



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Gurindam: Bagaimana Desain dan Persepsi Guru?

Mutiara Retno Damayanti¹, Cahyo Hasanudin²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

mdamayanti729@gmail.com

abstrak— Penelitian ini bertujuan mengkaji desain media ular tangga dalam pembelajaran gurindam dan mengeksplorasi persepsi guru terhadap kelayakan serta kepraktisan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksplorasi. Partisipan adalah beberapa guru Bahasa Indonesia yang dipilih melalui purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert yang terdiri dari dua puluh butir pernyataan meliputi lima aspek: kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan siswa, serta kenyamanan dan efektivitas pembelajaran. Analisis data menggunakan teknik analisis tematik model Braun dan Clarke. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga gurindam memuat lima komponen: desain papan permainan, kartu soal, mekanisme dan aturan permainan, kelebihan media, serta penerapan dalam pembelajaran. Persepsi guru berada dalam kategori positif pada semua aspek yang diukur, dengan aspek motivasi dan keterlibatan siswa mendapat respons paling tinggi, diikuti aspek kemudahan penggunaan dan kenyamanan pembelajaran, sedangkan aspek pemahaman materi serta estetika dan desain berada pada kategori cukup positif. Penelitian menyimpulkan bahwa media ular tangga gurindam dinilai layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran gurindam di tingkat SMP.

Kata kunci— media ular tangga, pembelajaran gurindam, persepsi guru, desain media, analisis tematik

Abstract— This study aims to examine the design of snake and ladder media in gurindam learning and explore teachers' perceptions of its feasibility and practicality. The study employed a qualitative approach with exploratory design. Participants were several Indonesian Language teachers selected through purposive sampling. Data collection used a Likert scale questionnaire consisting of twenty statements covering five aspects: ease of use, material understanding, aesthetics and design, student motivation and engagement, and learning comfort and effectiveness. Data analysis utilized Braun and Clarke's thematic analysis technique. Data validity was ensured through source triangulation. Results showed that the gurindam snake and ladder media comprises five components: game

board design, question cards, game mechanisms and rules, media advantages, and implementation in learning. Teachers' perceptions were positive across all measured aspects, with student motivation and engagement receiving the highest response, followed by ease of use and learning comfort, while material understanding and aesthetics and design were in fairly positive categories. The study concludes that the gurindam snake and ladder media is feasible, practical, and effective for improving gurindam learning quality at junior high school level.

Keywords – snake and ladder media, gurindam learning, teacher perception, media design, thematic analysis

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya adalah proses humanisasi—upaya memanusiakan manusia melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, media pembelajaran hadir bukan sekadar sebagai alat bantu teknis, melainkan sebagai jembatan yang menghubungkan dunia abstrak pengetahuan dengan realitas konkret yang dapat dijangkau pemahaman siswa. Ketika seorang guru berdiri di hadapan kelasnya, ia tidak hanya membawa materi pelajaran, tetapi juga tanggung jawab untuk membuat setiap konsep dapat dirasakan, dipahami, dan dimaknai oleh siswa dengan beragam latar belakang dan gaya belajar mereka.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua proses pembelajaran mampu menyentuh esensi ini. Terlalu sering kita jumpai pembelajaran yang kering, monoton, dan terasa jauh dari kehidupan siswa. Konsep-konsep yang seharusnya menginspirasi justru menjadi beban yang harus dihafal tanpa pemahaman mendalam. Inilah mengapa pemilihan media pembelajaran menjadi sangat krusial—bukan hanya soal efektivitas teknis, tetapi tentang bagaimana kita menghargai keunikan setiap siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Sebagaimana ditegaskan Miftah dan Rokhman (2022), pemilihan media harus benar benar mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, karena kesalahan dalam proses ini dapat menyebabkan pembelajaran kehilangan maknanya.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang baru yang menjanjikan. Era digital yang kita jalani saat ini telah menghadirkan berbagai inovasi media yang mampu mengubah wajah pembelajaran di Indonesia. Multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga mampu menyentuh berbagai modalitas belajar siswa. Ketika siswa dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, pemahaman mereka menjadi lebih utuh dan bermakna. Penelitian Rachmawati dkk. (2023) dan Ismawati dkk., dalam Parmiti dan Sudatha (2023) memperkuat keyakinan ini dengan menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Namun, di tengah kemajuan teknologi yang begitu pesat, kita tidak boleh melupakan kearifan pedagogis yang telah lama terbukti efektif. Permainan edukatif adalah salah satu pendekatan yang telah melampaui batas-batas zaman. Sejak dahulu,

anak-anak belajar melalui bermain—cara yang paling alami bagi mereka untuk mengeksplorasi dunia, memecahkan masalah, dan membangun pemahaman. Pujiastuti dkk. (2025) mengingatkan bahwa permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak, sekaligus mempromosikan pemahaman lintas budaya. Usman dkk. (2024) juga menemukan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan prestasi akademik, kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan kemandirian belajar siswa.

Salah satu bentuk permainan yang berhasil menjembatani tradisi dan modernitas adalah ular tangga. Kesederhanaan permainan ini justru menjadi kekuatannya—mudah dipahami, fleksibel, dan dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran. Anggraeni dkk. (2023) menunjukkan bagaimana ular tangga digital berhasil membuat siswa sekolah dasar lebih aktif dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia, sekaligus meningkatkan kemampuan digital mereka. Choirunnisa dkk. (2025) juga mencatat persepsi positif guru terhadap permainan digital sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka—sebuah kurikulum yang menghargai keberagaman dan kemandirian belajar.

