



Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

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



# ULTRA PRO: Konsep Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Prosedur Siswa Kelas VII

Zidna 'Ilma 'Amalia<sup>1</sup>(✉), Aida Azizah<sup>2</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

[amaliazidnailma@gmail.com](mailto:amaliazidnailma@gmail.com)<sup>1</sup>, [aidaazizah@unissula.ac.id](mailto:aidaazizah@unissula.ac.id)<sup>2</sup>

**abstrak**— Pembelajaran teks prosedur di SMP masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pembelajaran aktif, interaktif, dan bermakna sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Artikel ini bertujuan mengkaji konsep media pembelajaran ULTRA PRO (Ular Tangga Prosedur) sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif serta menganalisis relevansinya dalam meningkatkan siswa terhadap teks prosedur. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil kajian menunjukkan bahwa ULTRA PRO secara konseptual memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran interaktif karena mengintegrasikan mekanisme permainan dengan materi teks prosedur, mendorong partisipasi aktif, serta memberikan umpan balik selama proses belajar. Selain itu, ULTRA PRO dinilai relevan untuk pembelajaran teks prosedur karena selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa SMP, serta mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, ULTRA PRO berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

**Kata kunci**— media pembelajaran interaktif, permainan edukatif, ULTRA PRO, teks prosedur, Kurikulum Merdeka

**Abstract**— This article is motivated by the need for innovative learning media that support active, meaningful, and student-centered learning, particularly in teaching procedural texts at the junior high school level. Procedural text learning requires students to understand objectives, systematic steps, and specific linguistic features, yet classroom practices often remain teacher-centered and rely on conventional media. Therefore, this study aims to examine the concept of ULTRA PRO (Ular Tangga Prosedur) as an interactive learning medium based on educational games and to analyze its relevance in improving students' understanding of procedural texts. This study employs a library research method with a qualitative descriptive approach. Data were collected from books, journal articles, and previous studies relevant to learning media, interactive media, educational games, snakes and ladders games, and procedural text learning. The data were analyzed using content analysis techniques. The results of the study indicate that ULTRA PRO conceptually meets the criteria of an interactive educational game-based learning medium. The integration of the snakes and ladders game mechanism with procedural text content encourages active participation, interaction, and contextual learning. The interactive elements are reflected in students' involvement in answering question cards, completing challenges, and following game flows that require an understanding of procedural text objectives, steps, and linguistic features. Previous studies also support the effectiveness of snakes and ladders games in enhancing students'

*motivation, engagement, and comprehension. In addition, ULTRA PRO aligns with the principles of the Merdeka Curriculum by promoting student-centered, collaborative, and meaningful learning. Therefore, ULTRA PRO has the potential to serve as an innovative and applicable alternative learning medium for teaching procedural texts in junior high schools.*

**Keywords** – *interactive learning media, educational games, snakes and ladders, procedural text, Merdeka Curriculum*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik secara spiritual, sosial, maupun intelektual. Menurut Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berupaya mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat (Pelawi & Is, 2021). Sejalan dengan tujuan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai kebijakan yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberi ruang kreativitas, serta mendorong pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Husna et al., 2025). Oleh karena itu, para pendidik harus mampu memberikan pembelajaran kontekstual dengan memilih materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa.

Media pembelajaran menjadi komponen vital dalam proses pembelajaran karena berfungsi memperjelas penyampaian informasi sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Azizah et al. (2023) untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran, media harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan perkembangan siswa. Ali et al. (2024) juga menjelaskan bahwa media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media interaktif mampu membangun keterlibatan siswa melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan, terutama pada materi yang bersifat prosedural seperti teks prosedur.

Teks prosedur merupakan jenis teks yang memuat tujuan serta langkah-langkah sistematis dalam melakukan suatu kegiatan (Simatupang, 2020). Pemahaman terhadap struktur, urutan logis, dan kaidah kebahasaan sangat diperlukan bagi siswa agar mampu menyusun maupun menganalisis teks prosedur secara benar. Namun, hasil pengamatan dan temuan berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran

teks prosedur di sekolah masih kurang optimal. Proses pembelajaran cenderung bersifat teoritis dan berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan. Siswa kelas VII SMP sering kali kesulitan memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur, sehingga menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Sementara itu, Pambudi & Sumardi (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam materi teks prosedur masih konvensional dan kurang variatif, sehingga pemahaman siswa kurang mendalam. Kondisi ini memperkuat bahwa siswa membutuhkan media yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif. Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan Susanti et al., (2024) bahwa strategi pembelajaran interaktif melalui media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam konteks inilah konsep media pembelajaran berbasis permainan ULTRA PRO (Ular Tangga Prosedur) menjadi relevan. Media ini mengadaptasi permainan klasik ular tangga dengan memasukkan elemen edukatif berupa tantangan, intruksi, dan soal yang berkaitan dengan struktur teks prosedur, langkah-langkah, serta kaidah kabahasaannya. Penelitian Safithri & Rukmi (2021) turut menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu melibatkan siswa secara aktif sambil bermain.

