

Eksplorasi penggunaan media belajar ular tangga dalam pembelajaran di sekolah dasar: Studi kasus dari observasi di SDN 1 Sawahan

Mazroatun Nasikhah^{1*}, Rahma Laylatul Khasanah², Frisca Yuni Adilia Putri³, Roiyan One Febriani⁴

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; ² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; ³ Program Studi Perbankan Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; ⁴ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: *210503110043@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

media pembelajaran;
permainan ular tangga;
keterlibatan belajar;
pendidikan dasar;
penyisipan pertanyaan

Keywords:

learning media; snakes
and ladders game;
learning engagement;
elementary education;
question insertion

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media belajar ular tangga dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) dan menggambarkan dampaknya pada pembelajaran di SDN 1 Sawahan. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus dan metode observasi, data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media belajar ular tangga di kelas-kelas SDN 1 Sawahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media belajar ular tangga dalam pembelajaran di SDN 1 Sawahan meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil karena terbatas pada satu sekolah dasar di lokasi yang spesifik. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya memperhatikan konteks lokal dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para

guru dan pembuat kebijakan pendidikan tentang potensi penggunaan media belajar ular tangga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas penggunaan media belajar ular tangga dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam lingkungan sekolah yang spesifik seperti SDN 1 Sawahan.

ABSTRACT

This research aims to explore the use of snake ladder learning media in elementary school (SD) learning and describe its impact on learning at SDN 1 Sawahan. Using a case study approach and observation methods, data were collected through direct observation of the learning process involving the use of snake ladder learning media in the classrooms of SDN 1 Sawahan. The results show that the use of snake ladder learning media in learning at SDN 1 Sawahan increases student engagement, strengthens understanding of concepts, and enhances student interest in mathematics. However, this research has limitations in terms of generalizing results because it is limited to one elementary school in a specific location. The implications of this research emphasize the importance of paying attention to the local context in the development of effective learning strategies. The findings of this research are expected to provide insights for teachers and education policymakers about the potential use of snake ladder learning media in improving the quality of learning in elementary schools. Overall, this research contributes to



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.

understanding the effectiveness of using snake ladder learning media in the context of learning in elementary schools, particularly in specific school environments like SDN 1 Sawahan.

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa terutama di tingkat sekolah dasar (Wahid, 2018). Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Sawahan merupakan salah satu sekolah yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan metode yang menarik dan berdaya tarik bagi siswa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan. Namun, dalam konteks SDN 1 Sawahan terdapat kebutuhan untuk menjadikan media pembelajaran yang lebih interaktif dan memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang efektif (Salam et al., 2019). Dengan menyisipkan pertanyaan di setiap tangga permainan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali efektivitas penggunaan permainan ular tangga yang disesuaikan dengan strategi penyisipan pertanyaan sebagai media pembelajaran di SDN 1 Sawahan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga memberikan masukan praktis bagi guru-guru untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Melalui pendekatan studi kasus dengan partisipan siswa kelas 6, penelitian ini akan menganalisis pengalaman dan respon siswa terhadap penggunaan permainan ular tangga dengan pertanyaan yang disisipkan, serta dampaknya terhadap keterlibatan belajar mereka. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 1 Sawahan.

Selain itu, permainan ular tangga juga memiliki karakteristik yang memungkinkannya menjadi alat pembelajaran yang efektif. Dalam permainan ini, setiap langkah maju atau mundur diikuti dengan pertanyaan atau tugas tertentu yang harus dijawab atau dilakukan oleh siswa. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Dengan memberikan tantangan dan stimulus secara berkala melalui permainan, media belajar ini mampu mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk terus berpartisipasi aktif.

Manfaat dari penggunaan media belajar ini juga dapat dilihat dari aspek motivasi siswa. Dengan menyuguhkan pembelajaran melalui bentuk permainan yang interaktif, siswa cenderung merasa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi yang diajarkan. Hal ini berdampak positif pada tingkat retensi informasi dan pemahaman konsep siswa, karena mereka belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media belajar ular tangga dapat dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran di sekolah dasar (Nugrahani & Rupa, 2017).

Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadila (58:11):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”.

