

Penerapan media ular tangga dalam meningkatkan efektivitas belajar terhadap mahasiswa

Muhammad Rifan Ardiansyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: rifano50903@gmail.com

Kata Kunci:

Pembelajaran, Media Ular
Tangga, Efektifitas,
Mahasiswa

Keywords:

Learning, Snakes and
Ladders Media, Effectivity,
Student

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memberikan pemahaman terhadap para peserta didik. Menurut Kemp dan Dauton, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester lima program studi Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan kajian Pustaka sebagai pendukungnya. Data penelitian diambil dari sampel mahasiswa

semester lima program studi tersebut dan beberapa referensi artikel dari google scholar. Hasilnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa sekaligus mendukung efisiensi pembelajaran. Metode pembelajaran interaktif ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman mahasiswa mengenai Fiqih.

ABSTRACT

The use of learning media has a significant role in providing understanding to students. According to Kemp and Dauton, learning media has several functions. This study aims to determine how well the utilization of learning media based on snakes and ladders games. The subjects of the study were fifth semester students of the Islamic Religious Education study program. This study uses a qualitative method with a descriptive approach and a literature review as its support. The research data was taken from a sample of fifth semester students of the study program and several article references from Google Scholar. The results show that the snakes and ladders game media is effective in improving student understanding while supporting learning efficiency. This interactive learning method has also been proven to be able to increase learning motivation, active participation, and student understanding of the benefits of the Internet and Artificial Intelligence.

Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memberikan pemahaman terhadap para peserta didik. Menurut Kemp dan Dauton, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan yang paling utama yakni, 1) memberikan motivasi dalam minat dan tindakan, 2) menyampaikan informasi, 3) memberi instruksi terhadap peserta didik. (DESI MURNIATI SIREGAR ET AL., 2022) Media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih baik dan mengarahkan para peserta didik untuk lebih aktif, interaktif dan bersemangat. Peserta didik juga dapat memperoleh pemahaman yang baik dan lebih mengingat tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik dan efektif apabila media yang diterapkan oleh pendidik cocok dengan



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

kebutuhan peserta didik.² Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran harus dijadikan salah satu prioritas utama dalam strategi pembelajaran. (Firdaus, 2012)

Selain itu juga seorang guru atau pendidik harus mengetahui perbedaan karakteristik peserta didik seperti perbedaan psikologis antara anak-anak dan remaja. Anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang memerlukan stimulasi kreativitas, imajinasi dan motorik. Anak-anak memerlukan media yang interaktif seperti gambar, video dan permainan edukatif lainnya seperti puzzle dan lain sebagainya. Anak-anak juga menyukai pembelajaran yang berbasis game. Game adalah media bagi anak-anak untuk bisa mendapatkan pembelajaran yang memuat perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Sedangkan untuk peserta didik remaja dapat menggunakan media yang menantang seperti simulasi, debat dan diskusi dan penelitian. Guru harus mempertimbangkan aspek ini untuk memilih media yang tepat yang akan digunakan agar berfungsi secara efektif, pemahaman seperti ini juga dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. (Herlambang et al., n.d.)

Pada zaman modern ini, proses pembelajaran juga mengalami kemajuan yang signifikan dan juga berbasis teknologi termasuk penggunaan Artificial Intelligence. Awalnya media pembelajaran hanya terbatas pada buku teks, gambar dan film kemudian pada zaman sekarang berkembang menggunakan internet dan lahirlah metode pembelajaran yang berbasis internet seperti You Tube, aplikasi pembelajaran, E-Learnig dan sebagainya yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Perkembangan ini memungkinkan pendidik menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif. Selain itu, media pembelajaran digital juga memungkinkan akses belajar yang lebih luas dan fleksibel baik bagi siswa dan mahasiswa.

Desain dan Perancangan Media

Penelitian dan penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga materi Fiqih telah diterapkan pada mahasiswa PAI Semester 5 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 4 kelompok, dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang.

Berikut langkah-langkah permainan ular tangga. Permainan ular tangga pembelajaran dimulai dengan membuat 4 kelompok, setiap kelompok menempatkan pion mereka di kotak START (nomor 1) dan bergiliran melempar dadu. Pemain memindahkan pion sesuai dengan angka yang keluar pada dadu. Dalam permainan ini, terdapat beberapa simbol khusus yang harus diperhatikan. Jika pemain berhenti di kotak bintang, mereka harus menjawab soal mudah. Jika berhasil menjawab, pemain mendapatkan bonus maju 1 langkah. Jika berhenti di kotak tanda tanya, pemain harus menjawab soal sulit, dan jika gagal menjawab, mereka harus mundur 2 langkah. Apabila berhenti di kotak bom, pemain akan menerima hukuman, misalnya bernyanyi, tidak bermain selama satu putaran, atau membaca Asmaul Husna 99. Selain itu, jika pemain berhenti di dasar tangga, mereka dapat naik langsung ke ujung tangga. Sebaliknya, jika berhenti di kepala ular, mereka harus turun ke ekor ular. Permainan ini berakhir ketika seorang pemain mencapai atau melewati kotak nomor 100, dan pemain tersebut dinyatakan sebagai

pemenang. Seluruh soal disiapkan oleh fasilitator atau guru sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk setiap soal, jika pemain tidak menjawab dalam waktu tertentu (misalnya 30 detik), dianggap gagal menjawab. Permainan ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan kesenangan untuk membantu siswa memahami materi secara interaktif.