Dalam konteks pembelajaran sastra, kehadiran media inovatif seperti ular tangga menjadi semakin penting. Sastra, dengan segala keindahan dan kedalaman maknanya, sering kali terasa asing bagi siswa ketika disajikan secara konvensional. Gurindam, misalnya, adalah warisan sastra Melayu yang sarat dengan nasihat hidup dan nilai moral—tetapi bagi siswa masa kini, bait-bait gurindam bisa terasa kuno dan sulit dipahami jika hanya dibacakan atau dijelaskan secara tekstual. Di sinilah media pembelajaran yang tepat dapat mengubah segalanya. Ketika gurindam disajikan melalui permainan ular tangga, di mana setiap kotak membawa pertanyaan, tugas, atau refleksi tentang makna syair, siswa tidak lagi sekadar belajar tentang gurindam—mereka mengalaminya, merenungkannya, dan pada akhirnya menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Namun, keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak ditentukan oleh desainnya yang canggih atau tampilannya yang menarik semata. Yang lebih penting adalah bagaimana media tersebut dipersepsikan dan digunakan oleh guru—sosok yang berdiri di garis terdepan proses pendidikan. Guru yang melihat media sebagai beban tambahan akan menggunakannya secara mekanis, sementara guru yang memahami potensi media akan menggunakannya secara kreatif dan transformatif. Arfandi (2020) menegaskan bahwa media harus dipilih dengan mempertimbangkan tidak hanya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi, tetapi juga kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Persepsi guru tentang kemudahan, kebermanfaatan, dan efektivitas media akan sangat menentukan sejauh mana media tersebut benar-benar memberikan dampak positif bagi pembelajaran.

Lebih jauh lagi, di balik semua upaya pemilihan dan pengembangan media, terdapat tujuan yang lebih fundamental: meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permatasari (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Ini adalah rantai pedagogis yang harus kita jaga—ketika siswa termotivasi, mereka akan lebih terlibat; ketika mereka terlibat, mereka

akan lebih memahami; dan ketika mereka memahami, mereka akan mengalami perubahan yang bermakna dalam diri mereka.

Berangkat dari pemahaman inilah penelitian ini hadir. Kami meyakini bahwa media ular tangga memiliki potensi besar untuk menghadirkan pembelajaran gurindam yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Namun, potensi tersebut hanya dapat terwujud jika kita memahami dengan baik bagaimana media ini dirancang dan bagaimana guru sebagai pengguna utamanya mempersepsikan keberadaan media ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain media ular tangga dalam pembelajaran gurindam serta mengeksplorasi persepsi guru terhadap media tersebut, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran sastra—sebuah bidang yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan menumbuhkan kepekaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksplorasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggalian mendalam mengenai bagaimana desain media Gurindam dikembangkan serta bagaimana persepsi guru terhadap kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian eksplorasi bertujuan untuk menyelidiki fenomena yang belum banyak dikaji, sekaligus memberikan pemahaman awal yang kuat sebagai dasar penelitian lanjutan. Diartho, Puspita, dan Jumiati (2023) menegaskan bahwa penelitian eksplorasi digunakan untuk menggali permasalahan yang belum dipahami secara mendalam. Hal tersebut selaras dengan Fadli (2021) yang menyatakan bahwa penelitian eksploratif merupakan penelitian awal yang luas dan penting dalam menyusun fondasi ilmiah. Pendapat tersebut diperkuat oleh Mudjiyanto (2018) yang menjelaskan bahwa penelitian eksploratif berfungsi untuk mengidentifikasi fenomena baru dan memahami gejala yang belum banyak diteliti. Dengan demikian, jenis penelitian ini dianggap tepat untuk mengungkap gambaran awal terkait desain media pembelajaran Gurindam serta persepsi guru terhadap implementasinya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 3–5 guru Bahasa Indonesia yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan guru dilakukan berdasarkan kompetensi mereka sebagai evaluator media pembelajaran. Guru dipandang sebagai pihak yang paling relevan karena memahami karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Thaariq dkk. (2020) menegaskan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menentukan kelayakan media pembelajaran, terutama terkait aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi. Senada dengan itu, Jarmita dkk. (2020) menjelaskan bahwa guru sebagai praktisi pendidikan mampu memberikan penilaian autentik terhadap media karena mereka berinteraksi langsung dengan siswa di kelas. Husna (2022) menambahkan bahwa validasi dari guru sangat penting dalam pengembangan media agar produk yang dihasilkan benar-benar efektif dan layak digunakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disusun oleh peneliti. Angket tersebut memuat indikator penilaian yang mencakup aspek desain media, meliputi kesesuaian materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan, serta aspek persepsi guru, seperti kontribusi terhadap pemahaman

siswa, potensi meningkatkan motivasi belajar, dan kepraktisan penerapan dalam pembelajaran. Penggunaan angket memberikan data yang sistematis dan terstruktur mengenai evaluasi guru terhadap media Gurindam. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugeng (2022) yang menyatakan bahwa angket merupakan instrumen yang efektif dalam mengumpulkan informasi terukur tentang variabel penelitian.

Tabel 1. Instrumen Angket Persepsi Guru terhadap Media Ular Tangga

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	Media Ular Tangga mudah diterapkan dalam proses pembelajaran gurindam.					
	Langkah penggunaan media Ular Tangga dapat dipahami guru tanpa memerlukan penjelasan tambahan.					
	Instruksi dalam media disusun runtut sehingga memudahkan guru saat menggunakannya .					

