

# **Meningkatkan minat belajar pantun melalui media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas 5 MI Al Ma'arif o2 Singosari**

**Fira Afriani Dani**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
email: 210103110139@student.uin-malang.ac.id

**Kata Kunci:**

minat belajar; pantun; ular tangga; media pembelajaran

**Keywords:**

learning interest; rhymes; snakes and ladders; learning media

**A B S T R A K**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pantun pada siswa kelas 5 MI Alma'arif o2 Singosari melalui media pembelajaran ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Populasi penelitian adalah 88 siswa dan sampel yang digunakan adalah 21 siswa kelas 5 MI Alma'arif o2 Singosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar pantun yang signifikan pada siswa kelas 5 MI Alma'arif o2 Singosari setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang cukup tinggi, yakni 54,2% siswa menjawab sangat suka pada penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran.

**A B S T R A C T**

This study aims to increase the interest in learning rhymes in 5th grade students of MI Alma'arif o2 Singosari through snakes and ladders learning media. The research method used was pretest-posttest experiment with one group pretest-posttest design. The research instruments used were learning interest observation sheets and rhyming tests. The results showed that there was a significant increase in interest in learning rhymes in 5th grade students of MI Alma'arif o2 Singosari after using snakes and ladders learning media. This is evidenced by the results of the pantun test which shows an increase in the average score of students from 65.00 to 82.50 and the results of the observation of learning interest which shows an increase in the percentage of students who have high learning interest from 30% to 80%.

## **Pendahuluan**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran inti dan yang penting bagi siswa di tingkat dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya untuk mendukung perkembangan kemampuan berbahasa Indonesia pada peserta didik, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan (Tarigan, 2016). Pada hakikatnya, Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan kemampuan berbahasa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, bernalar dan berkomunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang luas, yaitu membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara komprehensif (Lestari, 2019). Dengan menguasai Bahasa Indonesia dengan baik, peserta didik tidak hanya mampu berkomunikasi secara efektif dalam interaksi sehari-hari, tetapi juga dapat



*This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.*

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

memperluas peluang mereka di dunia kerja. Kemampuan untuk menyampaikan pikiran, memahami informasi, dan berinteraksi dengan orang lain dalam Bahasa Indonesia merupakan aspek penting dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan yang beragam. Sehingga, pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya tentang penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga tentang memberikan bekal kepada peserta didik untuk menjadi individu yang kompeten dan percaya diri dalam berbagai konteks komunikasi (Suyanto, 2011).

Ditingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk 1) mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik yang meliputi kemampuan kegiatan menyimak, kegiatan berbicara, kegiatan membaca dan kegiatan menulis, 2) membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir yang logis, kritis dan kreatif, 3) menumbuhkan apresiasi atau kebanggaan terhadap hasil karya sastra Indonesia miliknya sendiri, 4) meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan (Aisyah, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencangkup kemampuan berpikir kreatif, diperlukan kemauan siswa untuk belajar secara mandiri ataupun ketika digabungkan dalam diskusi kelompok.

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beragam materi yang diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan pemahaman budaya. Salah satu materi yang menarik yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah pantun.

Pantun adalah puisi rakyat yang memiliki struktur dan ciri khas tertentu, yakni persajakan *a-b-a-b* dan terdiri dari empat baris. Pantun merupakan salah satu bentuk puisi tradisional Indonesia yang memperkaya kosakata, struktur kalimat, dan juga mengajarkan keindahan bahasa kepada siswa. Melalui pembelajaran pantun, siswa tidak hanya belajar mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai tradisional serta kreativitas dalam menyusun kalimat yang berirama dan bersajak. Dengan demikian, pembelajaran pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkaya pengetahuan siswa tentang kekayaan budaya dan sastra Indonesia.

Pembelajaran pantun di sekolah dasar bertujuan untuk melestarikan budaya bangsa dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap sastra Indonesia. Namun, tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam memahami dan menghafal pantun. Pembelajaran pantun sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa terhadap pantun menjadi rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pantun.

