Seminar Internasional Literasi / *International Seminar on Literacy* (SERASI)
Volume 1 (1) 1 – 28 Desember 2021
P-ISSN: ..... (Print) / E-ISSN: ..... (Online)
Doi: 10.25273/
The article is published with Open Access at http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/.....

Media Pembelajaran Ular Tangga Pantun Nasihat untuk Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Wariska Dwiyanti ✉, Universitas PGRI Madiun
Muhammad Hanif, Universitas PGRI Madiun
Ermi Adriani Meikayanti, Universitas PGRI Madiun

✉ *wariskadwiyanti@gmail.com*

Abstract: This study aims to describe the improvement of students' learning interest and learning outcomes in writing advice pantun using modified snakes and ladders learning media among fifth-grade students at SD Negeri Kedungdowo Ploso Jombang. This study is a Classroom Action Research conducted in two cycles based on the Kemmis and McTaggart model. Data were collected through writing performance tests, learning interest questionnaires, classroom observations, and documentation. In the pre-cycle phase, the average learning interest score was only 38%, with an average learning outcome score of 59.0 and a classical completeness rate of 33.3%. In Cycle I, student learning interest increased to 66%, the class average score rose to 70.5, and classical completeness reached 62.5%. In Cycle II, where the learning interest percentage reached 88%, the class average score jumped to 83.0, and classical completeness climbed to 87.5%. Consequently, it can be concluded that the implementation of modified snakes and ladders learning media combined with Smart Rhyme Cards effectively enhances students' learning interest and writing learning outcomes in advice pantun at the elementary school level.

Keywords: Pantun, Learning Media, Snakes and Ladders, Learning Interest, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar dan hasil belajar keterampilan menulis pantun nasihat menggunakan media pembelajaran ular tangga modifikasi pada siswa kelas V SD Negeri Kedungdowo Ploso Jombang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Data penelitian berupa tes hasil belajar menulis, angket minat belajar, observasi aktivitas, dan dokumentasi. Pada kondisi prasiklus, rata-rata minat belajar siswa sebesar 38% dengan nilai rata-rata hasil belajar 59,0 dan ketuntasan klasikal 33,3%. Pada Siklus I, minat belajar siswa meningkat menjadi 66%, nilai rata-rata kelas naik menjadi 70,5, dan ketuntasan klasikal mencapai 62,5%. Peningkatan optimal dicapai pada Siklus II, di mana persentase minat belajar menembus 88%, nilai rata-rata kelas mencapai 83,0, serta ketuntasan klasikal mencapai 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga modifikasi yang dikombinasikan dengan Kartu secara efektif mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar keterampilan menulis pantun nasihat siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Pantun, Media Pembelajaran, Ular Tangga, Minat Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sengaja dan sadar untuk mendapatkan konsep, pengetahuan, dan pemahaman untuk mengubah perilaku yang dimiliki oleh seseorang. Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan motivasi. Motivasi belajar dapat diartikan siswa menggunakan semua daya yang ada pada diri siswa pada kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir belajar tersebut. Selain dari diri siswa, peran guru untuk menstimulasi motivasi sangat diperlukan agar motivasi siswa dapat meningkat untuk belajar (Marisa, 2019).

Dalam proses belajar yang menjadi permasalahan adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pemberian modifikasi pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan cara yang konvensional. Memberikan sarana belajar seperti media pembelajaran juga dapat memberikan semangat belajar siswa sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa itu sendiri. Menurut Afandi (2015), memberikan media pembelajaran memberikan peningkatan pada motivasi belajar siswa. Kebosanan belajar yang terjadi pada anak dapat dihilangkan dengan cara memberikan modifikasi pembelajaran salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang menarik kepada anak.

Berdasarkan observasi pada pembelajaran kelas V SD Negeri Kedungdowo, materi pantun nasihat sering kali dianggap sulit oleh siswa. Kendala utama terletak pada kesulitan siswa dalam menyelaraskan struktur pantun (sampiran dan isi) serta keterbatasan kosakata dalam memenuhi rima akhir (sajak a-b-a-b). Rendahnya motivasi ini diperparah oleh penggunaan metode konvensional yang bersifat *teacher-centered*, dimana guru cenderung hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah. Guru harus bisa merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih menginginkan pembelajaran yang variatif, bukan hanya sekedar ceramah (Taqwa, Faizah, & Rivaldo, 2019).

Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran visual telah banyak dilakukan, masih terdapat celah literatur mengenai integrasi permainan tradisional yang dimodifikasi secara tematik untuk materi sastra spesifik seperti pantun nasihat. Penelitian terdahulu sering kali berfokus pada media digital (*game* berbasis *Android*), namun mengabaikan aspek interaksi sosial fisik yang sangat dibutuhkan siswa usia operasional konkret (7-12 tahun). Terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media yang mampu menjembatani "kejenuhan kognitif" melalui aktivitas psikomotorik.

Urgensi pengembangan media ini didukung oleh temuan Legowo (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa di SD mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa hingga 85% dibandingkan metode konvensionalf jika dilakukan dalam suasana *joyful learning.* Kebaruan penelitian ini terletak pada desain modifikasi permainan Ular Tangga yang tidak hanya berfungsi sebagai papan permainan, tetapi juga sebagai "laboratorium kata". Setiap petak ular tangga diintegrasikan dengan kartu tantangan yang berisi rima kata, diksi nasihat, dan struktur sampiran yang harus diselesaikan siswa secara kolaboratif. Hal ini mengubah permainan keberuntungan (*game of chance*) menjadi permainan edukatif strategis khusus untuk produksi teks pantun.

METODE

Penelitian ini di lakukan di SD Negeri Kedungdowo Ploso Jombang. Subjek penelitian adalah siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 24 siswa, yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai guru praktisan dan pengamat sebanyak 1 orang yang merupakan guru kelas V sebagai observer. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengikuti tahapan atau alur-alur penelitian tindakan kelas dalam suatu siklus. Menurut Kunandar (2008), pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa siklus dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian ini membentuk spiral.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yakni 75 dan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Penelitian ini dilaksanakan pada April-Juli 2026. Data dari penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan, dan hasil belajar siswa yang didokumentasikan pada setiap tindakan. Penelitian ini menggunakan alat untuk pengumpul data yang digunakan adalah: (1) Lembar Observasi Guru, (2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa, (3) Lembar Hasil Belajar, (4) Dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan

kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh untuk mendeskripsikan dan mengelompokkan data yang diperoleh dari observasi.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Prasiklus

Proses pembelajaran pada prasiklus murni menggunakan pendekatan konvensional: guru menjelaskan aturan pantun di papan tulis, memberikan contoh, lalu meminta siswa menulis pantun nasihat secara mandiri di buku tugas mereka. Berdasarkan pengamatan dan pengisian angket prasiklus, siswa tampak pasif, cepat bosan, dan menganggap materi pantun sebagai hafalan yang kaku. Siswa kesulitan membedakan karakteristik fisik pantun dengan puisi bebas. Banyak siswa mengumpulkan tugas dengan pola sajak yang salah (tidak berpola a-b-a-b) serta jumlah suku kata yang tidak proporsional akibat keterbatasan kosakata.

Kondisi siklus I

Dalam siklus I penelitian ini, peneliti melakukan 4 tahapan yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)
   Peneliti bersama guru kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (MODUL AJAR) materi struktur pantun, menyiapkan media papan permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi pantun nasihat, mencetak kartu tantangan kata, serta menyusun lembar observasi aktivitas kelas dan soal tes formatif I.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
   Siswa kelas V yang berjumlah 24 orang dibagi ke dalam 4 kelompok heterogeny. Guru menjelaskan regulasi permainan ular tangga pantun nasihat. Perwakilan siswa melempar dadu secara bergantian, menggerakkan pion kelompok, dan wajib menyelesaikan tantangan tertulis di kotak tempat pion berhenti (misalnya: melengkapi baris sampiran yang kosong atau menebak makna sebuah isi pantun nasihat). Di akhir siklus, siswa mengerjakan tes formatif I menulis pantun nasihat secara mandiri.
3. Pengamatan (*Observing*)
   Suasana kelas V SD Negeri Kedungdowo menjadi jauh lebih riuh dan menyenangkan. Indikator minat seperti perasaan senang dan keterlibatan aktif mulai melonjak naik. Namun, terdapat beberapa catatan evaluasi: manajemen waktu agak molor karena siswa terlalu asyik bermain dadu, serta terjadi dominasi oleh 1-2 siswa yang pandai di dalam kelompok tertentu, sehingga siswa yang pasif semakin tertinggal.
4. Refleksi (*Reflecting*)
   Meskipun masih terdapat kendala teknis dalam manajemen kelompok, hasil belajar kognitif dan keterampilan menulis siswa mulai merangkak naik. Rata-rata kelas meningkat menjadi 70,5 dengan jumlah siswa yang mencapai ketercapaian sebanyak 15 anak (62,50%). Hasil angket minat belajar siswa berada pada persentase klasikal 66% (Kategori Sedang). Karena belum mencapai target indikator keberhasilan penelitian (≥80%) untuk hasil belajar secara klasikal), maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan taktis.

