

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Materi Teks Narasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Winda Tri Utami^{1*}, Esti Untari², Dwi Windari³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Sumbarsari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.
E-mail: winda.tri.2431137@students.um.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.3131>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 04 Jul 2026

Revised: 00 Jul 2026

Accepted: 16 Jul 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Permainan Ular
Tangga, Motivasi
Belajar, Teks Narasi.

Keywords:

Learning Media,
Snakes And Ladders
Game, Learning
Motivation, Narrative
Text.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media permainan ular tangga digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 27 siswa kelas IVB SDN Percobaan 1 Malang. Instrumen angket terdiri dari 25 butir pernyataan yang mencakup empat aspek: keterlibatan siswa, pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemudahan penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor keterlibatan siswa adalah 3,80 (kategori sangat baik), pemahaman materi 3,40 (kategori sangat baik), motivasi belajar 3,60 (kategori sangat baik), dan kemudahan penggunaan media 3,20 (kategori baik). Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga digital berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penggunaan media inovatif seperti ini terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

This study aims to describe the increase in students' learning motivation through the use of digital snakes and ladders game media in learning Indonesian language narrative text material in grade IV of elementary school. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through questionnaires given to 27 grade IVB students of SDN Pengalaman 1 Malang. The questionnaire instrument consists of 25 statement items covering four aspects: student involvement, understanding of the material, learning motivation, and ease of use of the media. The results of the analysis showed that the average score of student involvement was 3.80 (very good category), understanding of the material 3.40 (very good category), learning motivation 3.60 (very good category), and ease of use of the media 3.20 (good category). These findings indicate that digital snakes and ladders game media contributes positively to increasing students' learning motivation and involvement. The use of innovative media like this has been proven to create a more enjoyable, interactive, and meaningful learning atmosphere.



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

How to Cite: Winda Tri Utami, et al. (2026), Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Materi Teks Narasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.3131>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mendukung perkembangan peserta didik secara fisik, emosional, dan intelektual menuju peradapan yang lebih tinggi (Sujana, 2019). Memahami pentingnya pendidikan tidak hanya sebagai sarana pengetahuan tetapi juga sebagai pembentuk karakter dan keterampilan hidup sangatlah penting (Hendratno dkk, 2021). Pendidikan memberikan landasan bagi pertumbuhan jiwa anak, membentuk manusia menjadi lebih baik dan lebih beradab (Lubis dkk, 2021).

Proses pembelajaran adalah inti dari pendidikan, melalui proses pembelajaran terdapat aktivitas belajar dan mengajar. Belajar merupakan aktivitas yang berfokus dalam membantu peserta didik dalam

memperoleh pengetahuan. Sedangkan mengajar adalah aktivitas yang berfokus untuk membantu pendidik dalam memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi atau intruksi dengan benar (Miasari dkk, 2022). memiliki tanggung jawab besar dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk media pembelajaran, untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah agar pembelajaran sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pendidik dan mampu mengembangkan potensi serta kreativitas peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan yang penting menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang menghubungkan informasi atau pesan pendidik dengan peserta didik.

Salah satu cara inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan mengembangkan media permainan sebagai sarana interaktif seperti media ular tangga (Yusuf dkk., 2023). Media permainan ular tangga adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran dan tingkat kesulitan yang berbeda. Mereka juga bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pendidik dan peserta didik (Maryati & Saputra, 2024). Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, media permainan ular tangga memiliki elemen kejutan dan kegembiraan yang dapat mengurangi kebosanan dan monoton dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kemajuan peserta didik melalui pertanyaan atau tantangan yang disertakan dalam permainan (Ahmad, 2021).

Media ular tangga membantu pendidik dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut penelitian Afaf dan Sukartiningsih (2023) bertujuan menghasilkan media pembelajaran ular tangga literasi (ULTRASI) yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian Zakiah dan Rahmawati (2023) mengembangkan media pembelajaran "UTAMA" (Ular Tangga Manusia) pada materi operasi hitung campuran bilangan cacah. Media ini juga terbukti praktis digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Syafira dkk. (2023) meneliti pengaruh media ular tangga keberagaman terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan PPKn. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ular tangga keberagaman memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan media permainan ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan permainan, peserta didik dapat saling berkolaborasi, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan satu sama lain (Mubaraq dkk., 2023). Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Nabiilah & Subrata, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PPL 1 dan PPL 2 di SDN Percobaan 1 Malang dan dari hasil kajian peneliti terdahulu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangan motivasi belajar peserta didik menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan meliputi membuat modul ajar, menyiapkan perlengkapan media permainan ular tangga, alat evaluasi, dan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir dengan langkah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, membimbing siswa dalam bermain permainan ular tangga. Tahap refleksi meliputi kegiatan mereview semua data dan informasi serta mengisi angket instrumen penelitian untuk siswa.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SDN Percobaan 1 Malang yang beralamatkan di Jalan Magelang No.4, Sumbersari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena melaksanakan PPL 1 dan PPL 2 Pendidikan Profesi Guru di sekolah tersebut.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN Percobaan 1 Malang yang berjumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Alasan pemilihan