	Desain media membantu guru mengatur alur pembelajaran gurindam secara lebih efisien.					
Pemahaman Materi	Media Ular Tangga membantu siswa memahami isi, makna, dan struktur gurindam.					
	Materi gurindam yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					
	Aktivitas dalam permainan mendukung pemahaman siswa terhadap nilai nasihat dalam gurindam.					
	Isi media selaras dengan					

	kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran gurindam.					
Estetika dan Desain	Tampilan permainan Ular Tangga menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakter mereka.					
	Kombinasi warna, gambar, dan teks sudah sesuai untuk meningkatkan kenyamanan belajar.					
	Penempatan elemen visual pada media terlihat rapi dan seimbang.					
	Tata letak pada media menunjukkan konsistensi desain yang memudahkan penggunaan.					

Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Media ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari gurindam.					
	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.					
	Aktivitas permainan mendorong siswa lebih tertarik mempelajari gurindam.					
	Media Ular Tangga menstimulasi kreativitas siswa dalam memahami pesan gurindam.					
Kenyamanan dan Efektivitas Pembelajaran	Penggunaan media menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.					

	Media ini membantu siswa lebih percaya diri dalam memahami gurindam.					
	Media dapat digunakan berkali kali tanpa membuat siswa merasa bosan.					
	Media Ular Tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran gurindam.					

(Dikembangkan oleh peneliti)

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket skala Likert 1–5, dengan kategori 1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju. Angket terdiri atas 16 pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek utama sesuai indikator penilaian media pembelajaran. Penyusunan instrumen ini disesuaikan dengan teori pemilihan media pembelajaran agar butir pernyataan relevan dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis) model Braun dan Clarke (2006). Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola makna dalam data secara sistematis guna menghasilkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Kiger dan Varpio (2020) menjelaskan bahwa analisis tematik bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai paradigma penelitian, baik secara induktif maupun deduktif. Campbell dkk. (2021) menambahkan bahwa analisis tematik mencakup langkah-langkah yang sistematis dan dapat direplikasi untuk menghasilkan temuan yang rigor.

Tahapan analisis tematik meliputi:

1. Familiarisasi Data

Peneliti membaca dan menelaah data secara berulang untuk memahami konteks. Lester dan Lochmiller (2020) menegaskan bahwa tahap ini membantu peneliti tetap terbuka terhadap berbagai kemungkinan interpretasi.

2. Menghasilkan Kode Awal

Peneliti memberi label pada bagian-bagian data yang relevan. Brailas dkk. (2023) menyatakan bahwa kode awal merupakan unit makna pendek yang mewakili pola atau aspek penting dalam data.

3. Mencari Tema

Kode-kode yang memiliki kesamaan digabungkan menjadi tema awal. Menurut Saunders (2023), tema merupakan pola makna yang relevan dan berulang dalam data.

4. Meninjau Tema

Tema ditinjau ulang untuk memastikan konsistensi dan kekohesifan. Byrne (2021) menjelaskan bahwa tema harus didukung data yang cukup dan tidak tumpang tindih.

5. Mendefinisikan dan Menamai Tema

Setiap tema ditetapkan definisi dan batasannya. Yulisma dkk. (2023) menyatakan bahwa tahap ini bertujuan menemukan esensi inti dari setiap tema.

6. Menyusun Laporan

Temuan disajikan secara naratif dengan dukungan kutipan yang relevan. Polat (2025) menekankan bahwa kutipan tidak diperlakukan sebagai fragmen data yang terisolasi, melainkan sebagai materi yang dipilih dan diinterpretasikan secara hati-hati yang tertanam dalam narasi analitik peneliti. Kutipan-kutipan tersebut berfungsi untuk menghidupkan setiap tema dan menghubungkannya langsung dengan pertanyaan penelitian.

Setiap tahapan dilakukan untuk memastikan bahwa tema yang dihasilkan benar-benar mencerminkan pola makna yang terdapat dalam data. Pada tahap akhir, temuan disajikan dalam bentuk narasi ilmiah yang didukung oleh kutipan data yang relevan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan jawaban antarpartisipan. Triangulasi merupakan pendekatan multi metode yang digunakan untuk meningkatkan validitas temuan penelitian. Nurfajriani dkk. (2024) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan strategi penting dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh data yang lebih valid dan dapat dipercaya. Susanto dan Jailani (2023) menegaskan bahwa triangulasi membantu peneliti memeriksa konsistensi data dari berbagai perspektif, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

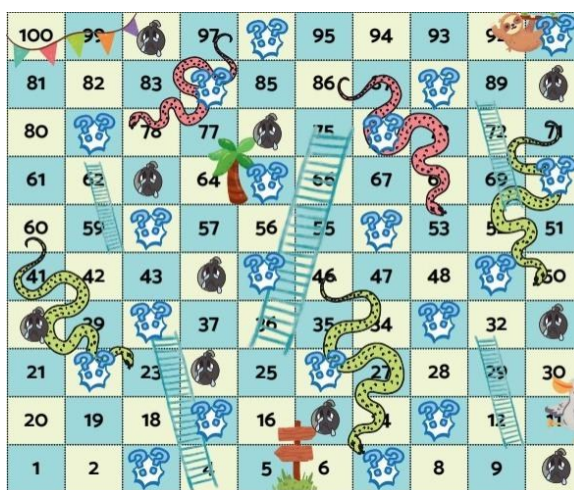
1. Desain dan Persepsi Guru Terhadap Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Gurindam

A. Desain Media Ular Tangga Gurindam

Media pembelajaran Ular Tangga Gurindam dirancang sebagai sarana belajar yang memungkinkan siswa memahami materi sambil bermain. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran gurindam pada siswa kelas VII SMP melalui pendekatan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Berikut disajikan penjelasan lengkap mengenai desain serta komponen yang terdapat dalam media pembelajaran Ular Tangga Gurindam.

