



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 124-132

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Pengaplikasian Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran teks Prosedur di Kelas 3 SDN Putat 02

Amelia Anggi Rahmawati^{1*}, Kurnia Nanda Septi Pratama², Meidina Shelsa Adeline³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: amelanggi52@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02 masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik cenderung kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami urutan langkah-langkah pada teks prosedur. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur serta mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik kelas III SDN Putat 02. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif, yaitu aspek kemenarikan media memperoleh 62% sangat setuju, 25% setuju, dan 12% cukup setuju. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh 69% sangat setuju, 19% setuju, dan 12% cukup setuju. Aspek pemahaman materi memperoleh 50% sangat setuju, 44% setuju, dan 6% cukup setuju. Pada aspek motivasi belajar, masing-masing 50% peserta didik menyatakan sangat setuju dan setuju, sedangkan aspek manfaat media memperoleh 56% sangat setuju dan 44% setuju. Dengan demikian, media ular tangga edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga edukatif, teks prosedur, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar adalah teks prosedur, yaitu teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan untuk melakukan suatu kegiatan secara sistematis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks prosedur bertujuan memberikan petunjuk atau langkah-langkah agar peserta didik mampu melakukan atau membuat sesuatu dengan benar. Melalui pembelajaran teks prosedur, peserta didik diharapkan mampu memahami urutan suatu kegiatan secara logis serta mampu menyusun petunjuk yang jelas dan mudah dipahami. Menurut Ardyani dan Indihadi (2023), pembelajaran teks prosedur di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyusun langkah-langkah suatu kegiatan secara sistematis sehingga diperlukan metode maupun media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, pembelajaran teks prosedur memerlukan media yang mampu memvisualisasikan urutan kegiatan agar lebih mudah dipahami serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN Putat 02, pembelajaran materi teks prosedur masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami urutan langkah-langkah pada teks prosedur. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga mengakibatkan rendahnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Azizah et al. (2023), untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, media yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi serta tahap perkembangan peserta didik. Sejalan dengan itu, Ali et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Pratiwi dan Hardini (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari kategori baik menjadi sangat baik setelah digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media ular tangga edukatif. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga dengan memodifikasi setiap petak permainan menjadi materi, pertanyaan, tugas, maupun tantangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Wulansari, Jaya, dan Harjanto (2022), media ular tangga edukatif merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Malinda dan Hendratno (2024) menyatakan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar. Melalui media ular tangga edukatif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, media ular tangga edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Penggunaan media ular tangga edukatif juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang umumnya berada pada rentang usia 8–9 tahun. Pada usia tersebut, peserta didik berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, konkret, dan melibatkan aktivitas langsung. Selain itu, peserta didik memiliki karakteristik menyukai aktivitas bermain, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Wahyuni et al. (2024), penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif sesuai diterapkan pada peserta didik kelas III sekolah dasar karena memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pratiwi dan Hardini (2022) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Wulansari, Jaya, dan Harjanto (2022) menyatakan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik. Selanjutnya, Malinda dan Hendratno (2024) membuktikan bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pengembangan media dan pengujian efektivitasnya pada berbagai mata pelajaran. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III sekolah dasar, khususnya yang mendeskripsikan proses penggunaan media sekaligus respons peserta didik terhadap media tersebut, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi tersebut, pemilihan kelas III SDN Putat 02 sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, konkret, dan berbentuk permainan. Kedua, materi teks prosedur mulai dipelajari secara lebih sistematis pada jenjang ini sehingga peserta didik memerlukan media yang membantu mereka memahami urutan langkah secara runtut. Ketiga, berdasarkan hasil observasi, guru di kelas III SDN Putat 02 belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan pada materi teks prosedur sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu mendorong motivasi belajar, keaktifan, serta membantu peserta didik memahami materi teks prosedur dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur serta respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02, dan (2) bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02 serta mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran

Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02 serta mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SDN Putat 02 dengan subjek penelitian sebanyak 16 peserta didik kelas III. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan pada materi teks prosedur sehingga media ular tangga edukatif dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, serta keterlibatan peserta didik selama penggunaan media ular tangga edukatif. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya. Sementara itu, angket diberikan kepada seluruh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga edukatif. Instrumen angket disusun berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu kemenarikan media pembelajaran, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi dan keterlibatan belajar, serta manfaat media pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan angket dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02. Selanjutnya, hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang didukung oleh persentase hasil angket sehingga dapat memberikan gambaran mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat 02 pada pukul 08.00 WIB. Pemilihan SDN Putat 02 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur, masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain itu, pihak sekolah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian sehingga implementasi media pembelajaran dapat dilakukan secara langsung di dalam kelas.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas untuk menyampaikan tujuan penelitian serta memperoleh izin pelaksanaan observasi. Setelah memperoleh persetujuan, guru diarahkan menuju kelas III sebagai subjek penelitian.

