



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain dan Persepsi Siswa pada Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Pantun

Sri Sunarti Indrawati¹, Cahyo Hasanudin²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
ssiindrawati30@gmail.com

abstrak – Pembelajaran pantun di SMP masih menghadapi kendala karena metode pembelajaran yang konvensional dan media yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mendesain media ular tangga untuk pembelajaran pantun dan menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksplorasi melibatkan siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dianalisis menggunakan analisis tematik yang divalidasi dengan triangulasi sumber. Desain media meliputi pion pemain berbentuk lonceng berwarna kontras dan dadu kubus dengan titik hitam standar sebagai pengacak. Hasil menunjukkan persepsi siswa terhadap media berada dalam kategori baik pada empat aspek yaitu desain dan tampilan, isi dan materi, kebermanfaatan dan keterlibatan, serta kemudahan penggunaan. Media Ular Tangga Pantun terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pantun di SMP karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci – Media pembelajaran, Pantun, Ular tangga, Persepsi siswa.

Abstract – *Teaching pantun in junior high schools still faces obstacles due to conventional teaching methods and uninteresting media. This study aims to design a snakes and ladders game for teaching pantun and analyze students' perceptions of its use. The study used a qualitative approach with an exploratory method involving seventh-grade students. Data were collected through a Likert scale questionnaire and analyzed using thematic analysis validated by triangulation of sources. The media design included player pawns in the shape of contrasting colored bells and cube dice with standard black dots as randomizers. The results showed that students' perceptions of the media were in the good category in four aspects, namely design and appearance, content and material, usefulness and engagement, and ease of use. The Pantun Snake and Ladder media proved to be feasible and effective for use in teaching pantun in junior high schools because it was able to create an interactive and enjoyable learning atmosphere.*

Keywords – *Learning media, Pantun, Snake and Ladder, Student perception.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, pantun menjadi salah satu materi penting di SMP karena mengandung nilai moral, sosial, dan budaya. Yundayani dkk. (2023) menyatakan bahwa pantun merupakan sastra lisan yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi sosial, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai moral kehidupan. Hal ini diperkuat Gajah dan Lubis (2024) yang menjelaskan bahwa pantun memiliki nilai historis dan estetika serta mencerminkan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Pantun perlu dikenalkan kepada generasi muda agar tidak

tergerus perkembangan zaman. Purwanti (2017) menegaskan bahwa peningkatan kemampuan menulis pantun membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Meskipun pantun memiliki nilai edukatif tinggi, pembelajarannya di sekolah masih menghadapi tantangan terutama pada aspek metode dan media.

Namun kenyataannya, pembelajaran pantun masih kurang menarik perhatian siswa. Maesaroh dan Mulyadiprana (2020) menyatakan bahwa pembelajaran pantun belum didukung multimedia interaktif dan masih bergantung pada media sederhana seperti gambar. Materi pun sering disajikan secara konvensional sehingga kurang menggembirakan bagi siswa. Yoga (2024) menegaskan bahwa meski pantun dapat menanamkan nilai karakter, metode pembelajaran yang konvensional membuat siswa kurang termotivasi. Akibatnya, siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang memahami struktur serta makna pantun. Azizah (2023) menambahkan bahwa media yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar dan memudahkan pemahaman. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kebosanan siswa (Prananda dalam Hartanto & Kusuma, 2024). Media permainan juga merangsang aktivitas belajar sehingga siswa lebih aktif (Tarmidzi dkk., 2021). Melalui pengalaman belajar yang memadukan tantangan, kompetisi, dan hiburan, siswa dapat memahami materi dengan lebih bermakna. Konsep permainan memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan inovasi media yang dekat dengan dunia siswa dan relevan digunakan dalam pembelajaran pantun.