subjek penelitian siswa kelas IVB SDN Percobaan 1 Malang karena dari hasil pengamatan dan observasi pada pelaksanaan PPL 1 lebih banyak mengajar kelas IV tersebut.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket penilaian media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket siswa berbentuk skala Likert (Sangat setuju, Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu) untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari skor angket tersebut dijumlahkan untuk mengetahui skor akhir setiap siswa. Setiap respon diberi skor Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (1). Jika item pertanyaan negatif maka skor dibalik menjadi Sangat Setuju (1), Setuju (2), Tidak Setuju (3), Ragu-ragu (4). Rekapitulasi skor setiap siswa dengan menjumlahkan seluruh skor dari tiap butir angket per siswa kemudian menghitung skor rata-rata setiap butir pertanyaan untuk melihat kecenderungan persepsi siswa terhadap masing-masing aspek. Analisis data menggunakan analisis kualitatif deskriptif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan menghitung rata-rata dari skor siswa selanjutnya menentukan kategori hasil berdasarkan rentang skor. Aspek yang dianalisis terdiri dari beberapa indikator seperti keterlibatan siswa saat menggunakan media ular tangga, pemahaman terhadap materi teks narasi, keseruan dan motivasi belajar, dan kemudahan penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan ular tangga pada pelajaran bahasa indonesia materi teks narasi yang sudah dilaksanakan memberikan hasil positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada 27 siswa kelas IVB setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga. Instrumen terdiri dari 25 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 4 aspek, yaitu keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi, motivasi belajar, kemudahan penggunaan media.

Tabel 1. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata skor	Kategori
1.	Keterlibatan siswa	3,80	Sangat baik
2.	Pemahaman terhadap materi	3,40	Sangat baik
3.	Motivasi belajar	3,60	Sangat baik
4.	Kemudahan penggunaan media	3,20	Baik
Rata-rata skor		3,50	Sangat baik

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap pembelajaran teks narasi di kelas IVB. Skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,50 menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat baik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

1. Keterlibatan siswa (3,80 - Sangat Baik)

Permainan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan kelas. Mereka terlibat langsung dalam menjawab soal, bergiliran bermain, dan berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif.

2. Pemahaman terhadap materi (3,40 - Sangat Baik)

Penggunaan media permainan mempermudah siswa dalam memahami unsur-unsur teks narasi seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi. Pertanyaan dalam permainan membantu siswa mengenali struktur teks melalui pengalaman bermain.

3. Motivasi belajar (3,60 - Sangat Baik)

Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sangat penting untuk menjaga semangat siswa dalam memahami materi, terutama siswa dengan tingkat perhatian rendah.

4. Kemudahan penggunaan media (3,20 - Baik)

Sebagian besar siswa merasa mudah menggunakan media tersebut, meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan pada awalnya. Ini menunjukkan bahwa media cukup praktis diterapkan di kelas dasar.

Secara umum, hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa.

SIMPULAN

Penggunaan media permainan ular tangga digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,50 menempatkan media ini dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media permainan ular tangga digital layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di jenjang sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dukungan dana untuk kegiatan ini. Tanpa bantuan tersebut, penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada SDN Percobaan 1 Malang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sana. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afaf, M. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya.
- Ahmad, R. (2021). Model Pendidikan Seks Melalui Media Permainan Ular Tangga Dan Engklek Pada Remaja Di Podok Pesantren Al Imam Abi Yazid Al Bastomy Kota Dumai (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Hendratno, H. (2021). Folktale Narrative Text Learning With Judicative Character Based In Primary School. OKARA: *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 161–178. <https://doi.org/10.19105/OJBS.V11I1.1242>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 269-282.
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran bahasa jawa materi unggah-ungguh basa kelas iv mi darunnajah abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2802-2815.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Yusuf, F., Rahmi, S., & Lutfi, B. (2023). PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 105-110.
- Zakiyah, F. I., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan Media “UTAMA” Dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/54408>