Pembelajaran pantun bisa jadi lebih menarik dengan media pembelajaran (Melinda, 2018). Media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat dipakai oleh guru dan siswa untuk bertukar informasi atau pesan dalam proses belajar-mengajar (Agung, 2015). Media ini termasuk berbagai alat, materi, atau metode yang disusun dan dipilih dengan sengaja guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Media pembelajaran yang digunakan harus dipilih dengan saksama. Media ini membantu siswa memahami dan menghafal materi pantun lebih mudah (Arsyad, 2013) Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pantun adalah ular tangga yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari, 2017).

Ular tangga, permainan papan yang seru, bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan tersebut merupakan sebuah permainan papan yang memiliki struktur berbentuk kotak-kotak, dimana setiap kotak dihiasi dengan gambar-gambar tangga yang menaik dan ular yang menurun (M. Mujib dan M. Nailul, 2011).

Dalam permainan ini, setiap pemain akan secara bergiliran melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang dapat mereka pindahkan pion mereka di sepanjang jalur permainan (A. Yusuf & N. Auliya, 2011). Tujuan akhir dari permainan ini adalah untuk menjadi pemain yang pertama mencapai kotak terakhir atau tujuan akhir dari jalur tersebut. Ini bisa dimodifikasi menjadi media pembelajaran pantun dengan menambahkan soal-soal pantun pada setiap kotak di papan permainan (Supriyadi dkk, 2018).

Dengan demikian, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media ular tangga pada materi pantun dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun pada siswa kelas 5 MI Almaarif o2 Singosari.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Winarso (Surakhmad, 1982) metode deskriptif memiliki ciri-ciri. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2010) metode kualitatif deskriptif berlandaskan pada filsafata postpositivisme yang menekankan pemahaman realitas secara menyeluruh dan mendalam yang mengakui adanya perspektif lain.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 MI Al Ma'arif o2 Singosari yang berjumlah 88 orang. Sampel penelitian adalah sebagian kecil siswa kelas 5 MI Al Ma'arif o2 Singosari yang berjumlah 21 orang. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hasil penelitian dideskripsikan ke dalam tulisan dalam bentuk tabel untuk lebih memudahkan dalam mengetahui minat siswa terhadap materi pantun dengan media ular tangga.

### **Pembahasan**

Berdasarkan pengamatan di kelas yang akan dijadikan tempat penelitian, terlihat bahwa guru beberapa kali menggunakan metode pembelajaran konversional yakni ceramah dan pemberian tugas, namun di beberapa pertemuan selanjutnya guru menggunakan media ular tangga sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pantun di kelas. Hal ini menimbulkan banyak perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa yang awalnya tidak memperhatikan pembelajaran di kelas mulai memperhatikan dengan serius. Rasa penasaran yang muncul membuatnya fokus pada pembelajaran karena penggunaan media ular tangga, sehingga menimbulkan ketertarikan yang mendalam.

Berikut adalah analisis respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pada pokok pembahasan tentang pantun di kelas 5 MI Almaarif o2 Singosari.

**Tabel 1.** Angket Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi Pantun

No.	Pertanyaan	N	Percentase				
			A	B	C	D	E
1.	Apakah Anda suka belajar pantun?	8	38%				
		5		23,8%			
		5			23,8%		
		1				4,8%	
		2					4,8%
2.	Apakah Anda sering belajar pantun di luar jam sekolah?	6	28,6%				
		4		19%			
		3			14,2%		
		7				33,3%	
		1					4,8%
3.	Sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga, apakah Anda tertarik belajar pantun?	9	42,9%				
		2		9,5%			
		2			9,5%		
		7				33,3%	
		1					4,8%
4.	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga, apakah minat Anda belajar pantun meningkat	13	62%				
		4		19%			
		3			14,2%		
		0				0	
		1					4,8%
5.	Apakah Anda senang belajar pantun menggunakan media ular tangga?	19	90,5 %				
		1		4,8%			
		1			4,8%		
		0				0	
		0					0