Ular tangga adalah permainan papan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh setiap pemain. Permainan ini serupa dengan jenis permainan papan lainnya, seperti Monopoly, Ludo, dan sebagainya. Ular tangga dikenal sebagai permainan yang mudah dimainkan, sederhana, mendidik, menyenangkan, dan sangat interaktif, terutama ketika dimainkan bersama secara positif. (Mahfuda, n.d.)

Permainan ini termasuk kategori kompetisi, di mana setiap pemain harus mengikuti aturan tertentu. Untuk mencapai tujuan permainan, ada beberapa elemen utama yang harus ada, yaitu: (1) keberadaan pemain, (2) aturan yang mengatur jalannya permainan, dan (3) tujuan permainan yang harus diraih. Sebagai media permainan, ular tangga tidak terlepas dari visualisasi berupa gambar atau ilustrasi yang menghiasi papan permainan, seperti gambar ular, tangga, atau elemen lain yang sesuai dengan tema ular tangga tersebut.

Implementasi dan Hasil dari Media Pembelajaran

Hasil penelitian yang telah penulis lakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dan beberapa kelebihan yang didapat ketika menerapkan metode tersebut ialah:

- a) Peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi Fiqih yang terapkan dalam permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ini terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep yang dijelaskan pematiri. Mahasiswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui permainan.
- b) Motivasi belajar yang lebih tinggi. Suasana kompetitif dan menyenangkan selama permainan memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif belajar. Permainan ini juga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.
- c) Kerjasama dan komunikasi yang baik. Mahasiswa dalam kelompok berkolaborasi untuk menyelesaikan permainan, sehingga membangun keterampilan kerjasama dan komunikasi yang penting.
- d) Mengatasi kebosanan. Mahasiswa yang sebelumnya merasa bosan saat mempelajari Fiqih menunjukkan peningkatan konsentrasi dan minat belajar selama menggunakan media permainan ular tangga.
- e) Pembelajaran interaktif. Media ular tangga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong mahasiswa untuk memahami materi dengan lebih serius agar dapat menjawab pertanyaan dalam permainan.

Evaluasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga, merupakan salah satu alternatif kreatif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Namun, seperti metode pembelajaran lainnya, media ini memiliki keunggulan sekaligus tantangan yang perlu dievaluasi secara menyeluruh untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya. Berikut adalah hasil evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga:

- a) Tantangan dalam Kondusivitas Pembelajaran Salah satu hambatan utama dalam penerapan media ular tangga adalah kondisi pembelajaran yang kurang kondusif. Keterbatasan waktu sering kali membuat tidak semua mahasiswa dapat berpartisipasi langsung dalam permainan, sehingga sebagian dari mereka menjadi kurang terlibat. Selain itu, suasana yang ramai terkadang menyebabkan keributan, yang berdampak pada kurangnya fokus dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan perlunya perencanaan yang lebih matang agar setiap mahasiswa dapat memperoleh manfaat maksimal tanpa mengorbankan kenyamanan pembelajaran.
- b) Fleksibilitas untuk Penyesuaian Media Walaupun terdapat tantangan, ular tangga sebagai media pembelajaran menawarkan tingkat fleksibilitas yang tinggi. Media ini dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan spesifik dan materi ajar. Permainan dapat dirancang untuk mencakup berbagai konsep, baik teori maupun praktik. Sebagai contoh, pada topik "Fiqih," kotak permainan dapat diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang menguji pemahaman mahasiswa terkait teknologi tersebut.
- c) Pentingnya Pembagian Kelompok Sebelum Pembelajaran Pembagian kelompok sebelum memulai permainan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kendala yang ada. Dengan pembagian yang terstruktur, mahasiswa dapat lebih terfokus, aktif, dan memiliki peran yang jelas dalam permainan. Strategi ini juga membantu menciptakan suasana yang lebih tertib dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga pada mahasiswa semester 5 dengan subtema "Fiqih" menunjukkan hasil yang menggembirakan. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta interaksi antar mahasiswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti Ular Tangga, dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Desi Murniati Siregar, Eva Martina Simatupang, Timbul Amar Hotib Harahap, Anita Yus, & Aman Simaremare. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.453>
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. “Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.” Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 5, no. 1 (2019). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.
- Firdaus, D. (2012). “Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo.” ” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 19 (2), 243-55.
- Herlambang, Abidin, Irianto, & Yuniarti Y. (n.d.). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Membangun Desain Pembelajaran Online Dengan Memanfaatkan Multiplatform: Sebuah Gerakan Literasi Digital. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, Vol.1 No. 1, 1–8.
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, dan Agus Wedi. “Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam.” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik* 3, no. 2 (2020): 199– 206.
- Mahfuda, U. I. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS V MI DARUSSALAM SIDOARJO*.
- Pujiono, Andrias. “Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z.” *Didache: Journal of Christian Education* 2, no. 1 (2021): 1–19.
- Salsabila, Unik Hanifah, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, dan Dian Sidik Kurniawan. “Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 92– 114.