

## Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol

Deva Aprillia Hamidah<sup>1</sup>, Galang Surya Gumilang<sup>2</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

[devaaprilliahamidah@gmail.com](mailto:devaaprilliahamidah@gmail.com)<sup>1</sup>, [galang\\_konselor@unpkediri.ac.id](mailto:galang_konselor@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

Each student has a uniqueness that distinguishes them from one another. To create a generation that is of high quality and has a high standard of ability, cooperation between education, teaching and guidance is needed, because all three are interrelated in achieving educational goals. Counseling guidance services have an important role in forming a quality generation. Through the various services available, guidance and counseling can provide the support needed to achieve these goals. One of them is by utilizing snakes and ladders learning media. Teachers have the ability to make this learning media creatively according to the objectives and learning materials. The snakes and ladders game aims to motivate students so that they continue to study and repeat material that has been studied before. Through this game, students will be tested and can feel the joy of learning.

**Keywords:** learners, snakes and ladders, learning media

### ABSTRAK

Setiap peserta didik memiliki keunikan yang membedakan mereka satu sama lain. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan memiliki standar kemampuan yang tinggi, diperlukan kerjasama antara pendidikan, pengajaran, dan bimbingan, karena ketiganya saling terkait dalam mencapai tujuan pendidikan. Layanan bimbingan konseling memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas. Melalui berbagai layanan yang tersedia, bimbingan konseling dapat memberikan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga. Guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran ini secara kreatif sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Permainan ular tangga bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar mereka terus belajar dan mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui permainan ini, siswa akan diuji dan dapat merasakan kegembiraan dalam belajar.

**Kata Kunci:** pesera didik, ular tangga, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Peserta didik adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan yang berbeda-beda. Setiap peserta didik memiliki keunikan yang membedakan mereka satu sama lain. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan memiliki standar kemampuan yang tinggi, diperlukan kerjasama antara pendidikan, pengajaran, dan bimbingan, karena ketiganya saling terkait dalam mencapai tujuan pendidikan. Layanan bimbingan konseling memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas. Melalui berbagai layanan yang tersedia, bimbingan konseling dapat memberikan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan berakhlak, diperlukan suatu lingkungan belajar yang memfasilitasi peserta layanan dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru bimbingan konseling. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa berbagai hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Menurut Suparman sebagaimana yang dikutip dalam Suticno (2013:106), media diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks kegiatan pembelajaran, media memiliki peran sebagai sarana yang menyampaikan pengetahuan dan informasi dalam interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, media juga berfungsi sebagai mediator dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sebagaimana yang dijelaskan oleh Yudhi Munandi (2013:8), bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyebarkan berita dari sumber-sumber secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima pesan dapat mengikuti proses belajar secara efektif dan efisien. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala jenis alat yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada saat ini, bidang Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah sering dianggap hanya sebagai tempat bagi individu yang menghadapi masalah, padahal sebenarnya terdapat banyak layanan preventif yang dapat diberikan sebelum masalah muncul. Sayangnya, terdapat keterbatasan dalam ruang dan kesempatan untuk menyediakan layanan konseling kelompok dan individu di sekolah. Hal ini juga tercermin dari fakta bahwa beberapa siswa menunjukkan ketidakberdayaan belajar tanpa adanya media yang mendukung, hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, siswa juga merasa bosan ketika mengikuti sesi konseling yang hanya berfokus pada topik atau cerita yang membosankan. Hal ini tidak berbeda dengan

mengajar mata pelajaran lainnya, sehingga siswa mungkin melihat topik konseling sebagai sesuatu yang kurang menarik perhatian mereka.

## PEMBAHASAN

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya dapat disebut sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan terkait materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:122), media pembelajaran adalah alat fisik seperti buku, film, video, dan sebagainya yang digunakan untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.

Sementara itu, menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006:163), media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima untuk memotivasi penerima dalam belajar, dengan harapan mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun non cetak.

### 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan sebagai berikut ini:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu  
Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu  
Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- c. Meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik  
Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Hal ini membuat peserta didik lebih tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

### 3. Media ular tangga

Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Aniq, 2013). Menurut Syahrial (2016) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi.

Guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran ini secara kreatif sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Permainan

ular tangga bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar mereka terus belajar dan mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui permainan ini, siswa akan diuji dan dapat merasakan kegembiraan dalam belajar.

Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan adanya pemberian kartu soal yang diletakkan pada petak-petak tertentu serta aturan main yang disesuaikan Menurut Yudha (dalam Febryna, 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.dengan kebutuhan pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, melalui permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010).

#### 4. Cara Bermain Ular Tangga

Cara memainkan permainan ular tangga pada dasarnya mirip dengan cara bermain ular tangga konvensional. Setiap pemain memulai dengan bidaknya di kotak pertama dan secara bergantian melempar dadu. Bidak akan bergerak sejauh jumlah mata dadu yang keluar. Jika pemain mendarat di ujung bawah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Apabila seorang pemain menemui tangga, mereka akan diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di kotak tempat tangga tersebut berada. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan diberikan bonus untuk naik langsung ke tangga di atasnya. Namun, jika jawabannya salah, pemain akan tetap berada di kotak tempat tangga tersebut tanpa naik ke tangga. Secara keseluruhan, pemain berhak naik tangga apabila mereka dapat menjawab soal dengan benar.

Apabila seorang pemain menemui ular, mereka akan diminta untuk menjawab soal yang terdapat di ekor ular atau kotak tempat ular tersebut berada. Jika pemain berhasil menjawab soal dengan benar, mereka akan tetap berada di kotak tersebut. Namun, jika jawabannya salah, pemain akan turun ke kotak tempat kepala ular tersebut berada. Secara umum, apabila pemain menjawab soal dengan benar, mereka tidak akan turun. Namun, jika pemain menjawab salah, mereka akan turun melewati ular tersebut. Pemain yang pertama mencapai kotak terakhir akan dianggap sebagai pemenang. Dalam permainan ular tangga ini, cara bermain dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal pada papan permainan sesuai dengan materi yang diajarkan. Kartu soal ini akan dijawab oleh siswa yang berada di kotak yang memiliki kartu soal tersebut.

## 5. Kelebihan Media Ular Tangga

Menurut Febryna (2014), kelebihan dari media ular tangga adalah kemampuan gambar biduk yang dapat dipindah-pindahkan untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa dapat aktif terlibat dalam memindahkan objek tersebut, menunjukkan keterlibatan mereka tidak hanya secara intelektual tetapi juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran kelompok, siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Media permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihannya antara lain: 1) Media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan tersebut menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. 2) Siswa dapat aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran. 3) Media permainan ular tangga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan. 4) Permainan ini dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung. 5) Media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Namun, di sisi lain, terdapat beberapa kekurangan, yaitu: 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskannya kepada anak. 2) Permainan ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran secara lengkap. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan. 4) Anak yang tidak menguasai materi dengan baik mungkin menghadapi kesulitan dalam bermain permainan ini.

## 6. Ular Tangga Sebagai Motivasi Belajar Siswa

Dalam konteks pembelajaran, motivasi dapat dianggap sebagai kekuatan yang menggerakkan siswa, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah pada proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi juga sangat penting dalam pembelajaran, karena individu yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mampu melakukan kegiatan belajar.

Pernyataan ini diperkuat oleh Ngalim Purwanto (1996: 60) yang menjelaskan bahwa motif adalah segala hal yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Pendapat ini hampir serupa dengan pandangan Moh. Uzer Usman (1989: 29) yang menyatakan bahwa motif adalah kekuatan dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan sesuatu, atau kondisi yang membuat seseorang siap untuk memulai serangkaian tindakan atau perilaku.

Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam konteks kegiatan belajar mengajar, yang melibatkan aspek psikis siswa secara keseluruhan. Motivasi ini mendorong terjadinya kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan proses belajar menuju tujuan yang ditetapkan. Motivasi belajar

memiliki peran penting dalam memberikan rangsangan, semangat, dan kegembiraan dalam belajar. Sebagai hasilnya, individu yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki energi yang melimpah untuk menjalani proses pembelajaran (Winkels dalam Iskandar, 2009: 180).

