EDUPRIMARIA OF JOURNAL
Volume 1 No. 1 | 54–60 | Januari 2025 | Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa
Available online at https://journal.unibos.ac.id/epj
e-ISSN: 2987-5447 | p-ISSN: 2987-4130 | DOI:

Analisis Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar

Analysis of Snakes and Ladders Game Media in Indonesian Language Learning for Class II Students of State Elementary School 2 Karuwisi Makassar

Cicilia[1]*, Muh. Bakri[2], A. Rizal[3]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa
[2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa
[3]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa
Correspondent author email: akucicilia20@gmail.com

Diterima: 07 November 2024 / Disetujui: 30 Januari 2025

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui analisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan penedekatan deskriptif. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Pembelajaran bahasa Indonesia media permainan ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan berbagai keterampilan siswa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta keterampilan sosial dan kerja sama. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti kesulitan dalam mendapatkan pemahaman komprehensif siswa dan fokus siswa pada aspek permainan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan evaluasi yang holistik dan beragam, serta penggunaan metode yang tepat untuk memastikan semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Ular Tangga, Bahasa Indonesia

Abstract. *This research was conducted to find out the media analysis of the snakes and ladders game in Indonesian language learning for class II students at Karuwisi State Elementary School 2 Makassar. This type of research is qualitative with a descriptive approach. The subjects in this research were Indonesian language teachers and class II students at State Elementary School 2 Karuwisi Makassar. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The results of this research show that Learning Indonesian using the Snakes and Ladders game has proven to be effective in improving students' various skills, such as listening, speaking, reading and writing, as well as social and collaboration skills. However, its implementation has several challenges, such as difficulties in understanding students comprehensively and students' focus on aspects of the game. To overcome this challenge, holistic and diverse evaluation is needed, as well as appropriate methods to ensure all students are actively involved in the learning process and achieve optimal learning outcomes.*

Keywords*: Snake and Ladder-Based Learning Model, Indonesian Language*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

A. PENDAHULUAN

Susilowati (2022), Proses sistematis yang disebut pendidikan bertujuan untuk membentuk, mengembangkan, dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai seseorang. Dengan demikian, sekolah dasar diakui memiliki peran yang tidak hanya terbatas pada meningkatkan kemampuan akademik siswa; mereka juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan sikap, nilai, dan keterampilan yang lebih luas pada setiap siswa. Menurut Izzaty et al., (2017)), selain meningkatkan kemampuan berhitung, menulis, dan membaca, anak-anak harus mengembangkan kemampuan intelektual, pribadi, dan sosial. Di sekolah dasar, bagaimanapun, pengajaran pengetahuan biasanya bersifat hafalan dan tidak memberikan kesempatan bagi anak-anak

untuk belajar sambil bermain. Meskipun demikian, bermain adalah penting untuk karakteristik perkembangan anak-anak (Amanda et al., 2019).

Pembelajaran di sekolah dasar melibatkan tindakan yang disengaja untuk membuat lingkungan di mana siswa dapat belajar. Model pembelajaran membantu guru mengatur pembelajaran dan kegiatan belajar (Sitorus et al., 2022). Dharma et al., (2018) menekankan bahwa model pembelajaran juga digunakan sebagai pola untuk menyusun kurikulum dan menawarkan arahan kepada guru tentang penggunaan pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan sebagai metode utama untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan (Alvisari, 2017). Dengan ciri khas interaktif dan partisipatif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui permainan. Selain itu, setiap permainan dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu, termasuk analisis keterampilan sosial (Amanda et al., 2019). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya mempelajari kemampuan teknis bahasa, tetapi juga membangun kemampuan berkomunikasi secara kritis dan kontekstual. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks komunikasi selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya dilatih untuk menguasai bahasa Indonesia melalui proses ini, tetapi mereka juga dilatih untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik (Atmoko, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memerlukan inovasi dan pendekatan yang dapat menarik minat serta meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian adalah model pembelajaran berbasis ular tangga. Model ini memanfaatkan unsur permainan ular tangga sebagai metode utama untuk menyampaikan materi pembelajaran (Alvisari, 2017). Keunikan model ini dapat menjadi solusi inovatif dalam membawa keceriaan dan semangat belajar ke dalam kelas, terutama di kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar.

Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena perannya sebagai lembaga pendidikan yang harus menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Model pembelajaran berbasis ular tangga telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah tersebut. Namun, perlu dilakukan analisis mendalam untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas dan dampak model ini terhadap pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah belum jelasnya seberapa efektif model pembelajaran berbasis ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. Meskipun model ini menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, masih perlu dikaji lebih lanjut apakah model ini dapat mencapai kompetensi Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan analisis mendalam terhadap keberhasilan, potensi kendala, dan memberikan rekomendasi untuk optimalisasi model pembelajaran berbasis ular tangga di lingkungan sekolah dasar.

Penelitian ini juga relevan dalam konteks pengembangan kurikulum dan pedagogi di tingkat dasar. Hasil analisis dapat memberikan kontribusi berharga untuk penyusunan kebijakan pendidikan yang lebih baik, memastikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan benar-benar mendukung pencapaian kompetensi bahasa siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penelitian bertujuan untuk mengetahui analisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam bagaimana model pembelajaran tersebut diimplementasikan dan memengaruhi proses pembelajaran siswa. Penelitian ini tidak melibatkan pengukuran kuantitatif, melainkan berfokus pada pengumpulan data berupa deskripsi naratif, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengeksplorasi dan menjelaskan fenomena yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melibatkan beberapa kelas, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan representatif terkait

efektivitas Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan. Selain siswa, guru kelas yang terlibat dalam implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan juga akan menjadi subjek penelitian. Pendapat, pengalaman, dan pandangan mereka akan menjadi sumber informasi yang penting untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang implementasi dan dampak pendekatan ini. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data melalui proses pengumpulan data, data reduction, display¸ dan conclusion drawing/verification.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Ular Tangga adalah permainan papan yang dimainkan dengan menggunakan dadu dan papan berbentuk kotak dengan tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak. Setiap pemain bergantian melempar dadu dan bergerak sejumlah langkah sesuai dengan angka yang keluar. Tujuan utama permainan ini adalah mencapai kotak terakhir dalam papan dengan melompati atau menghindari ular, serta menggunakan tangga untuk naik lebih cepat.

Penerapan Model Pembelajaran Bermain Ular Tangga adalah sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan Ular Tangga sebagai salah satu metode untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu kepada siswa. permainan Ular Tangga sering dimanfaatkan dalam konteks pendidikan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan, pengambilan keputusan, serta kerjasama dan komunikasi antar pemain.

a) Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan siswa untuk memahami dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. Keterampilan menyimak ini melibatkan kemampuan untuk merespons dengan tepat terhadap apa yang didengar, baik dalam bentuk pertanyaan, diskusi, atau tindakan berikutnya. Berdasarkan tanggapan guru Bahasa Indonesia terkait keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui integrasi media permainan ular tangga.

> "Keterampilan menyimak siswa dapat terasa beberapa cara yaitu intruksi awal, pertanyaan selama permainan, kolaborasi dengan teman, refleksi akhir, dengan demikian pembelajaran berbasis ular tangga dapat menjadi kesempatan yang baik untuk melatih keterampilan menyimak siswa. Siswa memperhatikan aturan dan mendengar media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia, beberapa dari mereka akan bertanya ketika belum memahami maksud dari permainannya .".

Selain itu Adapun tanggapan siswa tentang penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak.

> "Aku tertarik dan cukup menyukai penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Aku merasa lebih termotivasi untuk mendengarkan instruksi guru karena aku tahu itu akan membantu maju dalam permainan. Selama bermain, Aku mencoba untuk benar-benar mendengarkan pertanyaan dan petunjuk dengan baik. Aku merasa bahwa permainan ini membantu meningkatkan kemampuan menyimakku karena harus fokus dan aktif dalam mencerna informasi yang diberikan."