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah ular tangga. Malik dan Karliah (2022) menjelaskan bahwa permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media edukatif yang relevan untuk kegiatan belajar karena bersifat interaktif dan mudah dipahami. Afandi (2015) juga menyebutkan bahwa ular tangga telah lama dikenal anak-anak Indonesia sehingga mudah diadaptasi dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan soal atau aktivitas berpantun pada setiap langkah permainan, siswa dapat belajar secara aktif sambil bermain. Media ular tangga tidak hanya menciptakan suasana belajar yang atraktif, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur, makna, dan nilai estetika pantun.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran. Anggraini (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga efektif mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Sapitri dkk. (2024) mengembangkan media ular tangga yang memuat materi pantun secara menarik. Lumbantobing dkk. (2022) juga menemukan bahwa media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji desain media ular tangga untuk pembelajaran pantun di SMP serta persepsi siswa terhadap penggunaannya. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mengeksplorasi efektivitas media ular tangga secara lebih mendalam dalam konteks pembelajaran pantun.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendesain media pembelajaran ular tangga untuk materi pantun di tingkat SMP, dan (2) menganalisis

persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas media ular tangga sebagai media pembelajaran yang inovatif dan bermakna dalam mengajarkan puisi rakyat di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksplorasi. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengembangan desain media ular tangga dan eksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran pantun. Penelitian eksplorasi bertujuan menggali pemahaman awal mengenai fenomena yang belum banyak diteliti (Widyastuti dkk., 2024). Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi mendalam mengenai desain media pembelajaran dan tanggapan siswa tanpa melakukan pengujian hipotesis.

Partisipan penelitian adalah 32 siswa kelas VII di salah satu SMP Negeri di Bojonegoro. Pemilihan siswa kelas VII didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, mereka merupakan pengguna langsung media sehingga dapat memberikan tanggapan autentik terkait kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media. Kedua, siswa kelas VII berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal yang sesuai untuk memahami konsep simbolis dalam karya sastra seperti pantun (Santrock dkk., 2011).

Instrumen yang digunakan adalah angket persepsi siswa dengan skala Likert 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju). Angket terdiri dari 16 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek: (1) desain dan tampilan media, (2) isi dan materi pembelajaran, (3) kebermanfaatan dan keterlibatan belajar, dan (4) kemudahan penggunaan media. Instrumen ini disusun untuk memperoleh data sistematis mengenai pengalaman dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Angket Persepsi Siswa terhadap Media Ular Tangga

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain dan Tampilan Media	Media ular tangga memiliki tampilan yang menarik dan penuh warna.	<input type="checkbox"/>				
	Tulisan dan gambar pada media mudah dibaca dan dipahami.	<input type="checkbox"/>				
	Desain papan permainan disusun rapi dan menarik perhatian.	<input type="checkbox"/>				
	Ukuran dan tata letak kotak permainan sesuai dengan kebutuhan siswa.	<input type="checkbox"/>				
Isi dan Materi Pembelajaran	Materi pantun yang digunakan dalam permainan mudah dipahami.	<input type="checkbox"/>				

	Soal atau tantangan dalam permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran pantun.	<input type="checkbox"/>				
	Media ini membantu saya memahami ciri-ciri pantun (rima, sampiran, isi).	<input type="checkbox"/>				
	Permainan membuat saya lebih mudah mengingat struktur pantun.	<input type="checkbox"/>				
Kebermanfaatan dan Keterlibatan Belajar	Media ular tangga membuat pembelajaran pantun menjadi lebih menyenangkan.	<input type="checkbox"/>				
	Permainan ini membuat saya lebih semangat belajar pantun.	<input type="checkbox"/>				
	Saya menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.	<input type="checkbox"/>				
	Media ini membantu saya belajar sambil bermain tanpa merasa bosan.	<input type="checkbox"/>				
Kemudahan Penggunaan Media	Aturan permainan mudah dipahami oleh semua siswa.	<input type="checkbox"/>				
	Media dapat digunakan dengan mudah secara berkelompok.	<input type="checkbox"/>				
	Waktu bermain sesuai dengan durasi pembelajaran di kelas.	<input type="checkbox"/>				
	Saya ingin permainan ini digunakan lagi pada pelajaran berikutnya.	<input type="checkbox"/>				

Data dianalisis menggunakan analisis tematik model Braun dan Clarke (2006).

