



## Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar : media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ponco Naufal Hidayat ✉, Universitas PGRI Madiun  
Panggih Sukmana Jati , Universitas PGRI Madiun

✉ [pnaufalhidayat@gmail.com](mailto:pnaufalhidayat@gmail.com)

---

**Abstrak:** Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keempat keterampilan berbahasa dianggap penting dalam kehidupan, sehingga siswa tidak hanya diberi teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, tetapi seharusnya juga mendapat efektivitas dan pelatihan dari model pembelajaran agar mereka menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut. Pembelajaran bahasa di sekolah memang sangat penting karena dapat menunjang pembelajaran bidang studi lain.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan inovasi baru. Inovasi ditunjukkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, sebagai salah satu bentuk kreativitas guru. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media “ Ular Tangga, Dalam Nama : Hewan, Tumbuhan, Dan Benda “. Media Ular Tangga, Dalam Nama : Hewan, Tumbuhan, Dan Benda ini ialah media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berupa kumpulan kata-kata yang dibuat dan disusun secara rapi dengan menggunakan pola permainan ular tangga guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Pembuatan media pembelajaran ular tangga ini dapat menjadi alternatif dalam proses belajar. Media pembelajaran ini, dapat dijadikan salah satu bukti bahwa kita dapat belajar sekaligus bermain dalam satu wadah

**Kata kunci:** Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, *Ular Tangga Bahasa*

---



## **PENDAHULUAN**

Proses belajar yang baik adalah proses belajar yang “bermakna”. Proses belajar dikatakan bermakna bila apa yang dipejari dapat terus melekat pada memori, sehingga mampu menambah pengetahuan yang pada akhirnya dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pencapaian kebermaknaan tersebut tidaklah sulit, yakni dengan mengembangkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keempat keterampilan berbahasa dianggap penting dalam kehidupan, sehingga siswa tidak hanya diberi teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, tetapi seharusnya juga mendapat efektivitas dan pelatihan dari model pembelajaran agar mereka menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut. Pembelajaran Bahasa di sekolah memang sangat penting karena dapat menunjang pembelajaran bidang studi lain. Materi penguasaan Bahasa tersebut dapat berisi sejarah, politik, ekonomi, dan lainnya (Suyono, 1993:1).

Pentingnya pembelajaran bahasa, maka dianggap perlu adanya inovasi-inovasi dalam proses penyampaian. Di Indonesia masih banyak sekali proses belajar mengajar berlangsung tanpa sentuhan inovasi tersebut. Siswa hanya disugahi seorang guru yang ceramah di depan kelas. Proses pembelajaran tersebut dinamai dengan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional ini cenderung membuat siswa pasif. Inovasi-inovasi tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Penerapan inovasi bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan di dalam kelas. Pembelajaran dengan model konvensional sudah semestinya dikurangi sedikit demi sedikit. Hal ini bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa. Inovasi pembelajaran yang berupa media akan tercipta bila kreativitas pendidik (dalam hal ini guru) dikembangkan. Pembuatan media pembelajaran ini tidaklah sulit. Sesuatu yang sederhana akan dapat dijadikan media pembelajaran bila dikemas secara menarik. Salah satu contoh media pembelajaran sederhana namun dapat membantu proses belajar mengajar menjadi bermakna ialah media pembelajaran berbasis ular tangga.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsi dan menginterpretasi kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang sedang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 1990:47). Metode ini dianggap sesuai dalam penelitian ini karena peneliti mempunyai alasan, yaitu : 1) mudah jika berhadapan dengan kenyataan, 2) peneliti lebih mudah mengamati subjek penelitian seperti fenomena sosial, tempat, waktu, dan objek. 3) Mengambil simpulan.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang tepat untuk implementasi dari media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti dapat memperhatikan secara langsung respon pengguna selama kegiatan permainan berlangsung yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Peneliti juga dapat mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran hasil dari inovasi baru permainan tradisional.

Penggunaan metode ini dengan cara mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan dengan skala kecil. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan

penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia.

