



Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif

M. Redho Hafiqly¹, Zulmi Aryani²

^{1,2}STKIP Widayawara Indonesia

redhohafiqly17@gmail.com, aryanizulmi@gmail.com

Abstract

This research aims to design and implement educational snakes and ladders learning media in the learning process. This media is designed to increase students' understanding of their rights and obligations at school and home through improvement methods. This research was conducted using a qualitative descriptive approach, using observation and interviews as data collection techniques. The research results show that the use of educational snakes and ladders media can increase students' learning motivation and deepen their understanding of the material being taught. This media is not only effective in conveying material, but also makes learning more interactive and fun. Thus, educational snakes and ladders media has proven to be an effective tool in supporting the learning process, especially in Pancasila Education subjects. It is hoped that the use of this media will be accepted by other educators to improve the quality of learning in the classroom.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban mereka di sekolah dan rumah melalui metode demonstrasi. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, menggunakan observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media ular tangga edukatif terbukti sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini diharapkan dapat diadopsi oleh pendidik lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga edukatif, hak dan kewajiban, interaktif.

A. Pendahuluan

Pendidikan itu salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan sebuah bangsa. Proses pendidikan mampu melahirkan ide-ide yang kreatif, inovatif dalam dinamika perkembangan zaman.

Pengembangan kurikulum merupakan instrumen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kebijakan pendidikan yang benar akan tampak melalui implementasi kurikulum yang diterapkan karena “kurikulum merupakan jantung pendidikan” yang menentukan

berlangsungnya Pendidikan (Munandar, 2017).

Merdeka belajar adalah kebebasan uit Pendidikan (sekolah, guru dan murid) dalam berinovasi, mandiri dan kreatif. (Syafi'i, 2022: 39)

Menurut Mulyasa(2023: 15). menyatakan bahwa hakikat Kurikulum Merdeka adalah kebebasan guru dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran sehingga kreativitas guru semakin terbuka dan terakomodasi untuk berinovasi secara produktif. Jika sebelumnya guru hanya mengajarkan materi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum nasional yang dibuat pemerintah, dalam kurikulum baru tidak demikian.

Seperti namanya kurikulum merdeka belajar *identit* dengan bakat dan minat seseorang dalam belajar. Kurikulum mandiri berfungsi untuk mencapai keterampilan membaca dan matematika. Kurikulum mandiri yang menawarkan solusi perbaikan kurikulum, hal ini dapat dilaksanakan sedikit demi sedikit tergantung kesiapan masing-masing sekolah. Merdeka learning diciptakan untuk mengubah konsep awal pembelajaran berbasis pendidik menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kebijakan belajar mandiri ini bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga angka pengangguran di Indonesia dapat ditekan. (Darlis, dkk., 2022: 396)

Pada abad ke-21, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan produk-produk inovatif yang memberi manfaat bagi masyarakat dalam segala hal, sehingga meningkatkan tanggung

jawab guru. Perkembangan ini merupakan hasil dari guru yang tidak hanya menjadi pengajar tetapi juga pencipta dan inovator yang memberdayakan siswa untuk menjadi kreatif. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 40 ayat 2 menjelaskan bahwa guru berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (Leo Agung dalam Pamungkas, 2021)

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan baik melalui pendidikan secara formal maupun non-formal. Dalam penyelenggaraan pendidikan secara formal maka pendidik dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar (Emda, 2011: 149).

Menurut Festiawan (2020: 8) memaparkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Menurut Ahmadi dalam Khobir, Abdul(2009: 196) menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.

Menurut Kossyvaki & Papoudi dalam pamungkas & Azmi (2021: 138) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu media yang baik untuk belajar karena sukarela, dan secara intrinsik memotivasi, fleksibel serta

komunikasi. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sederhana namun menghibur, edukasi, berinteraksi antar pemain, serta meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Menurut Mujib & Rahmawati dalam Rahmah (2023: 6) mendefinisikan permainan edukatif muncul variasi-variasi baru sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Variasi- variasi tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian dan minat belajar.