Tahapan analisis meliputi:

1. Membaca dan memahami data: Peneliti membaca seluruh jawaban angket untuk memperoleh pemahaman awal mengenai persepsi siswa.
2. Memberi kode (coding): Mengidentifikasi kata, frasa, atau pernyataan penting dan memberi kode sesuai kategori awal.
3. Mengelompokkan kode menjadi tema awal: Kode dengan kesamaan makna dikelompokkan menjadi tema, seperti "tampilan menarik" atau "membantu memahami pantun".
4. Meninjau dan memantapkan tema: Meninjau kesesuaian tema dengan data asli untuk memastikan representasi yang akurat.
5. Mendefinisikan dan menamai tema: Memperjelas definisi tema dan memberi nama yang merepresentasikan inti makna.
6. Melaporkan hasil: Menyusun tema final dalam bentuk narasi untuk menggambarkan persepsi siswa.

Validasi data menggunakan triangulasi sumber untuk meningkatkan kredibilitas temuan. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan informasi dari

berbagai informan dan mengecek konsistensi data melalui beberapa sumber (Mekarisce, 2020). Teknik ini memastikan ketepatan dan keandalan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Pantun

Media pembelajaran Ular Tangga Pantun dirancang sebagai sarana pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran materi pantun pada siswa kelas VII SMP dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai desain dan komponen media pembelajaran Ular Tangga Pantun.

a. Pion Pemain

Media ini dilengkapi dengan dua buah pion yang digunakan oleh dua pemain dalam permainan. Pion dibuat dengan bentuk unik menyerupai lonceng atau gasing terbalik dengan desain tiga dimensi yang menarik. Kedua pion memiliki warna yang berbeda untuk membedakan antara pemain satu dengan pemain lainnya, yaitu pion berwarna biru tosca (hijau kebiruan) dan pion berwarna merah muda (*pink*). Pemilihan warna yang kontras ini memudahkan pemain dalam mengidentifikasi posisi masing-masing di papan permainan tanpa terjadi kebingungan. Pada permukaan pion terdapat tekstur garis-garis diagonal yang memberikan kesan dinamis dan juga berfungsi sebagai pegangan agar pion tidak mudah tergelincir saat dipegang atau dipindahkan oleh siswa.



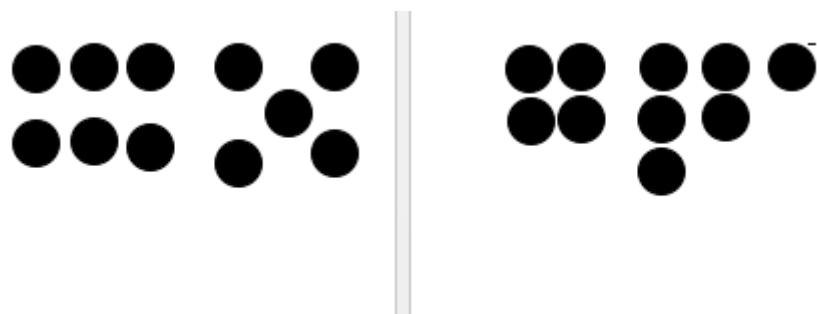
Gambar 1. Pion Pemain

Ukuran pion disesuaikan dengan ukuran kotak pada papan permainan, tidak terlalu besar sehingga tidak menutupi angka atau simbol pada kotak, namun juga tidak terlalu kecil sehingga mudah terlihat dan dipegang oleh siswa. Material pion terbuat dari plastik yang ringan namun kokoh dengan bagian bawah yang rata dan stabil, memungkinkan pion berdiri tegak di atas papan permainan tanpa mudah terjatuh atau terguling. Desain pion yang ergonomis memudahkan siswa untuk menggerakkan pion dengan cepat dan tepat sesuai hasil lemparan dadu. Perbedaan warna yang mencolok antara biru tosca dan merah muda juga menambah daya tarik visual media

pembelajaran, sekaligus menciptakan identitas unik bagi setiap pemain yang memperkuat aspek kompetisi sehat dalam permainan.

b. Komponen Dadu

Media ini dilengkapi dengan dadu sebagai alat untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalankan pemain. Dadu dibuat dengan bentuk kubus tiga dimensi berwarna biru muda (tosca) yang senada dengan warna dominan papan permainan, menciptakan kesatuan visual yang harmonis. Dadu dirancang dengan desain khusus menggunakan titik-titik hitam berbentuk bulat yang ditempelkan atau dicetak pada setiap sisi untuk menandai angka 1 hingga 6. Desain titik-titik pada dadu mengikuti pola standar dadu konvensional yang mudah dikenali, di mana sisi angka 1 memiliki satu titik di tengah, angka 2 dengan dua titik diagonal, angka 3 dengan tiga titik diagonal, angka 4 dengan empat titik di sudut membentuk persegi, angka 5 dengan lima titik berpola empat sudut plus satu di tengah, dan angka 6 dengan enam titik tersusun dalam dua kolom vertikal. Titik-titik hitam pada dadu memiliki ukuran yang cukup besar dan kontras dengan warna dasar biru muda, sehingga sangat mudah dibaca oleh siswa dari jarak pandang normal saat bermain.



