

Media Pembelajaran Snack Up! Eduventure (Ular Tangga Jumbo)

Aura Anya Syahariya¹, Alisha A. Laawa², Muhammad Ferdiansyah³, Ardila Nur Amorita Azzah⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ¹auraanya300@gmail.com, ²alishalaawa528@gmail.com, ³muhammad.ferdiho2004@gmail.com,
⁴ardilaazzah27@gmail.com

Kata Kunci:

Media pembelajaran, inovasi, ular tangga jumbo, pembelajaran kooperatif, antusias siswa

Keywords:

Learning media, innovation, jumbo snakes and ladders, cooperative learning, student enthusiasm

ABSTRAK

Pendidikan bertujuan mengoptimalkan potensi peserta didik melalui lingkungan dan proses belajar yang mendukung pengembangan spiritual, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan esensial. Pendidik berperan sentral sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar bermakna dan relevan. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah cenderung kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk membangkitkan motivasi, meningkatkan interaksi, dan menciptakan suasana belajar menyenangkan. Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Ular Tangga Jumbo. Media ini memodifikasi permainan tradisional ular

tangga menjadi format besar yang dapat dimainkan kelompok, mengintegrasikan pertanyaan atau tantangan materi pelajaran pada setiap kotak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif dengan peran pendidik sebagai fasilitator.

ABSTRACT

Education aims to optimize the potential of students through an environment and learning process that supports spiritual development, self-control, personality, intelligence, character, and essential skills. Educators play a central role as facilitators who create meaningful and relevant learning experiences. Conventional lecture-centered learning tends to be less effective in maintaining student attention and participation. Therefore, innovative learning media are essential to stimulate motivation, enhance interaction, and create a enjoyable learning atmosphere. One intriguing innovation is the use of game-based learning media, such as Jumbo Snakes and Ladders. This medium adapts the traditional snakes and ladders game into a large-scale format suitable for group play, integrating subject-related questions or challenges into each square. The objective of this study is to develop effective, engaging, and interactive learning with educators serving as facilitators.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya terencana dan terarah yang bertujuan menciptakan lingkungan dan proses belajar yang mendukung peserta didik untuk secara aktif mengoptimalkan potensi diri. Hal ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pemupukan akhlak mulia, serta perolehan keterampilan yang esensial bagi



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.

kehidupan individu dan kebutuhan masyarakat (BP et al., n.d.). Dalam konteks tersebut, peran pendidik sangat sentral sebagai fasilitator pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman. (Ali et al., 2024) menegaskan bahwa jejaring profesional di kalangan guru memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan inovasi pembelajaran. Melalui kolaborasi dan pertukaran ide, motivasi guru untuk berinovasi dalam strategi dan metode pembelajaran dapat meningkat secara substansial, sehingga berdampak langsung pada efektivitas proses pendidikan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang berkelanjutan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan inovasi di sektor pendidikan, guru dituntut untuk terus mengembangkan pendekatan, strategi, dan media pembelajaran yang mampu merangsang semangat belajar siswa. Pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian siswa dan membatasi partisipasi aktif dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi, meningkatkan interaksi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu inovasi yang mendapatkan perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Salah satunya adalah Snack Up! Eduventure, permainan edukatif yang mampu merangsang interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Permainan tradisional seperti ular tangga dimodifikasi menjadi media pembelajaran ular tangga jumbo sebagai bentuk inovasi yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sesuai jenjangnya.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang dipakai untuk mendukung kognitif belajar mengajar. Tujuannya agar materi pelajaran tersampaikan dengan mudah, jelas, efektif, dan efisien sehingga hasil belajar bisa tercapai (Rahayuningsih et al., 2022). Salah satu bentuk media inovatif dan cocok digunakan di pembelajaran adalah ular tangga. Media ini merupakan pengembangan dari permainan tradisional ular tangga yang dirancang dalam ukuran besar agar bisa dimainkan secara kelompok di dalam ruang kelas atau luar ruangan. Di beberapa kotak ular tangga, disisipkan pertanyaan atau tantangan terkait materi pembelajaran, sehingga permainan tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung unsur edukatif yang kuat.