1) Desain Papan Permainan Ular Tangga

Papan permainan Ular Tangga Gurindam dibentuk menyerupai papan ular tangga tradisional dengan jumlah 100 kotak yang disusun berurutan dari angka 1 hingga 100. Papan ini didesain menggunakan warna warna cerah seperti biru muda dan kuning pastel untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa. Kombinasi warna tersebut dipilih karena sesuai dengan karakter visual siswa SMP yang cenderung menyukai tampilan yang kontras namun tetap nyaman dilihat.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga

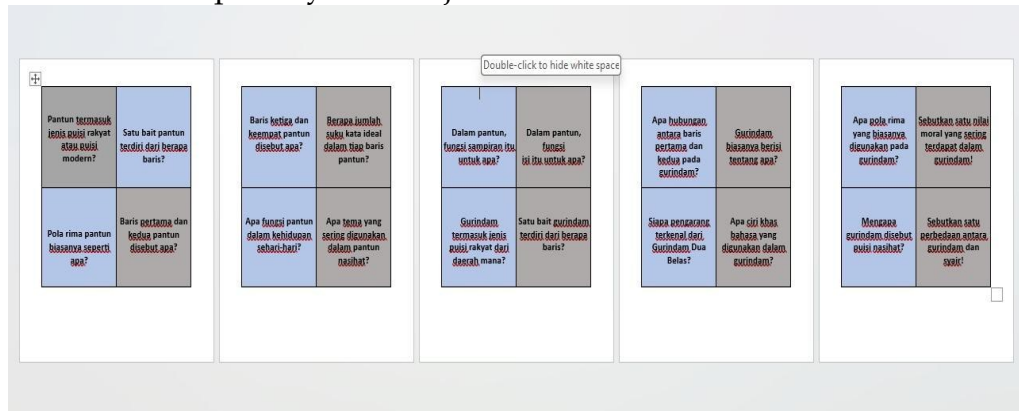
Ilustrasi ular dan tangga tetap menjadi elemen utama pada papan permainan. Ular digambarkan dengan warna mencolok seperti hijau, merah, atau kuning, sedangkan tangga menggunakan warna biru yang lebih gelap untuk membedakannya dari latar belakang kotak permainan. Penempatan ular dan tangga dibuat proporsional agar permainan memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang seimbang.

Selain itu, papan permainan dilengkapi dengan simbol simbol visual seperti ikon tanda tanya berwarna biru sebagai penanda kotak soal. Ketika pemain berhenti pada kotak tersebut, mereka harus mengambil kartu pertanyaan yang berkaitan dengan materi gurindam. Simbol tanda tanya ditempatkan pada beberapa titik secara acak agar interaksi dengan materi terjadi secara kontinu sepanjang permainan.

Terdapat pula beberapa ikon kotak tantangan seperti simbol bom berwarna hitam yang berfungsi menambah ketegangan sekaligus variasi bagi pemain. Kehadiran simbol visual ini membuat siswa lebih mudah memahami aturan permainan tanpa perlu membaca instruksi panjang, sehingga permainan dapat berlangsung lebih efisien.

2) Kartu Soal

Kartu soal merupakan komponen inti dalam pembelajaran menggunakan media ini. Format kartu dirancang dengan dua kolom: bagian kiri berisi pertanyaan yang dicetak dengan latar biru muda, sedangkan bagian kanan berisi kunci jawaban yang dicetak dengan latar abu-abu. Desain ini membantu guru melakukan pengecekan cepat serta memudahkan siswa membedakan antara pertanyaan dan jawaban.



Gambar 2. Kartu Soal

Kartu soal berisi pertanyaan-pertanyaan komprehensif mengenai gurindam, mulai dari konsep dasar hingga karakteristik struktur dan nilai yang terkandung di dalamnya. Pertanyaan yang digunakan antara lain:

- Gurindam termasuk jenis puisi rakyat dari daerah mana?
- Satu bait gurindam terdiri dari berapa baris?
- Apa hubungan makna antara baris pertama dan baris kedua pada gurindam?
- Gurindam biasanya berisi tentang apa?
- Siapa pengarang terkenal dari “Gurindam Dua Belas”?
- Apa ciri khas bahasa yang digunakan dalam gurindam?
- Pola rima apa yang biasanya digunakan dalam gurindam?
- Sebutkan satu nilai moral yang sering terdapat dalam gurindam!
- Mengapa gurindam disebut puisi nasihat?
- Sebutkan satu perbedaan antara gurindam dan syair!

Pertanyaan tersebut dipilih untuk memastikan siswa benar-benar memahami gurindam baik dari segi struktur, fungsi, maupun nilai-nilai etis yang terkandung di dalamnya. Variasi tingkat kesulitan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas VII.