Penentuan kelas III sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, peserta didik kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Kedua, materi teks prosedur mulai dipelajari secara lebih sistematis pada jenjang ini sehingga diperlukan media yang mampu membantu peserta didik memahami urutan langkah-langkah suatu kegiatan secara runtut. Ketiga, berdasarkan hasil observasi awal, guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan pada materi teks prosedur.

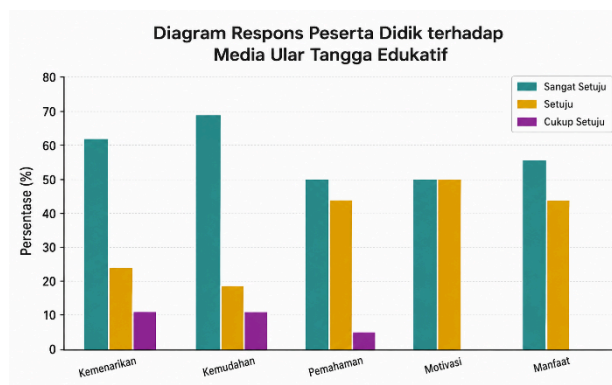
Materi teks prosedur dipilih karena memiliki karakteristik yang menuntut peserta didik memahami dan menyusun langkah-langkah suatu kegiatan secara sistematis. Media ular tangga edukatif dipilih karena mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain dengan penyajian soal dan tantangan yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik mengenai materi teks prosedur. Guru memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, terdapat tiga peserta didik yang secara aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan awal mengenai teks prosedur.

Tahap berikutnya yaitu penyampaian materi mengenai pengertian, tujuan, ciri-ciri, struktur, dan contoh teks prosedur. Selanjutnya guru mengimplementasikan media ular tangga edukatif. Guru menjelaskan tujuan penggunaan media, mekanisme permainan, aturan bermain, serta ketentuan yang harus dipatuhi oleh seluruh peserta didik. Peserta didik yang berjumlah 16 orang dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri atas empat anggota. Setiap kelompok menentukan seorang ketua, kemudian dilakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain. Setiap kelompok memilih bidak permainan sebelum permainan dimulai.

Papan ular tangga telah dimodifikasi dengan kartu soal dan kartu harta karun. Peserta didik yang berhenti pada petak bergambar kartu soal mengambil satu kartu soal dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Apabila berhenti pada petak bergambar harta karun, peserta didik memperoleh kartu bonus yang dapat digunakan selama permainan berlangsung. Pelaksanaan permainan dilakukan secara bergantian hingga seluruh anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama. Selama permainan berlangsung peserta didik aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, saling memberikan pendapat, dan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan. Permainan diakhiri ketika salah satu kelompok berhasil mencapai garis akhir terlebih dahulu, kemudian guru memberikan penghargaan kepada seluruh kelompok.

Selama implementasi media ular tangga edukatif ditemukan beberapa kendala. Kendala pertama berupa miskomunikasi mengenai nomor kelompok sehingga permainan sempat terhenti sebelum guru memberikan klarifikasi. Kendala kedua yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang merasa malu ketika diminta membacakan kartu soal dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Guru mengatasi kendala tersebut dengan memberikan motivasi, pendampingan, dan penguatan positif sehingga peserta didik menjadi lebih percaya diri.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru membagikan angket kepada 16 peserta didik untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Angket tersebut memuat lima aspek penilaian, yaitu kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi belajar, dan manfaat media pembelajaran. Hasil respons peserta didik disajikan pada **Gambar 1**.

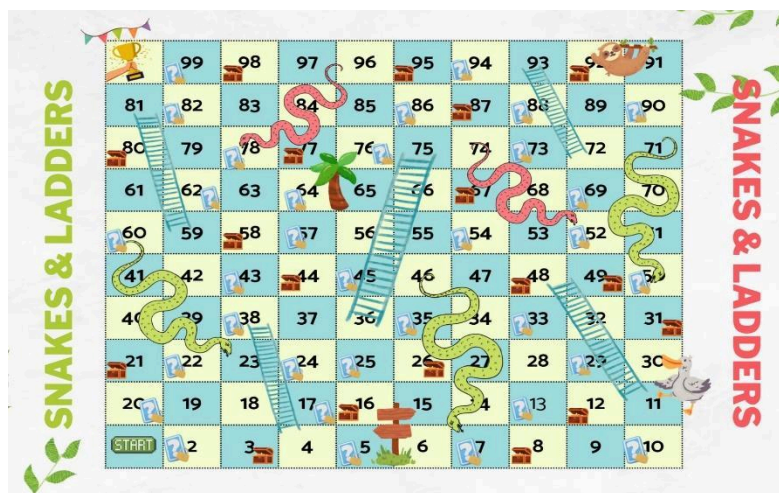


Gambar 1. Diagram Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Ular Tangga Edukatif