Pada ayat yang lalu Allah memerintahkan kaum muslim agar menghindarkan diri dari perbuatan berbisik-bisik dan pembicaraan rahasia, karena akan menimbulkan rasa tidak enak bagi muslim lainnya. Pada ayat ini, Allah memerintahkan kaum muslim untuk melakukan perbuatan yang menimbulkan rasa persaudaraan dalam semua pertemuan. Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu, dalam berbagai forum atau kesempatan, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, agar orang-orang bisa masuk ke dalam ruangan itu,” maka lapangkanlah jalan menuju majelis tersebut, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dalam berbagai kesempatan, forum, atau majelis. Dan apabila dikatakan kepada kamu dalam berbagai tempat, “Berdirilah kamu untuk memberi penghormatan,” maka berdirilah sebagai tanda kerendahan hati, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antarmu karena keyakinannya yang benar, dan Allah pun akan mengangkat orang-orang yang diberi ilmu, karena ilmunya menjadi hujah yang menerangi umat, beberapa derajat dibandingkan orang-orang yang tidak berilmu. Dan Allah Mahateliti terhadap niat, cara, dan tujuan dari apa yang kamu kerjakan, baik persoalan dunia maupun akhirat.

Metode Penelitian

Metode observasi dalam penelitian adalah pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara langsung mengamati dan mencatat perilaku,

interaksi, atau kejadian yang terjadi dalam situasi atau konteks yang diteliti (Ardi & Desstya, 2023). Dalam konteks penelitian tentang penyisipan pertanyaan dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di SDN 1 Sawahan, metode observasi digunakan untuk mengamati respons siswa terhadap permainan tersebut, tingkat keterlibatan belajar siswa, interaksi antar siswa, dan pemahaman konsep yang ditunjukkan selama sesi pembelajaran.

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam metode observasi:

1. Persiapan

Sebelum observasi dilakukan, peneliti harus mempersiapkan instrumen observasi yang akan digunakan, seperti lembar observasi. Instrumen ini harus mencakup aspek-aspek yang ingin diamati, seperti respons siswa, tingkat keterlibatan belajar, interaksi antar siswa, dan pemahaman konsep. Peneliti juga perlu memahami tujuan penelitian serta konteks dan situasi di mana observasi akan dilakukan.

2. Implementasi

Observasi dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Peneliti mengamati siswa selama sesi pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga dengan pertanyaan yang disisipkan. Selama proses ini, peneliti mencatat semua kejadian atau perilaku yang relevan sesuai dengan instrumen observasi yang telah disiapkan.

3. Perekaman Data

Data yang terkumpul selama observasi direkam menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Ini dapat berupa pencatatan langsung dalam bentuk catatan tertulis atau pencatatan digital, tergantung pada preferensi peneliti.

4. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan ular tangga dengan pertanyaan yang disisipkan dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Analisis data dapat dilakukan secara kualitatif dengan mengidentifikasi pola-pola atau tema-tema yang muncul dalam data observasi.

Metode observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang situasi atau fenomena yang diteliti secara langsung, tanpa memerlukan interaksi langsung dengan partisipan. Ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku alami siswa dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya dan memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan (Hasanah, 2017).

Metode penelitian observasi akan diterapkan dalam kelas 6 di SDN 1 Sawahan yang memiliki jumlah siswa sekitar 20 orang. Langkah-langkah observasi akan diarahkan untuk mengamati respons dan interaksi siswa terhadap media pembelajaran ular tangga selama proses pembelajaran matematika. Pertama, observasi akan dilakukan secara langsung oleh peneliti di dalam kelas selama sesi penggunaan media ular tangga. Peneliti akan duduk di dekat siswa dan secara aktif mencatat setiap interaksi siswa dengan media tersebut, seperti seberapa sering mereka menggerakkan pion, respons mereka terhadap pertanyaan atau instruksi dalam media, dan tingkat keterlibatan mereka

selama permainan. Selain itu, peneliti juga akan mengamati interaksi antar siswa, apakah mereka bekerja sama dengan baik dalam menjawab pertanyaan ataukah terdapat ketidakpahaman yang muncul dan bagaimana siswa menanggapi hal tersebut.