3) Mekanisme dan Aturan Permainan

Permainan Ular Tangga Gurindam diperuntukkan bagi dua orang pemain yang berkompetisi mencapai kotak 100 dengan menjawab pertanyaan pertanyaan terkait gurindam. Berikut mekanisme permainannya:

- Penentuan Urutan Bermain

Sebelum permainan dimulai, kedua pemain menentukan urutan bermain melalui suit seperti “gunting batu kertas”. Pemain yang menang

mendapatkan giliran pertama melempar dadu. Mekanisme sederhana ini memastikan keadilan dalam permainan.

b. Melempar Dadu dan Menggerakkan Posisi

Setiap pemain mengambil giliran untuk melempar dadu. Pion pemain dipindahkan sesuai angka yang muncul pada dadu. Pergerakan mengikuti jalur kotak secara berurutan hingga mencapai kotak 100. Papan dirancang untuk memudahkan pergerakan pion tanpa menutupi simbol kotak atau angka.

c. Kotak Tangga (Naik)

Jika pion berhenti pada kotak yang terdapat tangga, pemain naik ke kotak yang lebih tinggi sesuai ujung tangga. Hal ini dianalogikan sebagai kemajuan atau pemahaman siswa yang meningkat dalam proses belajar.

d. Kotak Ular (Turun)

Jika pion berhenti pada kotak ekor ular, pemain harus turun ke kotak yang lebih rendah di ujung kepala ular. Ular melambangkan hambatan atau tantangan dalam proses pembelajaran.

e. Kotak Tanda Tanya (Pertanyaan)

Ketika pion berhenti di kotak bertanda tanya, pemain harus mengambil satu kartu pertanyaan gurindam. Pemain wajib menjawab secara lisan. Guru atau lawan berperan sebagai penilai dengan mengecek jawaban pada kolom jawaban.

f. Sistem Hukuman dan Hadiah

Jika pemain menjawab salah, ia harus mundur 2-3 kotak atau kehilangan satu giliran berikutnya. Jika pemain menjawab benar, ia tetap berada di kotak tersebut tanpa hukuman. Sistem ini membantu siswa memahami bahwa keberhasilan dalam permainan erat kaitannya dengan pemahaman materi gurindam.

g. Penentuan Pemenang

Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak nomor 100. Pemain harus mendapatkan angka dadu yang tepat untuk masuk ke kotak tersebut.

4) Kelebihan Media Ular Tangga Gurindam

Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan penting:

a. Meningkatkan Motivasi Belajar

Permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias mempelajari gurindam yang biasanya dianggap sulit atau kuno.

b. Pembelajaran Interaktif dan Partisipatif

Siswa belajar aktif melalui dialog, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi dengan teman. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c. Evaluasi Terintegrasi dan Berkelanjutan

Kartu soal memungkinkan guru menilai pemahaman siswa secara langsung tanpa harus menunggu tes tertulis.

d. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Siswa belajar bergiliran, bersikap jujur, menerima kekalahan, serta menjaga sportivitas selama bermain.

e. Fleksibel dan Mudah Disesuaikan

Pertanyaan dalam kartu soal dapat diganti sesuai materi gurindam lain atau perkembangan kompetensi siswa.

f. Mengintegrasikan Hiburan dan Edukasi

Media ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran gurindam sehingga proses belajar terasa lebih ringan dan bermakna.

5) Penerapan Media dalam Pembelajaran

Media Ular Tangga Gurindam dapat diterapkan dalam berbagai tahap pembelajaran:

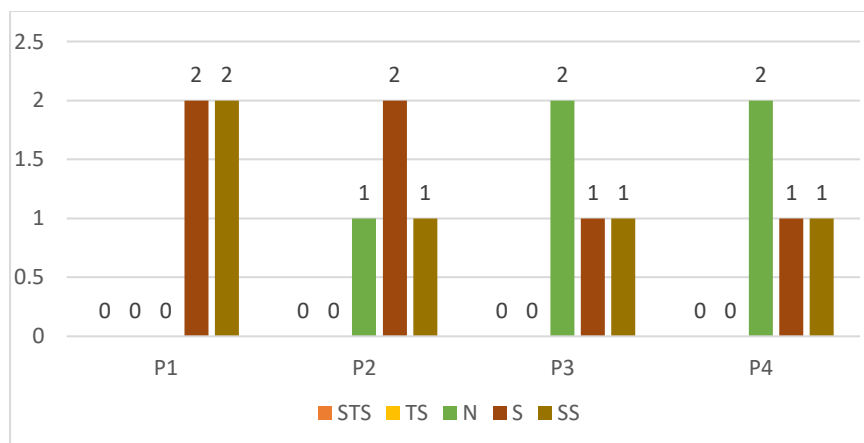
- a. **Apersepsi:** Guru memperkenalkan media sebagai pembuka untuk menarik perhatian siswa.
- b. **Kegiatan Inti:** Siswa mempelajari gurindam sambil bermain melalui interaksi langsung dengan soal-soal.
- c. **Evaluasi:** Kartu soal berfungsi sebagai evaluasi formatif untuk menilai pemahaman siswa.
- d. **Pengayaan:** Siswa yang telah menguasai materi dapat menggunakan media ini untuk memperdalam pemahaman.