Berdasarkan Gambar 1, respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga edukatif menunjukkan hasil yang sangat positif. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase sangat setuju tertinggi, yaitu sebesar 69%, yang menunjukkan bahwa media mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Selanjutnya, pada aspek kemenarikan media, sebanyak 62% peserta didik menyatakan sangat setuju, 25% menyatakan setuju, dan 12% menyatakan cukup setuju. Pada aspek pemahaman materi, sebanyak 50% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 44% menyatakan setuju bahwa media membantu mereka memahami materi teks prosedur dengan lebih mudah. Selain itu, pada aspek motivasi belajar, masing-masing 50% peserta didik menyatakan sangat setuju dan setuju, yang menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Adapun pada aspek manfaat media pembelajaran, sebanyak 56% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 44% menyatakan setuju. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks prosedur.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep teks prosedur. Temuan ini sejalan dengan pendapat Azizah et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.



Gambar 1. Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif pada Materi Teks Prosedur

Pengaplikasian media ular tangga edukatif diawali dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tata cara bermain kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 4 orang. Setiap kelompok memperoleh satu papan ular tangga edukatif, pion, dadu, serta kartu soal yang berisi pertanyaan mengenai materi teks prosedur. Permainan dimulai dengan setiap kelompok melempar dadu secara bergantian. Peserta didik kemudian menggerakkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Apabila pion berhenti pada kotak yang memiliki simbol kartu soal, peserta didik mengambil satu kartu soal dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Jawaban didiskusikan bersama anggota kelompok sebelum disampaikan kepada guru. Jika jawaban benar, permainan dilanjutkan sesuai aturan. Namun, jika jawaban kurang tepat, guru memberikan umpan balik dan penjelasan agar peserta didik memahami konsep yang benar. Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta memastikan seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi teks prosedur, tetapi juga berlatih bekerja sama, berkomunikasi, serta berani menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.



Gambar 1. Pengaplikasian Media Ular Tangga Edukatif pada Pembelajaran Teks Prosedur di Kelas III SDN Putat 02

Keaktifan peserta didik selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik terlihat antusias mengikuti permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berani mengemukakan pendapat ketika menjawab kartu soal. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Ali et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Pratiwi dan Hardini (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Implementasi media ular tangga edukatif juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi teks prosedur.

Selama permainan berlangsung, peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan secara individu, tetapi juga berdiskusi bersama anggota kelompok mengenai urutan langkah yang benar. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Hasil ini sejalan dengan pendapat Ardyani dan Indihadi (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran teks prosedur perlu memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami dan menyusun langkah-langkah suatu kegiatan secara sistematis.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga edukatif juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa media yang digunakan menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan manfaat dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulansari, Jaya, dan Harjanto (2022) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Malinda dan Hendratno (2024) bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, selama implementasi media masih ditemukan beberapa kendala, yaitu miskomunikasi antarkelompok dan masih adanya peserta didik yang kurang percaya diri ketika membacakan kartu soal di depan kelas. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pemberian arahan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, penggunaan identitas kelompok, serta pemberian motivasi dan penguatan positif kepada peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga edukatif tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di kelas III SDN Putat 02 sebelumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami urutan langkah-langkah pada teks prosedur. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, peserta didik terlibat secara langsung dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta menyusun urutan langkah pada teks prosedur sehingga pemahaman terhadap

materi menjadi lebih baik. Selain meningkatkan pemahaman, media ular tangga edukatif juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga edukatif menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa media yang digunakan menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala, seperti miskomunikasi antarkelompok dan kurangnya rasa percaya diri sebagian peserta didik ketika membacakan kartu soal, kendala tersebut dapat diatasi melalui arahan guru yang lebih jelas, pengelolaan kelompok yang baik, serta pemberian motivasi dan penguatan positif. Dengan demikian, media ular tangga edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboe, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ardyani, R. S., & Indihadi, D. (2023). Peningkatan keterampilan menulis teks prosedur melalui metode read aloud di kelas IV sekolah dasar. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10915–10918. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2699>
- Azizah, A., Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023). Media pembelajaran berbasis literasi digital dalam mata kuliah pembelajaran menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1–4.
- Malinda, E. Q., & Hendratno. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/63625>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Wahyuni, A. W., Asmah, S., & Muliana. (2024). Persepsi siswa terhadap game edukasi ular tangga dalam pembelajaran IPA. *Journal of Education Research*, 5(4), 6239–6246. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1883>
- Wulansari, R., Jaya, W. S., & Harjanto, A. (2022). Permainan ular tangga: Pengembangan media dalam pembelajaran tematik siswa kelas V SD/MI. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 185–196. <https://jurnal.stkippgribi.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1035>