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada siswa, keterampilan menyimak mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui model pembelajaran berbasis ular tangga dinilai belum maksimal dalam mencapai keterampilan menyimak siswa. Siswa memang menunjukkan ketertarikan dan motivasi yang tinggi dalam mendengarkan instruksi guru serta berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga. Namun, mereka juga mengakui dan guru juga berpendapat bahwa sulit untuk menjaga keseimbangan antara fokus pada permainan dan fokus pada materi pembelajaran, serta memisahkan waktu bermain dan waktu belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis media permainan ular tangga memberikan kesempatan yang baik untuk melatih keterampilan menyimak siswa. Proses pembelajaran melalui instruksi awal, pertanyaan selama permainan, kolaborasi dengan teman, dan refleksi akhir memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Siswa juga menunjukkan keinginan untuk memahami dengan bertanya ketika mereka menghadapi kesulitan dalam memahami permainan. Menurut Putra & Yunanto (2023) Yang dimaksud dengan keterampilan mendengarkan di sini bukan berarti hanya sekadar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melalui alat pendengarannya, melainkan sekaligus memahami maksudnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak tidak hanya merujuk pada kemampuan fisik

untuk mendengarkan suara-suara bahasa melalui alat pendengarannya, tetapi juga kemampuan untuk memahami makna dari apa yang didengar. Oleh karena itu, dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, penting untuk mengembangkan strategi yang memungkinkan siswa untuk secara efektif memahami dan merespons instruksi serta materi pembelajaran yang disampaikan dalam konteks permainan ular tangga.

Siswa menyampaikan kesan positif terhadap model pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga. Mereka menganggapnya sebagai sesuatu yang keren dan menyenangkan, serta menghargai konsep pembelajaran sambil bermain. Siswa merasa bahwa permainan ini membantu mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran secara keseluruhan, menunjukkan bahwa mereka merasakan manfaat dari pendekatan yang interaktif dan menarik. Namun, siswa juga menghadapi tantangan dalam memusatkan perhatian. Salah satu tantangan yang mereka hadapi adalah menjaga keseimbangan waktu dan fokus antara bermain permainan dan fokus pada materi pembelajaran.

b) Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara ialah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan kata-kata secara lisan. Dengan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan lancar dan efektif dalam berbagai situasi, seperti saat berbicara di depan umum, berdiskusi dengan teman, atau menyampaikan idenya. Berdasarkan tanggapan guru Bahasa Indonesia terkait keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui integrasi media permainan ular tangga.

> "Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga merupakan pendekatan yang dinamis dan interaktif di mana siswa bergerak maju atau mundur berdasarkan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kami menggunakan model ini dengan membagi materi menjadi langkah-langkah yang lebih kecil dan menyajikannya dalam bentuk pertanyaan atau permainan bahasa yang membutuhkan siswa untuk berbicara. Misalnya, saya terkadang memberikan pertanyaan kepada siswa tentang topik tertentu dan mereka harus berbicara secara spontan untuk menjawabnya. Jika jawaban mereka tepat, mereka maju satu langkah, tetapi jika tidak, mereka mundur. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang mendukung dan menarik. Namun beberapa siswa lebih tertutup atau kurang percaya diri dalam berbicara di depan kelas, sehingga mereka dapat terabaikan dalam proses pembelajaran."

Adapun tanggapan siswa tentang penerapan model pembelajaran berbasis ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara.

> "Saya suka bahwa kami bisa belajar sambil bermain. Tidak seperti pembelajaran biasa di mana kami harus duduk diam. Ketika kami bermain ular tangga, kami harus berbicara tentang berbagai hal, seperti menjawab pertanyaan atau menjelaskan. Ini membuat kami lebih berlatih berbicara bahasa Indonesia dengan teman-teman. Sebelumnya, saya agak takut untuk berbicara di depan teman-teman. Tapi sekarang, saya merasa lebih nyaman." (NAC/25 April 2024).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada guru dan siswa, keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui model pembelajaran berbasis ular tangga dinilai mengalami perkembangan positif. Hal ini karna beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri dan kemampuan mereka untuk menyampaikan pemikiran dan ide secara lisan. Interaksi yang terjadi selama permainan ular tangga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang menyenangkan dan mendukung. Namun, beberapa siswa masih tertutup atau kurang percaya diri dalam berbicara di depan kelas, sehingga mereka dapat terabaikan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, siswa menyadari bahwa proses pembelajaran tidak berhenti di situ. Mereka mengakui perlunya terus berlatih untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Kesadaran akan kebutuhan untuk pengembangan diri yang berkelanjutan dalam keterampilan berbicara menunjukkan sikap yang positif terhadap pertumbuhan pribadi dan pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut Sitorus et al., (2022) Dalam keterampilan berbicara dikenal tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Dengan demikian, integrasi model pembelajaran berbasis ular tangga tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berlatih dalam berbagai situasi berbicara, baik interaktif maupun semi-interaktif, yang relevan dengan kebutuhan komunikasi sehari-hari.

c) Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk membaca dan memahami apa yang tertulis di dalam sebuah teks. Ketika kita membaca, kita mengenal kata-kata, memahami apa yang dikatakan dalam kalimat, dan mengerti pesan dari keseluruhan teks. Ini membantu kita untuk mengetahui informasi baru, menemukan jawaban atas pertanyaan kita, atau hanya menikmati cerita yang kita baca. Adapun tanggapan guru Bahasa Indonesia terkait keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui integrasi model pembelajaran ular tangga.

> "Integrasi media permainan ular tangga telah membawa dampak positif pada keterampilan membaca siswa. Dalam permainan ular tangga, siswa sering kali dihadapkan pada situasi di mana mereka harus membaca petunjuk, pertanyaan, atau teks singkat untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk melangkah maju dalam permainan. Penggunaan intruksi permainan siswa perlu membaca dan memahami intruksi permainan sebelum mulai hal ini melatih kemampuan membaca mereka. Hal ini mendorong mereka untuk membaca dengan lebih aktif dan fokus pada pembelajaran."

Adapun tanggapan para siswa tentang penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca.

> "Saya suka bermain ular tangga di pelajaran Bahasa Indonesia. Saat kita bermain, kita harus membaca teks di papan ular tangga untuk tahu langkah kita. Itu membuat membaca jadi lebih menyenangkan. Sekarang saya lebih semangat untuk membaca karena saya tahu itu membantu saya maju dalam permainan. Namun beberapa juga teman masih asing dengan permainan ular tangga dan belum lancer membaca. Tapi biasanya, guru kami akan membantu kami memahami kata-kata atau kalimat tersebut sebelum kami mulai bermain. Teman-teman juga akan membantu jika ada teman yang belum tau permainan ular tangga." (AF/25 April 2024).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan guru dan siswa di sekolah dimana bahwa integrasi model pembelajaran berbasis ular tangga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, meskipun tetap ada tantangan dalam menilai pemahaman siswa secara menyeluruh saat bermain permainan ular tangga. Melalui permainan ini, siswa terlatih membaca petunjuk, pertanyaan, atau teks singkat yang diperlukan dalam permainan, sehingga meningkatkan kemampuan membaca mereka secara aktif dan fokus dalam konteks pembelajaran. Menurut Haerana & Riskasari, (2022) Keterampilan membaca tergolong keterampilan yang bersifat aktifreseptif. Aktivitas membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa melalui permainan yang menyenangkan, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan membaca dengan cara yang terintegrasi dengan keterampilan berbahasa lainnya. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyeluruh dan mendukung pertumbuhan siswa dalam bahasa Indonesia secara holistik.

Siswa menyukai penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka berpendapat bahwa membaca teks dengan penerapan media permainan ular tangga untuk mengetahui langkah mereka dalam membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan. Pengalaman ini telah meningkatkan semangat siswa untuk membaca karena mereka menyadari bahwa membaca membantu mereka maju dalam permainan. Meskipun siswa merasa antusias terhadap permainan ular tangga, beberapa teman masih asing dengan permainan tersebut dan mungkin belum lancar membaca. Namun, mereka merasa bahwa guru akan membantu mereka dalam memahami kata-kata atau kalimat di papan ular tangga ketika ada yang belum dia pahami. Hal ini menunjukkan peran penting guru dalam memberikan dukungan dalam memahami konten pembelajaran. Selain bantuan dari guru, siswa juga merasakan dukungan dari teman-teman dalam memahami dan mengikuti permainan.

d) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, gagasan, atau pesan dalam bentuk tulisan. Ini mencakup kemampuan untuk menyusun kata-kata, kalimat, dan paragraf dengan jelas dan teratur, serta menggunakan struktur bahasa yang benar. Keterampilan menulis melibatkan proses memilih kata-kata yang tepat, menyusunnya dengan cara yang logis, serta memperhatikan tata bahasa dan tanda baca yang sesuai. Adapun tanggapan guru Bahasa Indonesia

terkait keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui integrasi media permainan ular tangga.