Gambar 2. Titik-titik pada dadu

Ukuran dadu dibuat proporsional, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, sehingga mudah digenggam dan dilempar oleh siswa SMP. Material dadu dipilih yang cukup kokoh namun tidak terlalu berat, memungkinkan dadu menggelinding dengan baik di atas permukaan papan atau meja tanpa merusak komponen permainan lainnya. Dadu berfungsi sebagai elemen pengacak (*randomizer*) yang membuat permainan menjadi lebih adil dan tidak dapat diprediksi, karena hasil lemparan ditentukan oleh faktor kebetulan.



Gambar 3. Dadu

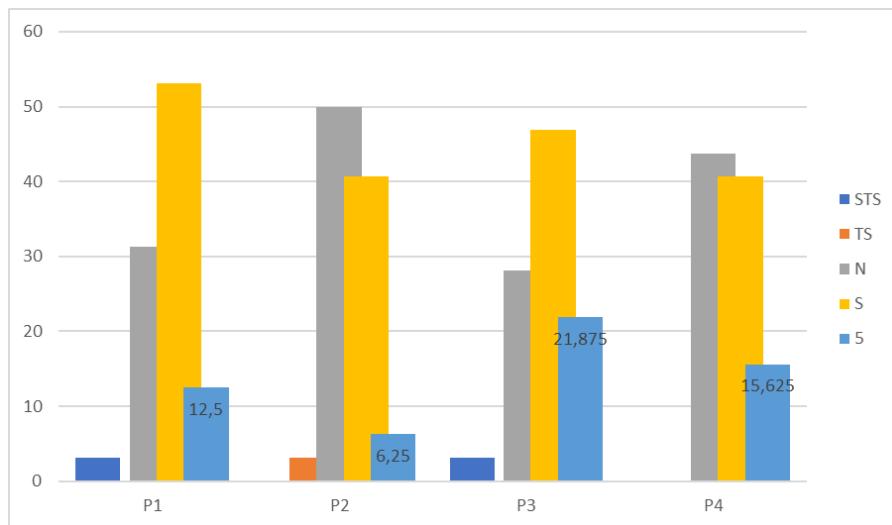
Hal ini menambah keseruan dan antisipasi dalam setiap giliran bermain, di mana siswa tidak dapat mengetahui angka yang akan muncul sehingga menciptakan suasana kompetitif yang dinamis. Penggunaan dadu juga mengajarkan siswa tentang konsep probabilitas dan keadilan dalam permainan, di mana setiap pemain memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan angka tertentu.

2. Persepsi Siswa Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Pantun

Persepsi siswa terhadap media Ular Tangga untuk pembelajaran pantun diukur melalui angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam 4 aspek penilaian. Keempat aspek tersebut meliputi desain dan tampilan media, isi dan materi pembelajaran, kebermanfaatan dan keterlibatan belajar, serta kemudahan penggunaan media. Data hasil angket kemudian diolah menggunakan dua formula untuk mengkalkulasi nilai rata-rata pada setiap poin skala likert di masing-masing aspek dan memperoleh hasil evaluasi secara menyeluruh.

a. Desain dan Tampilan Media

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media Ular Tangga Pantun untuk pembelajaran pantun dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek desain dan tampilan media, rata-rata jawaban siswa menjawab sangat tidak setuju sebanyak 15,625%, menjawab tidak setuju sebanyak 0,7813%, menjawab netral sebanyak 38,281%, menjawab setuju sebanyak 45,313%, dan menjawab sangat setuju sebanyak 14,063%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa (59,376%) memberikan respon positif (setuju dan sangat setuju) terhadap desain dan tampilan media. Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Pantun memiliki daya tarik visual yang baik dengan penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi ular dan tangga yang menarik, serta tata letak yang mudah dipahami oleh siswa kelas VII SMP.