Menurut Hasan, dkk. (2021: 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang berisi informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dan informasi yang memuat tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru.

Menurut Jennah (2009: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Sari, dkk. (2019: 3). Mendeskripsikan pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa, yang secara efektif dan efisien dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian para ahli di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan, baik benda maupun benda, yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat kita simpulkan bahwa itu adalah alat

pendidikan yang bermanfaat. Lingkungan sekitar siswa dapat dimanfaatkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajarannya adalah ular tangga edukatif.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menerangkan atau memperagakan suatu proses, konsep, atau cara kerja dalam suatu situasi tertentu untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta atau objek penelitian. Dalam konteks ini, peneliti menunjukkan langsung langkah-langkah atau tahapan yang perlu dilakukan, disertai penjelasan untuk memperjelas materi atau konsep yang disampaikan. Memberikan gambaran visual yang jelas untuk memudahkan pemahaman materi.

Menurut Djamarah dalam Gumay dan Bestiana(2018: 97) metode demonstrasi adalah metode cara penyajian bahan pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya atau tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

Menurut Abuddin nata(2009: 184) mengungkapkan bahwa tujuan metode demonstrasi adalah agar pembelajaran menjadi semakin jelas dan lebih membuat peserta didik mampu menjadi actor dalam bidang materi yang dikaji.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep media pembelajaran ular tangga edukatif

Nama media : Ular Tangga Edukatif

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi : Hak dan Kewajiban siswa di sekolah dan di rumah.

Tujuan Pembelajaran Ular Tangga Edukatif

- a. Siswa dapat memahami apa saja hak dan kewajibannya di sekolah dan di rumah.
- b. Selain itu, siswa dapat memahami pembelajaran lain dari soal yang sudah ada sebagai hukumannya.
- c. Siswa dapat mengingat apa yang dia pelajari dari pengalaman langsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukatif.

Deskripsi Media

Media pembelajaran ini berupa media ular tangga edukatif yang merupakan alat peraga visual yang dirancang semenarik mungkin agar peserta didik bisa semangat untuk belajar. Ular tangga edukatif ini berisi mengenai soal soal edukatif yang bisa menambah pengetahuan siswa dan mempermudah siswa memahami tentang materi hak dan kewajiban siswa di sekolah dan di rumah .

Menurut Melsi dalam Setiawati & Solihatulmilah, (2019: 88) memaparkan pengertian ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014:5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Adapun manfaat dari bermain ular tangga edukasi ini adalah, untuk melatih anak agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju ke depan kelas, bergaul sesama teman, yakin akan diri sendiri serta menjadikan anak lebih optimis dan mengeluarkan pendapat, sehingga dengan memiliki bekal itu semua maka kepercayaan diri anak pasti akan terlatih dan meningkat, karena keterbiasaan tersebut dapat menjadikan kebiasaan seorang anak atau individu menjadi lebih baik dan aktif. (Fransisca, Sri, dan Asep, 2020: 635)

2. Alat dan bahan pembuatan media ular tangga edukatif

Bahan

- a. Kardus
- b. Origami besar berwarna hijau dan kuning
- c. Kertas jilid
- d. Gambar sebagai hiasan
- e. Gambar ular tangga dan dadu

Alat

- a. Double tape
- b. Lem
- c. Gunting

3. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ular tangga edukatif

- a. Meyiapkan kardus dan memotongnya sesuai ukuran yang diinginkan sebagai alas dari media ular tangga edukasi.
- b. Lalu memotong origami yang sudah disiapkan tadi sesuai ukuran kardus yang sudah dibentuk hingga tertutup rapi.
- c. Menempelkan ular tangga edukasi di atas kardus yang sudah di ditutupi kertas origami sebelumnya.
- d. Menyiapkan dadu dan anak dadu seperti permainan ular tangga pada umumnya.
- e. Memotong kertas jilid yang sudah disiapkan membentuk seperti kartu.
- f. Membuat soal pertanyaan kedalam kertas jilid yang sudah dibentuk sebelumnya dan dibagi dua warna untuk mata pelajaran yang berbeda.
- g. Lalu kertas origami tadi dibuat membentuk kentang goreng yang

berbentuk persegi panjang yang isi di dalamnya terdapat soal tantangan dari ular tangga edukasi.