Penggunaan media pembelajaran guna menghasilkan pembelajaran yang efektif dengan meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran dan memiliki peran sebagai fasilitator atau pembimbing yang memfasilitasi peserta didik jika menghadapi kesulitan dalam pembelajaran serta menghasilkan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik memiliki pengalaman baru dalam pembelajaran (Efendi et al., 2023). Melalui penggunaan multimedia interaktif, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dan antusias, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi disajikan secara visual, dinamis, dan mudah dipahami (Sholeh et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan metode library research (kajian pustaka) dan praktik mengajar langsung sebagai pendekatan utama. Metode library research dilakukan dengan mengkaji berbagai literatur, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang

relevan dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran, khususnya media ular tangga. Kajian ini bertujuan untuk memperoleh landasan teoritis yang kuat serta mengetahui efektivitas media ular tangga berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Metode praktik mengajar dilakukan dengan menerapkan media ular tangga jumbo dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana media tersebut digunakan di kelas, bagaimana respon siswa, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Proses praktik mengajar ini melibatkan observasi, dokumentasi, serta refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga merupakan inovasi yang sangat relevan dalam dunia pendidikan saat ini. Permainan adalah suatu perlombaan di mana para pemain berkompetisi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam konteks pembelajaran, permainan bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, karena pada dasarnya anak-anak memiliki karakteristik yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Hal ini menjadikan permainan sebagai media yang tepat untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang aktif dan dinamis (Munawaroh & Rahmadonna, 2023).

Keunggulan media permainan dalam pembelajaran sangat jelas, terutama dalam aspek keterlibatan aktif siswa. Media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media permainan tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media permainan ular tangga sendiri merupakan adaptasi dari permainan tradisional yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dalam konteks pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai pengantar informasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan (Wati, 2021). Adapun beberapa keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Siswa belajar sambil bermain

Melalui media ular tangga, siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas bermain yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Dengan belajar sambil bermain, siswa tidak

merasa terbebani oleh materi pelajaran sehingga mereka dapat menyerap informasi dengan lebih baik dan alami (Siregar & Ananda, 2023).

2. Siswa tidak belajar sendirian, tetapi berkelompok

Media ular tangga dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa belajar dalam interaksi sosial yang aktif. Pembelajaran kelompok ini memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi, membantu satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mendukung pembentukan karakter sosial yang positif.

3. Membuat pembelajaran lebih mudah dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga

Penggunaan gambar-gambar yang komunikatif dan penuh warna pada media ular tangga sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Penelitian psikologi pendidikan menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu memahami bahasa visual dibandingkan bahasa verbal. Ilustrasi yang menarik dan informatif pada media pembelajaran ini meningkatkan daya tarik dan membantu siswa mengingat materi dengan lebih efektif (Nugrahani, n.d.). Visualisasi materi dalam bentuk gambar juga memudahkan siswa dalam mengaitkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

4. Pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga tidak mahal

Salah satu kelebihan praktis dari media pembelajaran ular tangga adalah biaya pembuatannya yang relatif rendah. Media ini dapat dibuat dengan bahan-bahan sederhana dan mudah diperoleh, sehingga dapat diakses oleh berbagai sekolah, termasuk yang memiliki keterbatasan anggaran. Kemudahan dan biaya yang terjangkau ini menjadikan media ular tangga sebagai solusi efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa memerlukan investasi besar.

Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, media permainan ular tangga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, tetapi juga mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan sosial. Desain yang komunikatif dan interaktif membuat media ular tangga menjadi pilihan tepat untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, memotivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Oleh karena itu, media permainan ular tangga sangat layak dijadikan alternatif utama dalam strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Nurussofa & Astuti, 2023).