Kondisi Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)
   Peneliti melakukan penyempurnaan MODUL AJAR berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Aturan permainan ular tangga diubah menjadi sistem giliran wajib (setiap anggota kelompok harus menjawab tantangan kotak secara bergantian, tidak boleh diwakili). Peneliti juga

menambahkan "Kartu Pintar Rima" untuk membantu siswa mengatasi keterbatasan kosakata saat menyusun sajak silang.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
   Pembelajaran berjalan jauh lebih tertib dan kondusif karena siswa telah beradaptasi dengan alur permainan pada siklus sebelumnya. Manajemen waktu berjalan efisien. Kerja sama kelompok terjalin secara merata karena adanya kewajiban bergiliran menjawab tantangan di setiap kotak papan permainan. Penggunaan Kartu Pintar Rima sangat membantu siswa dalam melewati tahap prapenulisan hingga pascapenulisan pantun nasihat secara mandiri dengan formula rima a-b-a-b yang tepat.
3. Pengamatan (*Observing*)
   Kerja sama kelompok terjalin secara merata tanpa adanya dominasi individual. Konsentrasi siswa berada pada level optimal karena setiap anak memikul tanggung jawab penuh untuk menjalankan pion kelompoknya masing-masing.
4. Refleksi (*Reflecting*)
   Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan lonjakan data yang sangat memuaskan. Nilai rata-rata kelas melompat menjadi 83,0 dengan jumlah siswa yang tercapai mencapai 21 anak (87,50% secara klasikal). Instrumen angket minat belajar siswa juga menembus angka 88% (Kategori Sangat Tinggi). Karena seluruh target indikator kinerja telah terlampaui, siklus tindakan resmi dihentikan. Berikut adalah tabel rekapitulasi perbandingan perkembangan minat dan hasil belajar siswa dari tahap prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II.

TABEL 1. *Rekapitulasi Perbandingan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II*

No	Indikator Penilaian	Kondisi Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Status Target
1	Nilai Rata-rata Kelas	59,0	70,5	83,0	Terlampaui
2	Persentase Ketercapaian Klasikal	33,3%	62,5%	87,5%	Terlampaui
3	Persentase Minat Belajar	38%	66%	88%	Terlampaui

PEMBAHASAN

Analisis Peningkatan Minat Belajar

Transformasi dari metode ceramah konvensional ke media permainan ular tangga modifikasi berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dari 38% (prasiklus) menjadi 88% (Siklus II). Peningkatan ini didorong oleh empat indikator minat: perasaan senang (antusiasme), perhatian yang terfokus, keterlibatan aktif dalam kelompok, serta berkurangnya kecemasan akademis siswa. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media papan permainan mampu merangsang rasa ingin tahu dan menciptakan iklim kelas yang dinamis.

Analisis Keterampilan Menulis Pantun Nasihat

Ketuntasan klasikal hasil belajar menulis pantun nasihat melonjak dari 33,3% menjadi 87,5% pada akhir siklus. Media ular tangga berfungsi sebagai *cognitive scaffolding* yang mengurai kerumitan struktur pantun ke dalam tiga fase menulis (prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan). Penggunaan "Kartu Pintar Pantun" secara efektif mengatasi keterbatasan kosakata siswa, sementara pemilihan tema "pantun nasihat" memudahkan siswa karena kedekatan kontekstualnya dengan kehidupan sehari-hari.