Dengan demikian, media Ular Tangga Gurindam tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai alat evaluasi, sarana pengayaan, dan penguat konsep pembelajaran secara menyeluruh. Muchtar dkk. (2025) menegaskan bahwa Board Game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mudah untuk disisipkan materi pembelajaran di dalamnya, dan pembelajaran menggunakan Board Game dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar tanpa menimbulkan kebosanan. Media ini efektif mendukung siswa memahami gurindam secara menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

B. Persepsi Siswa Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Pantun

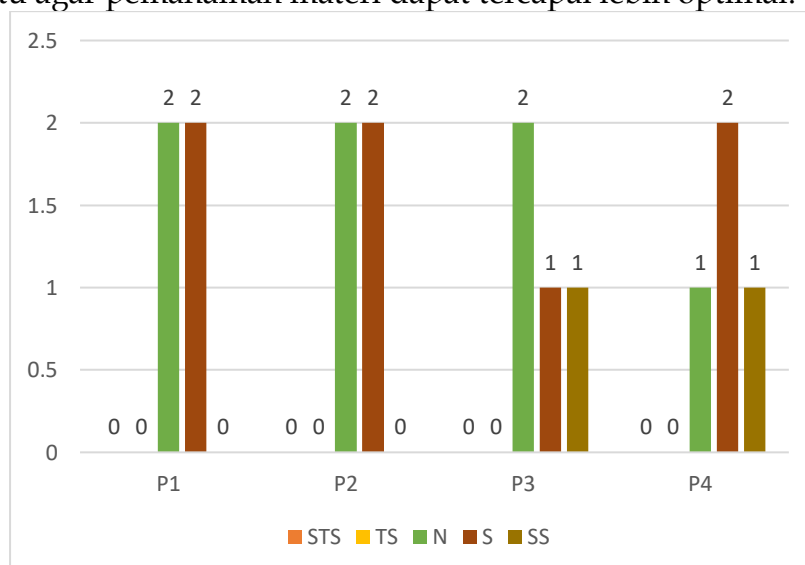
1) Kemudahan Penggunaan

Persepsi guru terhadap aspek kemudahan penggunaan media Ular Tangga Gurindam untuk pembelajaran gurindam diperoleh melalui empat pertanyaan angket yang menilai sejauh mana media tersebut mudah dipahami dan diterapkan dalam proses mengajar. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak ada guru yang memilih kategori sangat tidak setuju maupun tidak setuju (0%). Sebanyak 31,25% guru memberikan penilaian netral, 37,5% menyatakan setuju, dan 31,25% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa mayoritas guru (68,75%) memberikan respons positif terhadap aspek kemudahan penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Gurindam dinilai mudah dioperasikan, tidak rumit dalam penerapannya, dan mendukung kelancaran guru dalam menyampaikan materi gurindam secara lebih interaktif.



2) Pemahaman Materi

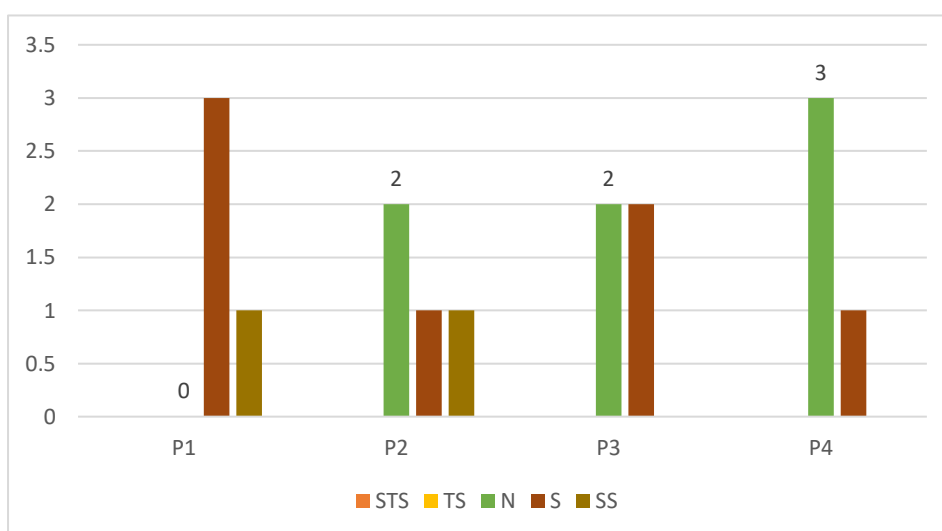
Persepsi guru terhadap aspek pemahaman materi pada penggunaan media Ular Tangga Gurindam diperoleh melalui empat pertanyaan angket yang menilai sejauh mana media tersebut membantu guru dan siswa dalam memahami isi dan struktur gurindam. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak ada guru yang memilih kategori sangat tidak setuju maupun tidak setuju (0%). Sebanyak 43,75% guru memberikan penilaian netral, 43,75% menyatakan setuju, dan 12,5% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru (56,25%) memberikan respons positif terhadap kontribusi media dalam meningkatkan pemahaman materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Ular Tangga Gurindam dinilai cukup efektif membantu penyampaian konsep gurindam, meskipun beberapa guru masih bersikap netral, yang menunjukkan perlunya penguatan pada bagian tertentu agar pemahaman materi dapat tercapai lebih optimal.