- h. Bentuklah kertas origami untuk menjadi wadah dari kentang goreng dari origami yang sudah disiapkan sebelumnya.
- i. Lalu finishing yaitu dengan menempelkan gambar sebagai hiasan pada ruang yang kosong.



Gambar 1. Media Ular Tangga Edukasi

4. Metode pemakaian Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif

a. Pengantar Materi

Mulailah dengan menjelaskan kepada siswa betapa pentingnya mengetahui hak dan kewajiban mereka di sekolah dan di rumah. Lalu menanyakan kepada siswa apa saja yang mereka ketahui mengenai hak dan kewajiban mereka di sekolah dan di rumah.

b. Pengenalan Media

Perkenalkan media ular tangga edukatif ini di depan kelas. Lalu memberitahu apa saja yang terdapat dalam media tersebut untuk digunakan.

c. Demonstrasi Penggunaan

Lakukan dengan siswa untuk mencoba cara memainkan media ular tangga edukatif ini secara bergantian. Lalu jelaskan apa saja tantangan apa saja yang ada di media ular tangga untuk di menyelesaikannya.

d. Aktivitas Praktik

Pertama, ajak siswa untuk mengocok dadu yang sudah disiapkan. Lalu *kedua*, siswa menjalankan anak dadu sesuai dengan angka dari dadu yang didapatkan. Dan yang *ketiga*, anak dadu yang berhenti sesuai angka dadu sebelumnya akan berhenti di tantangan yang berada di media ular tangga edukatif tersebut.

5. Kesimpulan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan, baik benda maupun benda, yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat kita simpulkan bahwa itu adalah alat pendidikan yang bermanfaat. Lingkungan sekitar siswa dapat dimanfaatkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajarannya adalah ular tangga edukatif.

Tujuan pembelajaran ular tangga edukatif adalah sebagai berikut: 1) siswa dapat memahami apa saja hak dan kewajibannya di sekolah dan di rumah. 2) Selain itu, siswa dapat memahami pembelajaran lain dari soal yang sudah ada sebagai hukumannya. 3) Siswa dapat mengingat apa yang dia pelajari dari pengalaman langsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukatif.

Metode pemakaian media pembelajaran tangga satuan panjang sebagai berikut: 1) pengantar materi, 2) pengenalan media, 3) demonstrasi penggunaan, 4) aktivitas praktik, 5) latihan soal, 6) diskusi dan refleksi, 7) penutup.

6. Daftar Pustaka

- Abuddin Nata, (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan berbasis merdeka belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), 393-401.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 12(1), 149-162.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Gumay, & Bertiana, (2018). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X MA Almuhammad Tugumulyo. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 96-102.
- Hasan, Muhamad, dkk. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, Rodhatul, (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Khobir, Abdul (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7 (2). pp. 197-208. ISSN 1829-5525.
- Mulyasa, (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jawa Timur: Rawamangun.
- Munandar, A. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema "Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif. Aula Handayani IKIP Mataram, 130–143.
- Sari, dkk. (2019). *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG.
- Pamungkas, Azmi (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukatif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa. Dalam *Jurnal Ilmiah Dikdaya*; Vol 11, No.1: 137.
- Rahmah, (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia: NTB.
- Setiawati, E., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91.
- Syafi'i, F. F. (2022). Merdeka belajar: sekolah penggerak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.