawati1@gmail.com², risadyne@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar di antara siswa di SMP Mardi Utomo Grogol Kediri. Masalah ini menjadi perhatian karena tingkat ketidakhadiran dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa serta guru. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga digunakan meningkatkan semangat belajar siswa, membantu dalam perkembangan keterampilan motorik, dan memudahkan pemahaman konsep abstrak. Rekomendasi dari penelitian ini adalah untuk terus mengintegrasikan permainan ular tangga dalam pembelajaran dan memastikan pemeliharannya yang baik guna mendukung prestasi akademis siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Ular Tangga, Motivasi Belajar, Keterampilan Motorik, Interaksi Sosial.*

ABSTRACT

This study aims to examine the use of the snake and ladder game as a teaching medium to enhance students' learning motivation at SMP Mardi Utomo Grogol Kediri. The importance of this theme lies in addressing the low interest and enthusiasm for learning among students, who often skip school and participate less in learning activities. The research employed a qualitative method using observation, interviews, and documentation techniques with students and teachers. The results show that the use of the snake and ladder game can increase students' interest and motivation in learning, assist in the development of motor skills, and facilitate the understanding of abstract concepts. It is recommended that this teaching medium continue to be used and well-maintained to support students' academic achievements

Keywords: *learning media, snake and ladder, learning motivation, motor skills, social interaction.*

PENDAHULUAN

Fokus utama pendidikan adalah untuk mempersiapkan anak-anak dalam menghadapi masa depan melalui bimbingan, kegiatan belajar mengajar, dan pelatihan yang diatur oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003. Melalui proses pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mahir atau mampu berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang relevan. Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan hubungan antarindividu dan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti yang dikemukakan oleh Safuddin (2014). Salah satu faktor krusial yang memengaruhi interaksi komunikasi siswa dalam konteks pembelajaran adalah penggunaan

media pembelajaran. Kendati sering dianggap sebagai alat semata, media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini dilakukan di SMP Mardi Utomo Grogol Kediri sebagai bagian dari program Kampus Mengajar 4. Selama pelaksanaan program tersebut, terlihat kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagian besar siswa cenderung menghabiskan waktu dengan bermain tanpa henti atau hadir di sekolah dengan jarang. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka sering menjadi korban intimidasi oleh teman sebaya, yang berkontribusi pada kehilangan minat mereka dalam proses belajar. Salah satu inovasi yang diperkenalkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Media ini membantu meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan belajar yang didasarkan pada permainan pembelajaran telah terbukti meningkatkan prestasi belajar dan kinerja siswa. Rohmawat (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan edukatif yang terintegrasi dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan interaksi belajar di kelas dan berdampak positif pada prestasi belajar. Carpenter dan Dale (1983) juga menyoroti pentingnya partisipasi aktif dan praktek dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ISMPil (2006) menambahkan bahwa salah satu cara efektif untuk mengajar anak adalah melalui permainan dan pendekatan yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengilustrasikan penggunaan permainan ular tangga dalam konteks pembelajaran di SMP Mardi Utomo Grogol Kediri serta untuk mengeksplorasi bagaimana media ini dapat mendukung motivasi belajar siswa. Di samping meningkatkan semangat belajar siswa, diharapkan media berbasis permainan ular tangga ini juga dapat berperan sebagai alat bantu konseling bagi siswa, membantu mereka mengatasi ketakutan mereka terhadap proses konseling.

Melalui fenomena dan fakta yang telah diselidiki oleh peneliti, diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dapat memacu semangat peserta didik. Selain itu, penelitian ini berguna untuk menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak selalu terkait dengan penggunaan alat atau instrumen yang mahal, tetapi juga dapat dikembangkan dari bahan-bahan sederhana namun kreatif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif menggunakan analisis yang mendalam terhadap perilaku dan pengalaman individu serta pengumpulan data deskriptif dalam bentuk bahasa tertulis. Menurut Best (dikutip dalam Sukardini, 2004:57), metode deskriptif bertujuan untuk memahami dan menafsirkan objek penelitian sesuai dengan karakteristiknya, memberikan gambaran yang jelas tentang orang, keadaan, dan fenomena tertentu.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Mardi Utomo yang beralamat di Jl. Raya Gringging 276, Grogol, Kecamatan Grogol, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini berlangsung selama lima bulan, mulai dari Agustus hingga Desember.