Dinamika Proses dan Efektivitas Refleksi Bersiklus

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh metodologi PTK yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan. Melalui fase refleksi setelah Siklus I, peneliti berhasil memecahkan masalah dominasi individual dan efisiensi waktu dengan mengubah aturan permainan menjadi sistem giliran wajib. Dinamika perbaikan bersiklus ini membuktikan bahwa model PTK efektif dalam menyelesaikan hambatan praktis di kelas, sekaligus memastikan target indikator kinerja tercapai secara holistik dan empiris.

SIMPULAN

1. Penerapan media pembelajaran ular tangga modifikasi terbukti secara empiris dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Kedungdowo secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh grafik kenaikan rata-rata persentase angket minat belajar siswa yang pada kondisi awal (prasiklus) hanya sebesar 38%, merangkak naik menjadi 66% pada Siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 88% pada akhir tindakan Siklus II.
2. Penerapan media pembelajaran ular tangga secara nyata mampu mendongkrak hasil belajar kognitif dan psikomotorik (keterampilan menulis) siswa kelas V SD Negeri Kedungdowo pada materi pantun nasihat. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan konstan dari 59,0 pada prasiklus, naik menjadi 70,5 pada Siklus I, dan mencapai 83,0 pada Siklus II. Peningkatan ini diikuti oleh lonjakan persentase ketercapaian klasikal dari hanya 33,3% (8 siswa tercapai) pada prasiklus, meningkat menjadi 62,5% (15 siswa tercapai) pada Siklus I, hingga berhasil menembus target keberhasilan mutlak sebesar 87,5% (21 dari 24 siswa tercapai) pada akhir Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Alisjahbana, S. T. 2008. *Puisi Lama*. Yogyakarta: PT Dian Rakyat.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asneli, Gusnetti, Thaher, A. 2013. Peningkatan Kemampuan Membuat Pantun Dengan Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV SDN 01 Sintoga Kabupaten Padang Pariaman. Vol. 2 No. 2 (2013): Kumpulan Artikel Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta. Diakses melalui https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFKIP/article/view/1349

Budiati, N.F. dan Silfia, S.N.P. 2023. Pengaplikasian Media Pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas 4 SDN Tempursari 01. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) Volume 2 (2), 1 – 6, 2023 ISSN: 2987-3940. Diakses melalui http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA

Dani. F.A. 2024. Meningkatkan minat belajar pantun melalui media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas 5 MI Al Ma'arif 02 Singosari. . *Jurnal.* Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN: 3024-8140 Volume 2, Issue 7, 2024 pp. 63-69. Diakses melalui https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/8030

Djamaris, E. 1990. *Menggali Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Balai Pustaka.

Hendri. 2020. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Metode Tulis Berantai Diintegrasi Media Kartu Pintar. Jurnal. Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual. E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175 Vol 4 No 1, January 2020. Diakses melalui http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i1.174

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud RI.

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row.

Legowo, Y.A.S. 2022. Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Sistematis. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Jurnal. Journal Of Islamic Primary Education Volume 3 No 1, Juli 2022, halaman 13-30

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232.

Marwati, Mahliani, Ibrahim, N. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Penulisan Pantun dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal.* Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra. Volume 3(2) 2023: 95-101. Diakses melalui https://journal.umuslim.ac.id/index.php/alt/article/view/1925

Nursisto. 2000. *Ikhtisar Kesusastraan Indonesia*. Adicita Karya Nusa.

Purwandini, F.P., Wibowo, S., Wulan, B.R.S., Fitriany, A., Rahmawati, E. 2022. Analisis Pembelajaran Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VA SD Nation Star Academy Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal.* Jurnal Primary, ISSN 2443-0455 Volume 3 No.1, April 2022

Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.

Sari, N. N. 2024. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pintar Pantun Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/ MI. Skripsi. Diakses secara online melalui https://repository.radenintan.ac.id/35248/1/SKRIPSI%201-2.pdf

Zamsiswaya, Syawaluddin, dan Syahrizul. 2024. Pengembangan Model ADDIE (*Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation*). Jurnal Pendidikan Tambusai: Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024