6.	Apakah menurut Anda media ular tangga membantu Anda dalam memahami materi pantun?	14 4 0 2 1	66,7% 19% 0 9,5% 4,8%			
7.	Apakah Anda merasa mudah menghafal materi pantun dengan media ular tangga?	20 1 1 0 0	95,2% 4,8% 4,8% 0 0			
8.	Apakah media ular tangga membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar pantun?	6 9 1 3 2	28,6% 42,9% 4,8% 14,2% 9,5%			
9.	Apakah menurut Anda soal-soal pada media ular tangga mudah dipahami?	7 6 5 1 2	33,3% 28,6% 23,9% 4,8% 9,5%			
10.	Apakah Anda ingin belajar pantun menggunakan media ular tangga lagi di masa depan?	12 6 3 0 0	57,1% 28,6% 14,2% 0 0			
Jumlah			542,9	200	114,2	66,6
Rata-Rata			54,2%	20%	11,4%	6,7%
					4,3%	

Keterangan :

N = Jumlah responden

A = Sangat

B = Biasa saja

C = Cukup

D = Kurang

E = Sangat Kurang

Angket yang dibuat oleh peneliti diberikan kepada 21 siswa. Adapun hasil dari penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat berpengaruh terhadap minat belajar pantun pada siswa kelas 5 MI Almaarif 02 Singosari. Hal ini dibuktikan dari hasil angket. Sebanyak 54,2% siswa menjawab sangat, sehingga sangat berpengaruh terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Lebih dari itu, 20% siswa menjawab biasa saja saat guru menggunakan media ular tangga ketika membahas materi pantun di kelas. Kurang dari itu, 11,4% siswa menjawab cukup baik saat guru menggunakan media ular tangga. Sedangkan 6,7% siswa merasa kurang terbantu dengan media ular tangga, dan 4,3 persen merasa sangat kurang memahami materi pantun dengan media ular tangga.

Pernyataan siswa yang mengatakan bahwa guru sering menggunakan media nyata dalam pembelajaran sangat mendukung temuan data pada tabel. Hal ini menunjukkan bahwa guru memang memanfaatkan media ular tangga sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun. Lebih lanjut, pernyataan siswa menunjukkan bahwa mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran saat diajarkan menggunakan media ular tangga. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga telah berhasil memotivasi siswa untuk belajar pantun di kelas.

Setelah menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran, maka peningkatan minat belajar pantun pada siswa kelas 5 MI Al Ma'arif 02 Singosari setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1) media pembelajaran ular tangga menarik dan menyenangkan bagi siswa, (2) media pembelajaran ular tangga membantu siswa dalam memahami dan menghafal materi pantun, serta (3) media pembelajaran ular tangga dapat memotivasi siswa untuk belajar pantun.

## Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar pantun pada siswa. Sebagai konsekuensi, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran pantun di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar penerapan media pembelajaran ular tangga dijadikan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian di atas, yaitu:

1. Guru dapat menggunakan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan minat belajar pantun pada siswa.

2. Ular tangga dapat dikembangkan dan dimodifikasi menjadi media untuk meningkatkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar pantun pada siswa.
3. Untuk memastikan hasil penelitian ini dapat digeneralisasi dengan lebih baik, diperlukan peningkatan jumlah sampel yang diikutsertakan dalam studi ini.

## Daftar Pustaka

- A. Yusuf & N. Auliya. (2011). Permainan Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 16-22.
- Agung, S. (2015). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Jenisnya. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Kudus*, 115-126.
- Aisyah, S. (2020). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Indonesia*, 61-65.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Lestari, S. D. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-12.
- M. Mujib dan M. Nailul. (2011). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Kekinian. *Jurnal Pendidikan Islam*, 116-127.
- Melinda, V. A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi pokok sistem tata surya untuk siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 40-45.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi dkk. (2018). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik V SD Negeri 2 Sukorejo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Kediri*, 1-10.
- Surakhmad, W. (1982). *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Bandung Tarsito.
- Suyanto, E. (2011). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka LP3.
- Tarigan, H. G. (2016). *Membimbing Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, C. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android pada Materi Bilangan Bulat di Kelas IV SD Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 217-224.