Target/Sasaran dan Subjek Penelitian

Target penelitian ini adalah siswa dan guru di SMP Mardi Utomo. Subjek penelitian meliputi siswa yang menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran serta guru-guru wali kelas dan guru bimbingan konseling yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dijalani melalui beberapa tahap, mengikuti pandangan dari Lexy J. Moleong (2009):

1. Tahap Persiapan: Merumuskan proposal penelitian, menetapkan fokus penelitian, berdiskusi dengan dosen pembimbing, menghubungi lokasi penelitian, mengurus izin, dan mengadakan seminar proposal penelitian.
2. Tahap Lapangan: Mengumpulkan data dan melakukan kegiatan yang diperlukan pada penelitian ini.
3. Tahap Analisis Data: Mengevaluasi keabsahan dan signifikansi data, menyimpan data, dan mengorganisir data yang terkumpul.
4. Tahap Penulisan Laporan: Menyusun hasil penelitian, berkonsultasi tentang hasil penelitian, dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari konsultasi.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi: Dilakukan dengan melihat dan mencatat secara sistematis fenomena yang diselidiki, memungkinkan peneliti untuk melihat ekspresi nonverbal, hubungan antar individu, dan interaksi kelompok.

2. Wawancara: Interaksi tanya jawab untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru, wali kelas, dan siswa yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media ular tangga.
3. Dokumentasi: Pengumpulan data tambahan dari dokumen seperti catatan, artikel, buku, catatan harian, foto kegiatan, dan lain-lain.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi:

1. Pengumpulan Data: Mengumpulkan informasi melalui wawancara, observasi, dan pencatatan hasil pengamatan.
2. Reduksi Data: Memilih data yang relevan dan menyingkirkan data yang tidak diperlukan, kemudian membandingkan data untuk menemukan pola atau tema.
3. Penyajian Data: Menyajikan temuan penelitian dengan jelas berdasarkan data yang telah direduksi.
4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi: Membahas kesimpulan dari temuan penelitian lebih lanjut dalam analisis dan pembahasan.

Pengecekan Keabsahan Data

Uji kredibilitas data dilakukan melalui triangulasi, yaitu pemeriksaan data dari berbagai sumber menggunakan metode yang beragam dan dilakukan pada waktu yang berbeda, untuk memastikan keandalan informasi yang terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Mardi Utomo Grogol dengan menerapkan metode pembelajaran langsung menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses pengumpulan informasi melibatkan wawancara mendalam dengan salah satu guru pembimbing serta dua siswa dari kelas VIII dan IX. Hasil wawancara mengungkapkan beberapa aspek penting terkait penggunaan media, respons siswa, dan kinerja mereka. Berikut adalah hasil penelitian yang disusun berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

Cara Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran:

Dari hasil wawancara dengan Pak Rizki, seorang guru pembimbing di SMP Mardi Utomo Grogol, terungkap bahwa pemanfaatan ular tangga dalam proses pembelajaran mencakup aspek literasi dan numerasi. Konsep ini melibatkan penggunaan dadu sebagai alat

permainan dan menuntut siswa untuk membaca dan menghitung setiap langkahnya. Tujuannya adalah untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan kreativitas anak. Pak Rizki menjelaskan, "Pada K13 menggunakan literasi numerasi. Dalam penggunaan permainan ular tangga menggunakan literasi dan juga numerasi ... tujuannya yang pasti untuk melatih anak-anak untuk berpikir kritis dan bisa juga terkait dengan kreativitas anak dalam menjalankan permainan ular tangga" (Bapak Rizki, wawancara 27 November 2023).

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan ular tangga dalam konteks pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran aktif yang terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa. Sebagaimana yang disebutkan oleh Suhermin (dalam Wulanyani, 2013), permainan ular tangga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif mereka, sambil memperoleh pengalaman praktis dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Ular Tangga:

Respon yang diterima dari siswa terhadap penggunaan ular tangga sangatlah positif. Mereka merasa antusias dan termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media ini. Reaksi positif dari siswa menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Menurut Sadiman dkk (1984), permainan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar karena mendorong adanya persaingan dan interaksi yang menarik. Pendapat ini juga sejalan dengan pandangan Slavin (2009) yang menyatakan bahwa karakteristik anak yang suka bermain dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan prestasi belajar.

Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran:

Penggunaan permainan ular tangga telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Kolaborasi dengan penelitian lain juga disebut-sebut sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitasnya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan ular tangga dalam pembelajaran tercermin dalam kemampuan permainan ini untuk melibatkan peserta didik dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Integrasi dengan materi lain juga menunjukkan pendekatan pembelajaran holistik yang membantu siswa memahami hubungan antar konsep. Studi yang dilakukan oleh ISMPil dan Mohammad (2017) mendukung penggunaan permainan dalam penilaian sebagai cara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan satu guru pembimbing dan dua siswa dari kelas VIII dan IX. Hasil wawancara mengungkapkan

beberapa aspek penting mengenai penggunaan media tersebut, manfaatnya, dan tanggapan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga di SMP Mardi Utomo Grogol efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penekanan pada literasi dan numerasi dalam permainan tersebut sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 untuk mengintegrasikan berbagai kemampuan anak. Ada juga dukungan teoritis yang kuat terhadap penggunaan media pembelajaran seperti ular tangga dalam konteks pendidikan.

Menurut teori konstruktivis, belajar merupakan proses aktif di mana siswa menciptakan pemahaman dan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Permainan ular tangga memberikan konteks yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif di mana siswa dapat berinteraksi dengan teman sebaya serta materi pembelajaran secara bersamaan.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa penggunaan permainan ular tangga di SMP Mardi Utomo Grogol efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Fokus pada literasi dan numerasi dalam permainan ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013, yang menekankan integrasi beragam kemampuan siswa. Dukungan teoritis yang kuat terhadap penggunaan alat peraga seperti ular tangga dalam konteks pendidikan juga terlihat jelas. Teori konstruktivis menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa menciptakan pemahaman baru dari pengalaman mereka. Permainan ular tangga memberikan konteks yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan materi pembelajaran secara simultan.

Penemuan ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Harimurti Kridharaksana dan Soedarso. Mereka menjelaskan bahwa bermain permainan edukatif dan membaca dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Kegiatan ini juga merangsang imajinasi dan kreativitas, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan ular tangga dalam pendidikan di SMP Mardi Utomo Grogol efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik, tetapi juga membantu siswa lebih memahami materi. Penggabungan ular tangga dengan metode pembelajaran lain juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian di SMP Mardi Utomo Grogol menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga berhasil meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif

pada siswa dalam proses belajar mengajar. Bukti empiris menegaskan bahwa penggunaan ular tangga efektif dalam menggabungkan keterampilan membaca dan matematika, serta dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Respon positif dari siswa juga sangat mencolok, di mana banyak yang menganggap pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru dan siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga tidak hanya memberikan dampak secara akademis, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga di SMP Mardi Utomo Grogol dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang sukses, yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135, tersedia: <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>, diunduh 13 Juli 2023.
- Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). *Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Agama Hindu Perspektif Teori Belajar Sosial*. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142–151, tersedia: <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>, diunduh 16 September 2023.
- Arfandi, A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah*. *Edupedia*, 5(1), 65–77., tersedia: <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>, diunduh 13 Juli 2023.
- Damayanti, R. D. (2017). *Pengaruh Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Kerjasama Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangketug Ii Kota Pasuruan*. 9–31 (online), tersedia: <http://eprints.umm.ac.id/37215/>, diunduh 15 Agustus 2023.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64. Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten.
- Khairiah Sari, A. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Layanan Informasi Bimbingan Konseling*. *El Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 2(2), 90–111.
- Maulana, R. (2016). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan*

- Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. 140, tersedia: <http://repository.upi.edu>, diunduh 14 Juli 2023.
- Perdana. (2018). Motivasi Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang), diakses pada 15 Juli 2023.
- Saleh, Z. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 1, 9–25, tersedia: <http://repository.iainpare.ac.id/2732/>, diunduh 15 September 2023.
- Sari, N., Suryanti, K., Manurung, S. M., & Sintia, S. (2017). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Fisika Kelas XI MIPA 1 SMP Titian Teras Muaro Jambi*. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2), 110 (online), tersedia: <https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i2.1297>, diunduh 13 Juli 2023.
- Sugiyono Guzman, K. C., & Oktarina, Nina Paper, W. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008). *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 335–336.
- Wibisono, D. (2005). *Metode penelitian dan analisis data*. Jakarta: Salemba Medika.