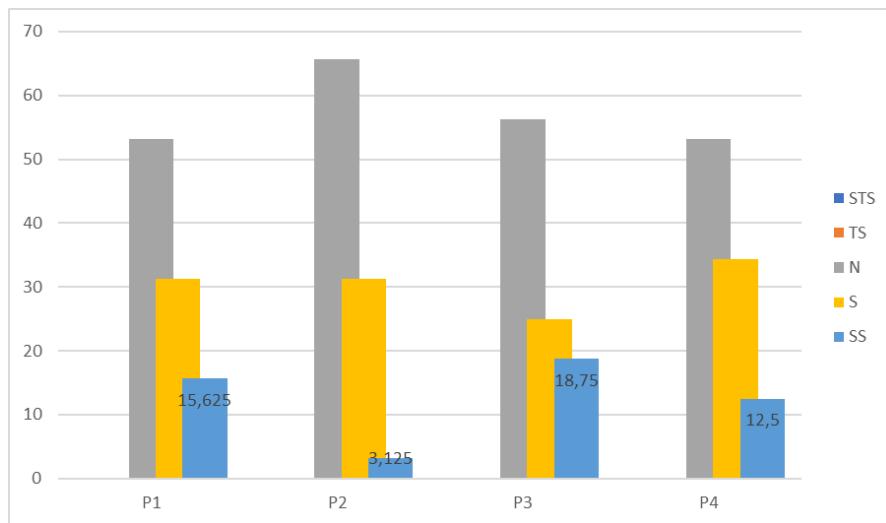


Gambar 4. Desain dan Tampilan Media

Merujuk pada informasi yang tertera dalam diagram batang, persepsi siswa terhadap aspek desain dan tampilan media Ular Tangga Pantun menunjukkan dominasi respons pada kategori setuju, netral, dan sangat setuju. Secara menyeluruh, aspek desain dan tampilan media memperoleh persentase respons positif mencapai 59,376% yang masuk ke dalam klasifikasi cukup baik. Perolehan persentase yang relatif tinggi pada aspek ini mengindikasikan bahwa tampilan visual media Ular Tangga Pantun dipersepsikan menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP kelas VII. Media pembelajaran dengan desain visual yang atraktif terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi dan fokus perhatian siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019).

b. Isi dan Materi Pembelajaran

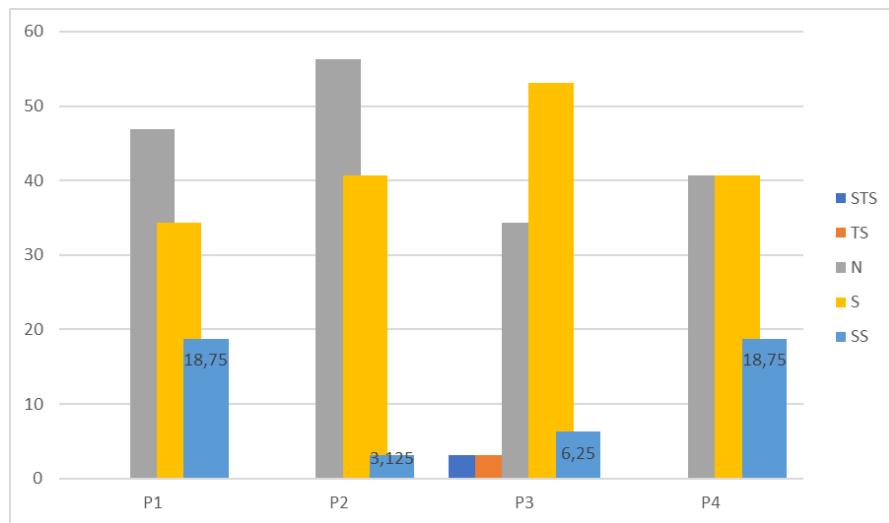
Persepsi siswa pada aspek isi dan materi pembelajaran pantun melalui media Ular Tangga dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek isi dan materi pembelajaran, rata-rata jawaban siswa menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, menjawab netral sebanyak 57,031%, menjawab setuju sebanyak 30,469%, dan menjawab sangat setuju sebanyak 12,5%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa (57,031%) memberikan respon netral, yang menandakan bahwa siswa belum sepenuhnya yakin apakah isi dan materi dalam kartu soal media ini sudah optimal membantu pemahaman pantun. Namun, 42,969% siswa memberikan respon positif (setuju dan sangat setuju), menunjukkan bahwa konten materi dalam media ini cukup membantu proses pembelajaran bagi sebagian siswa. Respons netral yang tinggi mengindikasikan perlunya perbaikan pada kedalaman materi dan penjelasan yang lebih komprehensif dalam kartu soal.