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga telah mengalami modifikasi oleh peneliti untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang efektif. Media ini dirancang agar dimainkan oleh kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa, sehingga memungkinkan interaksi dan kerja sama antar peserta didik. Permainan dimulai dari posisi "start," di mana setiap siswa secara bergiliran melempar dadu

sebelum melakukan langkah permainan. Langkah yang diambil oleh siswa sesuai dengan angka yang muncul pada dadu tersebut. Selama permainan berlangsung, setiap siswa yang melangkah melewati kotak-kotak pada papan ular tangga akan memperoleh informasi terkait konten materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara bertahap menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan melalui media ini (Afandi, 2015).

Tujuan utama dari penggunaan media ular tangga ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu mereka menemukan konsep-konsep baru yang berkaitan dengan materi pelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang berbasis visual ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. (Novita & Sundari, 2020) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam setiap proses pembelajaran agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kualitas hasil belajar meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Media ular tangga yang dikembangkan ini didasarkan pada permainan ular tangga tradisional yang telah dikenal luas dan dimainkan oleh anak-anak di berbagai belahan dunia (Anggraeni et al., 2023). Permainan klasik yang populer ini diubah menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Transformasi ini menjadikan media ular tangga sebagai alternatif yang disukai oleh anak-anak dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Rahmawati & Dwiprabowo, n.d.).

Kesimpulan dan Saran

Media pembelajaran Snack Up! Eduventure dalam bentuk Ular Tangga Jumbo merupakan inovasi edukatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan memadukan unsur permainan dan materi pelajaran, media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Keunggulannya meliputi pembelajaran berbasis kelompok, visualisasi materi melalui gambar, serta biaya produksi yang rendah. Didesain untuk dimainkan secara berkelompok dan juga bisa antar individu, media ini juga mendorong kerja sama, diskusi, dan keterampilan sosial peserta didik.

Penggunaan media ular tangga jumbo tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mengoptimalkan peran pendidik sebagai fasilitator dalam membimbing proses belajar. Berdasarkan hasil kajian pustaka dan praktik langsung, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional, dan memberikan alternatif menarik bagi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, media Snack Up! Eduventure layak dijadikan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

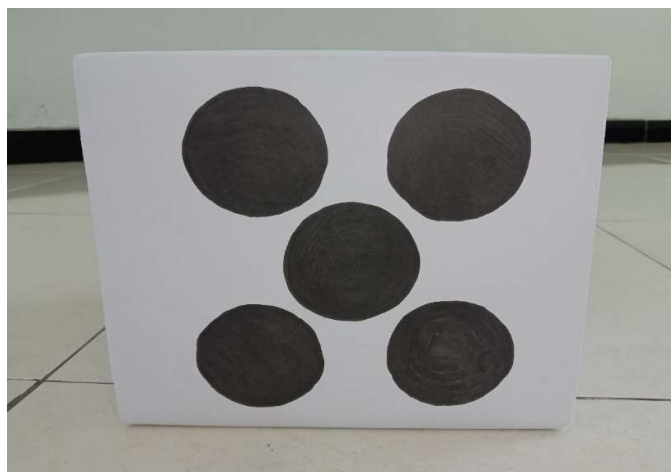
Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Ali, N., Afwadzi, B., Mujaib, M., & Aziz, M. H. (2024). Pengaruh jejaring profesional guru Pendidikan Agama Islam terhadap inovasi pembelajaran: Peran mediasi motivasi inovatif dalam sebuah studi SEM-PLS. <https://repository.uin-malang.ac.id/21639/>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Efendi, F. N., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75. <https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175>
- Munawaroh, D. A., & Rahmadonna, S. (2023). Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode ular tangga berkelompok pada siswa sekolah menengah pertama. *Epistema*, 4(1), 45–57. <https://repository.uin-malang.ac.id/18926/>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nugrahani, R. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 9(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 2(1).
- Rahmawati, D. C., & Dwiprabowo, R. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia.
- Sholeh, A., Faizah, M., & Azizi, A. N. (2024). Multimedia interaktif pembelajaran SKI MI/SD: Media untuk meningkatkan motivasi belajar. Aksara Cendekia Publisher. <http://repository.uin-malang.ac.id/20286/>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Dokumentasi



Gambar 1. Media Pembelajaran (papan ular tangga)



Gambar 2. Media Pembelajaran (dadu)



Gambar 3. Proses Pembelajaran