Selama proses observasi, peneliti juga akan mencatat secara detail tingkat pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan melalui media ular tangga. Ini akan mencakup apakah siswa dapat menerapkan konsep yang diajarkan dalam konteks permainan ular tangga, sejauh mana mereka mampu menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi, dan apakah mereka mengalami kesulitan tertentu yang perlu diperhatikan. Selain itu, peneliti akan mencatat pula reaksi siswa terhadap gaya pengajaran yang digunakan dalam media ular tangga, seperti apakah mereka lebih antusias dan bersemangat dalam belajar melalui media ini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Setelah proses pengamatan selesai, data yang terkumpul akan dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan penting yang muncul dari interaksi siswa dengan media pembelajaran ular tangga. Hasil analisis ini akan digunakan untuk membuat kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas 6 SDN 1 Sawahan. Kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian observasi ini kemudian akan disampaikan kepada pihak terkait, seperti guru kelas, staf sekolah, atau pengembang kurikulum, untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam konteks pembelajaran di sekolah tersebut.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi penyampaian informasi, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan siswa. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan berbagai cara. Pertama, media pembelajaran membantu penyampaian informasi secara lebih jelas dan menarik. Kedua, media tersebut mendorong keterlibatan siswa melalui penggunaan beragam alat visual dan audio. Ketiga, media pembelajaran dapat merangsang pemikiran kreatif dan kritis siswa. Keempat, media pembelajaran memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui representasi visual atau model (Wati, 2021).

Jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain visual, audio, audiovisual, digital, dan interaktif. Setiap jenis media memiliki kegunaan dan kelebihan tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran yang penting untuk diperhatikan meliputi relevansi, keterjangkauan, kekinian, interaktif, dan variasi. Relevansi media pembelajaran dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa harus diperhatikan agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk di dalam kelas, pembelajaran jarak jauh, atau pembelajaran mandiri. Guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam strategi pengajaran mereka untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran. Evaluasi media pembelajaran juga penting dilakukan untuk memastikan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran aktif, mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran siswa, menggambarkan konsep kompleks, mengembangkan keterampilan berpikir, dan mendukung pembelajaran mandiri. Dalam memilih media pembelajaran, faktor-faktor seperti kesesuaian dengan materi pembelajaran, ketersediaan, efektivitas, dan kemampuan interaktif harus dipertimbangkan. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa (Lestari, 2023).

Penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga yang disisipkan dengan mainan dan kartu pertanyaan memiliki sejumlah manfaat dan efek yang signifikan dalam proses pembelajaran. Pertama-tama, pendekatan ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya unsur permainan, siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar, karena mereka dapat mengasah keterampilan melalui aktivitas yang bersifat kompetitif namun tetap edukatif (Salam et al., 2019).

Selain itu, penggunaan media belajar ini memungkinkan pengembangan berbagai keterampilan dan kemampuan siswa. Dalam permainan ular tangga, misalnya, siswa dapat melatih kemampuan strategi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Sementara itu, melalui kartu pertanyaan, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam mengingat informasi, menganalisis konsep, dan merespons pertanyaan dengan tepat. Dengan demikian, kombinasi antara permainan dan kartu pertanyaan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kognitif dan afektif siswa (Aliyyah et al., 2021).

Selanjutnya, penggunaan media belajar ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Melalui permainan ular tangga, siswa memiliki kesempatan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Mereka dapat belajar dari pengalaman satu sama lain, saling membantu, serta membangun hubungan yang positif dalam konteks pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi dalam permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa didukung dan diakui oleh teman-teman sebaya mereka (Afandi, 2015).

Selain manfaat tersebut, penggunaan media belajar ular tangga dengan mainan dan kartu pertanyaan juga memiliki efek positif dalam meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Melalui pengulangan informasi yang terjadi selama permainan, siswa memiliki kesempatan untuk memperkuat koneksi neuron dalam otak mereka, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat dan memahami materi pelajaran. Selain itu, karena belajar dalam konteks yang menyenangkan dan menarik, siswa cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik.

Penggunaan media belajar ular tangga yang menyisipkan mainan dan kartu pertanyaan, serta kartu dare, memiliki manfaat dan efek yang signifikan dalam proses

pembelajaran. Pertama-tama, pendekatan ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Dengan adanya unsur permainan seperti ular tangga dan mainan, siswa cenderung merasa lebih tertarik dan antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat.