**Gambar 5.** Isi dan Materi Pembelajaran

Berdasarkan data dari diagram batang di atas, hasil persepsi siswa pada aspek isi dan materi pembelajaran media Ular Tangga Pantun didominasi oleh skala netral dengan persentase yang cukup tinggi. Secara keseluruhan, aspek isi dan materi pembelajaran mendapatkan skor respons positif sebanyak 42,969% yang termasuk dalam kategori cukup. Perolehan skor yang moderat pada aspek ini menandakan bahwa konten materi dalam kartu soal media Ular Tangga Pantun masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal dalam membantu pemahaman konsep pantun. Kualitas isi dan materi dalam media pembelajaran berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi (Widodo & Wahyudin, 2018).

c. Kebermanfaatan dan Keterlibatan Belajar

Persepsi siswa pada aspek kebermanfaatan dan keterlibatan belajar dalam pembelajaran pantun melalui media Ular Tangga dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek kebermanfaatan dan keterlibatan belajar, rata-rata jawaban siswa menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0,7813%, menjawab tidak setuju sebanyak 0,7813%, menjawab netral sebanyak 44,531%, menjawab setuju sebanyak 42,188%, dan menjawab sangat setuju sebanyak 11,719%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah siswa (53,907%) memberikan respons positif terhadap kebermanfaatan media dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Pantun berhasil melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan dipersepsi bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi pantun. Pendekatan gamifikasi melalui permainan terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

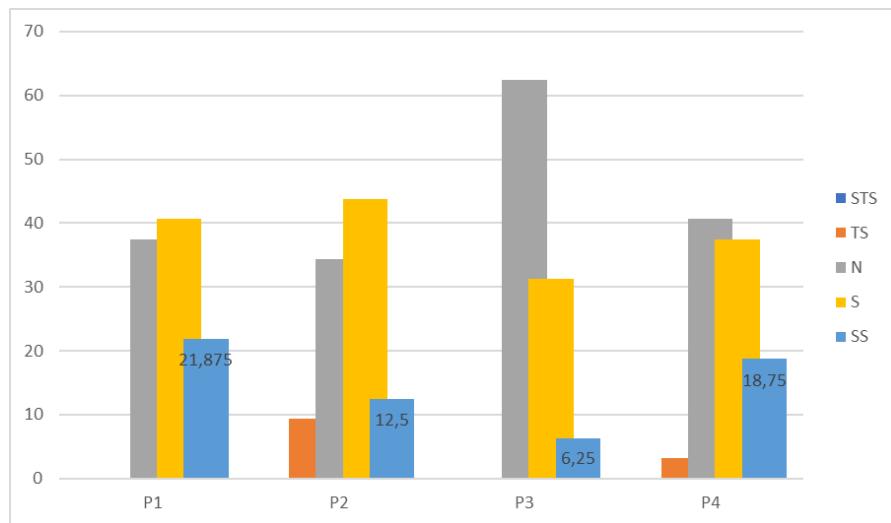


Gambar 6. Kebermanfaatan dan Keterlibatan Belajar

Berdasarkan data dari diagram batang di atas, hasil persepsi siswa pada aspek kebermanfaatan dan keterlibatan belajar media Ular Tangga Pantun didominasi oleh skala setuju, netral, dan sangat setuju. Secara keseluruhan, aspek kebermanfaatan dan keterlibatan belajar mendapatkan skor respons positif sebanyak 53,907% yang termasuk dalam kategori cukup baik. Perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Ular Tangga Pantun dipersepsikan mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran pantun. Selain itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas belajar sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi (Mayer, 2021).

d. Kemudahan Penggunaan Media

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan media Ular Tangga Pantun dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan media, rata-rata jawaban siswa menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 3,125%, menjawab netral sebanyak 43,75%, menjawab setuju sebanyak 38,281%, dan menjawab sangat setuju sebanyak 14,844%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa (53,125%) memberikan respon positif, yang menunjukkan bahwa media Ular Tangga Pantun mudah dipahami dan digunakan oleh siswa. Aturan permainan yang sederhana dan mengikuti pola permainan ular tangga konvensional membuat siswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengoperasikan media. Namun, masih terdapat 43,75% siswa yang memberikan respons netral, yang mungkin mengindikasikan perlunya penjelasan atau panduan penggunaan yang lebih detail di awal permainan.