## HASIL PENELITIAN

Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan penjelasan materi. Setelah materi di sampaikan, siswa diajak bermain dengan media pembelajaran Ular Tangga Bahasa Indonesia. Permainan ini tidak hanya bermain, namun permainan ini memiliki banyak nilai yang terkandung. Kegiatan terakhir ialah simpulan atau penutup pembelajaran. Permainan dengan menggunakan ular tangga Bahasa Indonesia dilakukan secara berkelompok. Selama permainan berlangsung, siswa akan diajak untuk mengingat materi dan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan. Kegiatan terakhir ialah simpulan dari semua kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 1. Sesi Apersepsi

Sesi yang pertama ini diawali dengan ruangan yang tenang dan suasana yang ceria. Supaya membentuk kefokuskan pada peserta didik saat akan memasuki permainan ular tangga dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah semua situasi terasa tenang, kemudian ciptakan suasana tenang kepada peserta didik agar tidak begitu tertekan. Kemudian jangan lupa mengabsen peserta didik yang sudah ada diruangan, bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawabnya.

### 2. Sesi Penjelasan Materi

Pada sesi kedua ini, kita sebagai guru wajib menjelaskan alur jalannya permainan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dengan tujuan supaya peserta didik tahu akan apa yang mereka jalankan dalam media tersebut. Di dalam hal ini guru wajib memberikan pertanyaan bila ada materi yang belum bisa dipahami oleh peserta didik, pada sesi ini sebenarnya lebih membangun komunikasi antara guru dan siswa untuk saling bertukar pendapat.

### 3. Sesi Permainan

Dalam sesi permainan ini kita akan memulai melakukan media pembelajaran mulai dari Langkah-langkah dan syarat memainkannya. Permainan sirkuit Bahasa Indonesia ini memiliki aturan bermain seperti permainan ular tangga dan monopoli.

Berikut tata cara permainan dalam Ular Tangga Bahasa Indonesia:

- a) Acak dadu dengan tiga kali putaran
- b) Setelah angka dadu keluar peserta harus memainkan langkahnya sesuai angka dadu
- c) Setelah berada pada tempat yang sudah berisikan teka-teki soal, peserta wajib menjawab pertanyaan sesuai kolom amplop yg sudah di tempatkan pada angka tersebut.
- d) Jika jawaban benar, peserta harus memutar angka dadu sesuai rotasi angka yang muncul, kemudian menjalankannya sesuai tempat.

- e) Jika pada saat posisi tempat terdapat gambar tangga turun, peserta harus turun pada tempat tangga tersebut dan menjawab soal yg berada pada amplop di tempat tersebut.
- f) Jika peserta yang sudah lolos yaitu dinilai dari mencapai garis finish serta mampu menjawab soal yang sudah diberikan.
- g) Selain itu pemain yang menang akan diberikan mystery box yang berisikan hadiah special.



Gambar 1. Sesi permainan.

## PEMBAHASAN

Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah agar menarik perhatian murid, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir, mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk belajar.



Ular Tangga merupakan permainan anak-anak, yang biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. sebuah papan yang berisi kotak-kotak persegi yang didalamnya terdapat angka-angka, gambar tangga dan ular. Uniknya media ini bisa dimainkan untuk semua mata pelajaran dan pada semua jenjang kelas.

Tujuan dari permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran ini, yaitu Mengenal kalah dan menang dan Belajar bekerja sama dan menunggu giliran serta Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan dan mampu Belajar memecahkan masalah.

Setiap media mempunyai keunggulan dan kelemahannya, begitu juga media pembelajaran ular tangga ini ada beberapa keunggulannya di antaranya. Media ini sangat menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, Media ini juga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh sang anak. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

## **SIMPULAN**

Kegiatan belajar sambil bermain sering mendapatkan perhatian serius bagi para pendidik karena dapat memberi kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar. Permainan yang dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang dinamis, menarik perhatian, dan mendorong antusiasme belajar yang menyenangkan. Permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius yang dilakukan dengan santai, mengubah suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain, yang mengikuti suatu aturan yang telah ditentukan, agar terciptanya suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Admin Padamu. (2016). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses pada 18 Juni 2022, dari <https://www.padamu.net/pentingnya-pembelajaran-bahasa-indonesia>
- Elisa, Edi. (2022). *Pengertian Media Pembelajaran*. Diakses pada 18 Juni 2022, dari <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>