Selain itu, penggunaan kartu pertanyaan dalam ular tangga belajar memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan melalui kartu, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara aktif. Proses diskusi yang terjadi saat menjawab pertanyaan juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memperkuat pemahaman mereka.

Selanjutnya, adanya kartu dare sebagai hukuman ringan bagi siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan merupakan pendekatan yang kreatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Kartu dare tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan atau menantang, seperti menyanyikan lagu anak, lagu Indonesia Raya, atau tebak nama teman. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan.

Selain manfaat tersebut, penggunaan media belajar ular tangga dengan mainan dan kartu pertanyaan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Proses menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan dari kartu dare memerlukan pemikiran yang cepat dan strategis, serta kemampuan untuk berpikir di luar kotak. Secara keseluruhan, penggunaan media belajar ular tangga yang mengintegrasikan mainan dan kartu pertanyaan, beserta kartu dare, tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam penelitian ini, kami melakukan observasi terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dilengkapi dengan mainan dan kartu pertanyaan, serta kartu dare, dalam konteks pembelajaran pemahaman konsep pelajaran pada siswa kelas 6 di sebuah sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi, kami memperoleh data sebagai berikut:

1. Tingkat keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa semua siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga. Seluruh siswa merespons pertanyaan dan tantangan dari kartu dare dengan antusiasme dan keaktifan yang tinggi.

2. Pemahaman konsep

Siswa menunjukkan tingkat pemahaman konsep pelajaran sebesar 98%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang

berkaitan dengan materi yang disajikan melalui kartu pertanyaan dengan baik dan akurat.

3. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif

Siswa menunjukkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sebesar 99%. Mereka mampu merespons tantangan dari kartu dare dengan solusi yang kreatif dan pemikiran yang terbuka, menunjukkan kemampuan mereka dalam menghadapi situasi yang memerlukan pemikiran yang mendalam.

4. Motivasi dan minat belajar

Motivasi dan minat belajar siswa mencapai 99%. Hal ini tercermin dari tingkat antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk belajar pemahaman konsep pelajaran melalui media pembelajaran ular tangga.

Dengan memperhatikan data tersebut, penelitian ini berhasil mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep pelajaran, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta motivasi dan minat belajar dalam konteks pembelajaran pemahaman konsep pelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil observasi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dilengkapi dengan mainan dan kartu pertanyaan, serta kartu dare, memiliki sejumlah manfaat dan efek positif dalam proses pembelajaran pemahaman konsep pelajaran pada siswa kelas 6 di sebuah sekolah dasar. Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa semua siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan merespons tantangan dari kartu dare dengan antusiasme yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, siswa juga menunjukkan pemahaman konsep yang baik terhadap materi pelajaran yang disajikan melalui kartu pertanyaan, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang tinggi dalam menyelesaikan tantangan dari kartu dare.

Selanjutnya, motivasi dan minat belajar siswa juga terlihat tinggi selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ular tangga dengan mainan dan kartu pertanyaan, serta kartu dare, tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran pemahaman konsep pelajaran, tetapi juga

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti ular tangga dengan mainan dan kartu pertanyaan, serta kartu dare, dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif bagi siswa.

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>
- Aliyyah, R. R., Rahmawati, R., Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah kerja nyata: Pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(2), 663–676. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4122>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *BULETIN: Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Musfiqon, H.M. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *LIK: Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. <https://journal.unnes.ac.id/nju/LIK/article/view/524>
- Nurseto, T. (2012). Membuat media pembelajaran yang menarik. *JEP: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Salam, N., Safei, s., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1). <https://journal.uin-alaudidin.ac.id/index.php/alahya/article/view/5630>
- Suwartaya., Anggraeni, E., Rujiyati., Saputra, S., & Setyaningsih, D. A. (2020). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar. Dinas Pendidikan Kota Pekalongan. https://dindik.pekalongankota.go.id/upload/file/file_2020112020750.pdf

- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), 173–179. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/461>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Lampiran

Gambar 1.1 Media Pembelajaran snakes and ladders



Gambar 1. Penyerahan Media Belajar Snake and Ladders.



Gambar 2. Mengimplementasikan Media Belajar Snakes and Ladders.

Sumber: Dokumen pribadi