3) Estetika dan Desain

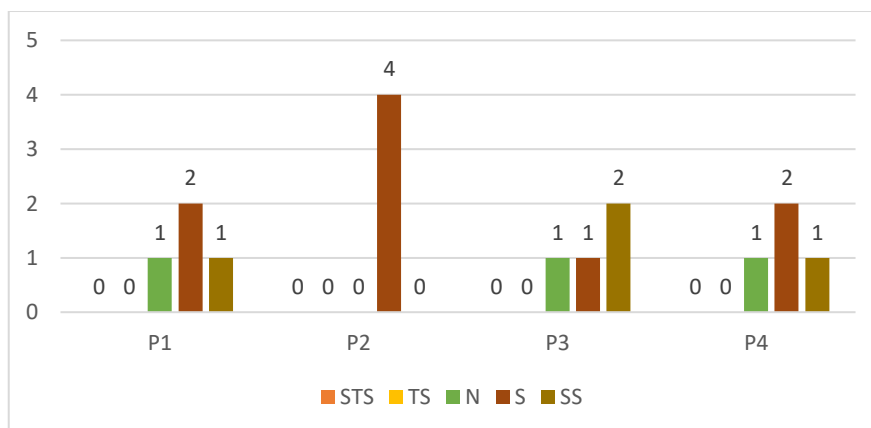
Persepsi guru terhadap aspek estetika dan desain pada media Ular Tangga Gurindam diperoleh melalui empat pertanyaan angket yang menilai kemenarikan tampilan, kejelasan visual, pemilihan warna, serta kesesuaian ilustrasi dengan materi gurindam. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak ada

guru yang memilih kategori sangat tidak setuju maupun tidak setuju (0%). Sebanyak 43,75% guru memberikan penilaian netral, 43,75% menyatakan setuju, dan 12,5% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, mayoritas guru (56,25%) memberikan respons positif terhadap estetika dan desain media. Temuan ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Gurindam dinilai cukup menarik secara visual dan mampu mendukung proses pembelajaran, meskipun sebagian guru masih memberikan respons netral, yang mengisyaratkan bahwa aspek desain masih dapat ditingkatkan agar tampil lebih optimal dan mampu menarik perhatian siswa secara lebih maksimal.



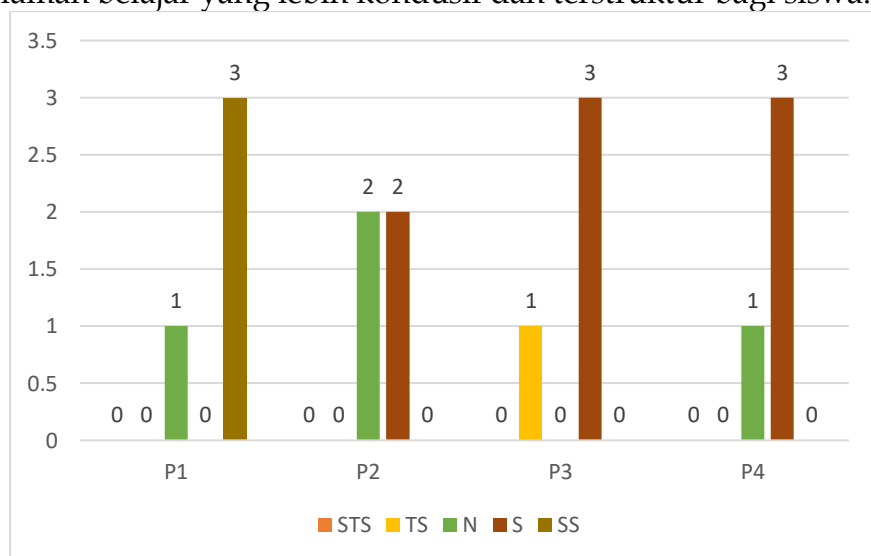
4) Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Persepsi guru terhadap aspek motivasi dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media Ular Tangga Gurindam diperoleh dari empat butir pertanyaan yang menilai sejauh mana media tersebut mampu membangkitkan minat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, mendorong interaksi selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak ada guru yang memberikan penilaian sangat tidak setuju maupun tidak setuju (0%). Sebanyak 18,75% guru memberikan penilaian netral, 56,25% menyatakan setuju, dan 25% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, mayoritas guru (81,25%) memberikan respons positif terhadap kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Ular Tangga Gurindam dianggap efektif dalam mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran gurindam.



5) Kenyamanan dan Efektivitas Pembelajaran

Persepsi guru terhadap aspek kenyamanan dan efektivitas pembelajaran dalam penggunaan media Ular Tangga Gurindam diperoleh dari empat butir pertanyaan yang menilai sejauh mana media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, membantu kelancaran proses pembelajaran, mempermudah penyampaian materi gurindam, serta meningkatkan efektivitas interaksi guru dan siswa di kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak ada guru yang memilih kategori sangat tidak setuju (0%), sementara 6,25% guru menyatakan tidak setuju. Sebanyak 25% memberikan penilaian netral, 50% menyatakan setuju, dan 18,75% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, mayoritas guru (68,75%) memberikan respons positif terhadap aspek kenyamanan dan efektivitas pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Ular Tangga Gurindam dinilai cukup efektif dalam mendukung penyampaian materi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kondusif dan terstruktur bagi siswa.



Secara keseluruhan, data hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media Ular Tangga untuk pembelajaran gurindam sebanyak 20, sedangkan pilihan sangat tidak setuju diberikan sebanyak 4. Temuan ini menunjukkan rentang penilaian guru terhadap kualitas dan kelayakan media yang digunakan.

Temuan penelitian ini mendapatkan validasi dari penelitian Anggraeni dkk. (2023) yang mengembangkan media permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian tersebut membuktikan validitas media dengan persentase penilaian ahli materi 82,14%, ahli media 83,82%, ahli bahasa 85%, penilaian siswa 87,41%, dan penilaian guru 91,66%. Kesesuaian hasil ini memperkuat temuan bahwa media Ular Tangga Gurindam dalam penelitian ini, dengan persepsi positif guru mencapai 68,75% hingga 81,25% pada berbagai aspek, memiliki kelayakan dan kepraktisan yang sebanding untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sastra di tingkat SMP. Konsistensi hasil kedua penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga, baik dalam format digital maupun fisik, terbukti efektif dan diterima positif oleh guru sebagai media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang mata pelajaran, termasuk pembelajaran gurindam yang selama ini dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Ular Tangga untuk pembelajaran gurindam memuat komponen utama berupa 1) Desain Papan Permainan, 2) Kartu Soal, 3) Mekanisme dan Aturan Permainan, 4) Kelebihan Media Ular Tangga Gurindam, 5) Penerapan Media dalam Pembelajaran.