> "Seperti catatan pribadi selama permainan. Siswa perlu membuat catatan atau mencatat informasi tertentu yang mereka butuhkan untuk mengambil keputusan selama permainan. Ketika menggunakan permainan ular tangga untuk mempelajari kosa kata, teks naratif, struktur teks, penggunaan tata bahasa yang benar, dan pengembangan ide dalam menulis. Saya sering memberikan tugas kepada siswa untuk menulis lanjutan kata, biasa juga cerita atau mengubah akhir cerita dengan cara mereka sendiri. Hal ini membantu mereka untuk melatih kemampuan mereka dalam merangkai kalimat dan mengembangkan alur cerita secara kreatif." (AH/25 April 2024).

Adapun tanggapan para siswa tentang penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis.

> "Saya suka. Ular tangga itu kayak permainan, tapi buat belajar menulis. Guru kami buatkan ular tangga dengan langkah-langkah menulis. Setiap kali kami menyelesaikan langkah, kita bisa naik tangga lagi. Tiap langkah itu kayak tantangan baru. Awalnya gampang, tapi makin naik, makin sulit. Ya, kadang saya bingung harus menulis mulai dari mana dan terkadang ide-ide saya suka berantakan, kehabisan ide dan sulit diatur." (AF/25 April 2024, lampiran 4).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru dan siswa di sekolah, integrasi model pembelajaran berbasis ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru melaporkan bahwa model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas menulis, baik melalui catatan pribadi selama permainan maupun melalui tugas-tugas menulis yang terintegrasi dengan permainan ular tangga. Penggunaan catatan selama permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemahaman materi pembelajaran dan pengembangan keterampilan bahasa mereka. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis mereka. Menurut Ramadania, (2016) Kegiatan menulis yang sesungguhnya merupakan aktivitas curah ide, curah gagasan, yang dinyatakan secara tertulis melalui bahasa tulis. Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga merangsang kreativitas dan ekspresi ide mereka melalui bahasa tulis.

Siswa menyukai konsep media permainan tersebut yang mirip dengan permainan biasa, namun difungsikan untuk belajar menulis. Guru mereka membuat ular tangga dengan langkah-langkah menulis, di mana setiap langkah menyelesaikan tugas menulis memberi kesempatan untuk maju ke tingkat berikutnya. Siswa merasakan bahwa setiap langkah menulis merupakan tantangan baru, yang awalnya mungkin terasa mudah tetapi semakin sulit seiring perjalanan. Mereka menggambarkan perasaan kebingungan saat memulai menulis dan kesulitan dalam merencanakan dan mengatur ide-ide mereka. Ini menunjukkan bahwa walaupun permainan ini memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan menulis, siswa juga menghadapi tantangan dalam mengembangkan ide-ide dan mengatur pikiran mereka secara efektif saat menulis.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia media permainan ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan berbagai keterampilan siswa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta keterampilan sosial dan kerja sama. Begitupun menurut tanggapan siswa bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan ular tangga menawarkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, meningkatkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis, serta membangun kepercayaan diri dan rasa senang dalam belajar. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti kesulitan dalam mendapatkan pemahaman komprehensif siswa dan fokus siswa pada aspek permainan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan evaluasi yang holistik dan beragam, serta penggunaan metode yang tepat untuk memastikan semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Alvisari, D. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 6(2), 122–129.

Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3(2), 97. https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384

Atmoko, D. (2019). Pelaksanaan Perjanjian Serta Perlindungan Hukum Praktek Bisnis Waralaba Di Indonesia. Krtha Bhayangkara, 13(1), 44–75. https://doi.org/10.31599/krtha.v13i1.14

Dharma, K. Y., Sugihartini, N., & Arthana, I. K. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Dengan Model Pembelajaran Klasikal Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tk Negeri Pembina Singaraja. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2), 298–307. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14481

Izzaty, R. E., Ayriza, Y., Setiawati, F. A., & Amalia, R. N. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Psikologi, 44(2), 153. https://doi.org/10.22146/jpsi.27454

Sitorus, J., Ndona, Y., & Saragi, D. (2022). Analisis Kebiasaan Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 107955 Lubuk Pakam. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(03), 477–481. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1889

Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Al-Miskawaih: Journal of Science Education, 1(1), 115–132. https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85