**Gambar 7.** Kemudahan Penggunaan Media

Berdasarkan data dari diagram batang di atas, hasil persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan media Ular Tangga Pantun didominasi oleh skala netral, setuju, dan sangat setuju. Secara keseluruhan, aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan skor respons positif sebanyak 53,125% yang termasuk dalam kategori cukup baik. Perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Ular Tangga Pantun dipersepsi mudah dipahami dan dioperasikan oleh siswa kelas VII SMP. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan pentingnya kemudahan penggunaan agar media dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran (Nurseto, 2011). Selain itu, media pembelajaran yang sederhana dan familiar bagi siswa cenderung lebih mudah diterima karena tidak menimbulkan kesulitan teknis yang dapat menghambat proses belajar (Susilana & Riyana, 2019).

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Ular Tangga untuk pembelajaran pantun memuat 1) pion pemain berbentuk lonceng dengan dua warna berbeda (biru tosca dan merah muda), bertekstur garis diagonal, serta terbuat dari plastik ringan dan stabil, dan 2) dadu kubus berwarna biru muda dengan titik hitam standar (angka 1-6), mudah digenggam, dan berfungsi sebagai randomizer yang menciptakan permainan adil dan dinamis. Sedangkan persepsi siswa terhadap media Ular Tangga untuk pembelajaran pantun dalam kategori “Baik/Positif” dengan rata-rata respons positif mencapai 52,342% pada keempat aspek yang diukur, yaitu desain dan tampilan media (59,376% respon positif), isi dan materi pembelajaran (42,969% respon positif), kebermanfaatan dan keterlibatan belajar (53,907% respon positif), dan kemudahan penggunaan media (53,125% respon positif).

REFERENSI

Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah

dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.

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://dx.doi.org/10.26737/jipsi.v8i1.3976>.

Azizah, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Pantun Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Barito Kuala. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 8(3), 169-180.
<https://doi.org/10.21462/educasia.v8i3.207>.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.

Cantika, V. M., Sukirman, D., & Rusman, R. (2025). Faktor-Faktor yang Menghambat Penerapan Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Jawa pada Kurikulum Merdeka di SMP. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 183-194.
[http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(2\).183-194](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16(2).183-194).

Gajah, E. S., & Lubis, A. A. (2024). Menelusuri Kekayaan Budaya Melalui Pantun. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 721-730.
<https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i2.1760>.

Kadarudin, S. H., & MH, C. (2021). *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)*. Formaci.

Lumbantobing, W. L., Sylvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666-672.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>.

Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133-142.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>.

Malik, N., & Karlimah, K. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar: Media Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 239-247. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1599>.

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6).

Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*:

- Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat, 12(3), 145-151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.
- Purwanti, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (*Think Talk Write*). *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 52-56. <http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.581>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Rianto, A. (2024). *Metode Penelitian Sosial: buku ajar*. Yogyakarta: K-Media.
- Santrock, J. W., Sumiharti, Y., Sinaga, H., Damanik, J., & Chusairi, A. (2002). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1)*. Erlangga.
- Sapitri, M., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Pasirjaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 964-973. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3425>.
- 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>.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarmidzi, T., Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga berbasis penguasaan konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4811>.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154-160. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165764>.
- Widyastuti, T. A. R., Mukhlis, I. R., Tondong, H. I., Nur, M. D. M., Utami, R. N., Kusumastuti, S. Y., ... & Krisifu, A. (2024). *Metodologi Penelitian: Panduan Lengkap Penulisan Karya Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yoga, S. N. (2024). Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 194-200. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.1013>.

Yundayani, A., Sulaeman, A., Syafri, F., & Alghadari, F. (2023). Penguatan Kajian Pantun Indonesia sebagai Sebuah Topik Penelitian. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 18-27. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1685>.