Adapun persepsi guru terhadap media Ular Tangga untuk pembelajaran gurindam berada dalam kategori “Baik/Positif” berdasarkan lima aspek yang diukur. 1) Aspek Kemudahan Penggunaan, guru memberikan 68,75% respons positif, 2) Aspek Pemahaman Materi, guru memberikan 56,25% respons positif, 3) Aspek Estetika dan Desain, guru memberikan 56,25% respons positif, 4) Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa mendapatkan 81,25% respons positif, serta 5) Aspek Kenyamanan dan Efektivitas Pembelajaran memperoleh 68,75% respons positif. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai media Ular Tangga Gurindam sebagai media yang mampu membantu proses pembelajaran, menarik secara visual, mudah diterapkan di kelas, serta efektif meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa.

REFERENSI

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22-36. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. *Edupepedia*. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.
- Brailas, A., Tragou, E., & Papachristopoulos, K. (2023). Introduction to qualitative data analysis and coding with qualcoder. *American Journal of Qualitative Research*. <https://doi.org/10.29333/ajqr/13230>.

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Byrne, D. (2021). A worked example of Braun and Clarke's approach to reflexive thematic analysis. *Quality & Quantity*, 56, 1391-1412. <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01182-y>.
- Campbell, K., Orr, E., Durepos, P., Nguyen, L., Li, L., Whitmore, C., Gehrke, P., Graham, L., & Jack, S. (2021). Reflexive thematic analysis for applied qualitative health research. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.5010>.
- Choirunnisa, H. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2025). Elementary school teachers perceptions of digital learning media innovations in implementing the merdeka curriculum. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1019-1027. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1549>.
- Diartio, H., Puspita, Y., & Jumiati, A. (2023). Blue economics: marine fisheries agroindustry development in Banyuwangi regency. *International Journal of Current Research in Multidisciplinary*. <https://doi.org/10.56581/ijcrm.8.5.24-37>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Husna, E. (2022). Project- based 21S- century thematic learning media development using SAC for elementary school students. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v14i1.39090>.
- Jarmita, N., Chandrawati, A., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan media seven in one ditinjau dari uji kelayakan dan uji kepraktisan di kelas V MI/SD di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 21, 111. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.6317>.
- Kiger, M., & Varpio, L. (2020). Thematic analysis of qualitative data: AMEE Guide No. 131. *Medical Teacher*, 42, 846 - 854. <https://doi.org/10.1080/0142159x.2020.1755030>.
- Lester, J., Cho, Y., & Lochmiller, C. (2020). Learning to do qualitative data analysis: a starting point. *Human Resource Development Review*, 19, 106 - 94. <https://doi.org/10.1177/1534484320903890>.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.
- Muchtar, R., Iman, B., & Assafari, A. F. (2025). Pengembangan media pembelajaran board game pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100-110. <https://ssed.or.id/journal/ijier>.
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.24071/jskm.2018.22.1.02>.
- Naeem, M., Ozuem, W., Howell, K., & Ranfagni, S. (2023). A step-by-step process of thematic analysis to develop a conceptual model in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*, 22. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>.

- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive learning media in fifth-grade Indonesian elementary school subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143-153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>.
- Permatasari, R. (2024). Examining the impact of using learning media on students' learning motivation and learning outcomes. *International Journal of Educational Best Practices*, 8(1), 88-102. <https://doi.org/10.31258/ijebp.v8n1.p88-102>.
- Polat, A. (2025). Thematic analysis in qualitative research: common pitfalls and practical insights for academic writing. *International Journal of Qualitative Methods*, 24, 16094069251372835. <https://doi.org/10.1177/16094069251372835>.
- Pujiastuti, S. I., Apriliani, N., Nisrina, D. N., Lusyana, L., Putri, N. A., & Kaiser, A. (2025). Community service: development of indonesian traditional games for early childhood education for teachers in Germany and Indonesia. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 8-19. <https://doi.org/10.58723/aktual.v3i1.342>.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106-121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>.
- Saunders, C., Sierpe, A., Von Plessen, C., Kennedy, A., Leviton, L., Bernstein, S., Goldwag, J., King, J., Marx, C., Pogue, J., Saunders, R., Van Citters, A., Yen, R., Elwyn, G., & Leyenaar, J. (2023). Practical thematic analysis: a guide for multidisciplinary health services research teams engaging in qualitative analysis. *BMJ*, 381. <https://doi.org/10.1136/bmj-2022-074256>.
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental metodologi penelitian kuantitatif (eksplanatif)*. Deepublish.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Thaariq, Z., dkk. (2020). Professionalism of primary school teachers in selection of learning models and media to achieve instructional goals. *Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.030>.
- Usman, A., Utomo, A. P., Amilia, F., Dzarna, D., & Galatea, C. K. (2024). Research on educational games in learning in Indonesia: A systematic review of the literatures. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 105-115. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5321>.
- Yulisma, L., Arifin, N. R., Setiadi, T., & Khoeriyah, N. D. (2023). Problematika implementasi MBKM-PMMDN. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 19-28. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9560>.