Iskandar menjelaskan bahwa motivasi dan pembelajaran saling berpengaruh satu sama lain. Pembelajaran merupakan proses yang mengubah tingkah laku individu melalui latihan dan pengalaman, sehingga meningkat menjadi lebih baik melalui penguatan yang didasarkan pada pencapaian tujuan (Iskandar, 2009: 180). Iskandar juga menambahkan bahwa motivasi pembelajaran adalah dorongan internal dalam diri individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan terkait materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman, dan berinovasi secara berkala media yang peneliti ambil atau pilih adalah media ular tangga. Dengan memperhatikan kebutuhan siswa serta daya tampung penyerapan ilmu pada siswa di SMP Mardi Utomo Grogol.

Media ular tangga memiliki kelebihan dan juga kekurangan dalam pengaplikasiannya. Beberapa kelebihannya antara lain: 1) Media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan tersebut menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. 2) Siswa dapat aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran. 3) Media permainan ular tangga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan. 4) Permainan ini dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung. 5) Media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Namun, di sisi lain, terdapat beberapa kekurangan, yaitu: 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskannya kepada anak. 2) Permainan ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran secara lengkap. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan.

4) Anak yang tidak menguasai materi dengan baik mungkin menghadapi kesulitan dalam bermain permainan ini.

## SARAN

Dengan memperhatikan kekurangan media ular tangga diharapkan guru dan siswa dapat mengantisipasi dalam hal kekurangan dari media ular tangga ini. Dengan terus berinovasi media ular tangga dan mengevaluasi

tentang kekurangan dalam media ular tangga untuk terus meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Adriana S. dan Utaminingsih S. N. (2011). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Online. *Phys. Rev. E*, 24.

[http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz\\_Z\\_apata\\_Adriana\\_Patricia\\_Artículo\\_2011.pdf](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz_Z_apata_Adriana_Patricia_Artículo_2011.pdf)

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.

<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Agama Hindu Perspektif Teori Belajar Sosial. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142–151.

<https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>

Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Edupedia*, 5(1), 65–77.

<https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>

Bakri, M. (2022). *Analisis Dampak Bullying terhadap Minat Belajar Siswa VII SMPN Satap Mataluntun Kabupaten Luwu Pendahuluan*. 2(3), 400–405.

Chabib, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.

Damayanti, R. D. (2017). *Pengaruh Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Kerjasama Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangketug li Kota Pasuruan*. 9–31. <http://eprints.umm.ac.id/37215/>

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.

Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.

- Harsantik, G. S., & Nursalim. (2019). Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Ekplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panggul Media Development of Tebak Gambar on a Career Exploration Class VII in SMPN 1 PANGGUL. *Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 603–608.
- Khairiah Sari, A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Layanan Informasi Bimbingan Konseling. *El Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 2(2), 90–111.
- Maulana, R. (2016). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. 140. <http://repository.upi.edu>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK*. 35–44.
- Nurul, mas'ud waqiah. (2013). Bab II Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Berpikir. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), 1689–1699.
- Paramitha, V. (2015). 14.E1.0119 VANIA PARAMITHA (5.08)..pdf BAB III. 36–43.
- Pendahuluan, A. (n.d.). *Peran Media Dalam Layanan Bimbingan*. XI(1), 23–41.
- Penelitian, A., Design, O. P., Sd, I. I., Bhayangkari, K., Pengumpulan, T., Signed, W., Test, R., Signed, W., & Test, R. (2019). 2 1, 2. 4(2), 209–216.
- Perdana. (2018). Motivasi Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA*. 07(01), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Psikologi, F. (1945). *PENGARUH BULLYING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 31 SAMARINDA*.

Rahmadiani, S. (2019). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. 19.

Rakhmadhani, N., & Yamtinah, S. (2013). *PENGARUH PENGGUNAAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS BERBANTUAN MEDIA TEKA - TEKI SILANG DAN ULAR TANGGA DENGAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI SISWA PADA MATERI KOLOID KELAS XI SMA NEGERI 1 SIMO*. 2(4), 190–197.