Melalui pendekatan permainan yang familiar bagi peserta didik, ULTRA PRO berpotensi menghidupkan suasana belajar sekaligus memperkuat pemahaman konseptual siswa kelas VII SMP terhadap teks prosedur. Selain itu, karakteristik peserta didik era digital yang menyukai aktivitas visual dan interaktif menjadikan media ini semakin relevan untuk diterapkan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan mengkaji konsep ULTRA PRO sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif melalui pendekatan kajian pustaka, serta menganalisis relevansinya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan pengetahuan dan data dari berbagai sumber tekstual, termasuk buku referensi, artikel jurnal, temuan penelitian sebelumnya, catatan ilmiah, dan literatur lain yang relevan dengan isu yang diteliti, dikenal sebagai riset kepustakaan (Sari & Asmendri, 2020). Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas buku, artikel jurnal nasional, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, permainan edukatif, permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, dan pembelajaran teks prosedur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan membaca, mencatat, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber yang relevan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengkaji, membandingkan, dan menginterpretasi isi literatur untuk memperoleh gambaran konseptual mengenai ULTRA PRO sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif serta relevansinya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Media ULTRA PRO sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Edukatif

Media pembelajaran ULTRA PRO (Ular Tangga Prosedur) merupakan bentuk modifikasi dan kombinasi permainan ular tangga klasik dengan konten pembelajaran teks prosedur. Secara konseptual, ULTRA PRO diposisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi sekaligus wahana interaksi belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui mekanisme bermain sambil belajar. Dalam penerapannya, siswa tidak sekadar menggerakkan bidak sesuai aturan permainan, melainkan juga harus merespons

berbagai instruksi, pertanyaan, dan tantangan yang berkaitan dengan struktur, kaidah kebahasaan, serta langkah-langkah penyusunan teks prosedur. Karakteristik tersebut sejalan dengan teori media pembelajaran interaktif yang menekankan adanya partisipasi aktif, respons pengguna, dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung (Ali et al., 2024), sehingga ULTRA PRO layak dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif.

Ditinjau dari perspektif edukatif, media permainan ular tangga memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran karena bersifat sederhana, fleksibel, mudah digunakan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Afandi (2015) penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%, yang menunjukkan dampak signifikan media pemahaman. Temuan tersebut diperkuat oleh Nugrahani dalam Wati (2021) yang menegaskan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara kontekstual dan tidak monoton. Selain itu, Anggraini et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran edukatif mampu melatih logika, meningkatkan keterampilan kognitif, serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui aktivitas bermain yang terarah. Keunggulan media ini juga terletak pada kemampuannya mendorong siswa belajar sambil bermain, menumbuhkan kerja sama kelompok, memanfaatkan bantuan visual berupa gambar dan simbol, serta tidak memerlukan biaya produksi yang besar (Afandi, 2015).

Keunikan ULTRA PRO dibandingkan permainan ular tangga konvensional terletak pada integrasi sistematis antara mekanisme permainan dan tujuan pembelajaran bahasa. Jika ular tangga biasa hanya berfungsi sebagai hiburan, ULTRA PRO dirancang secara intruksional dengan memuat konten kebahasaan yang selaras dengan kompetensi teks prosedur. Setiap langkah permainan mengandung muatan edukatif yang menuntut siswa berpikir logis, memahami urutan, serta menerapkan konsep kebahasaan secara kontekstual. Hal ini sesuai dengan pendapat Kholipah et al. (2020) yang menyatakan bahwa ketika interaksi pemain terjadi melalui papan permainan, bidak, dan dadu sesuai dengan aturan khusus yang mendorong tujuan pembelajaran, permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang

efektif. Dengan demikian, secara teoritis ULTRA PRO memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan berpotensi membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur yang menuntut pemikiran sistematis dan runtut.

### **Relevansi ULTRA PRO dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Prosedur**

Relevansi media ULTRA PRO dalam meningkatkan pemahaman teks prosedur terletak pada kesesuaian antara karakteristik materi teks prosedur dan mekanisme permainan yang digunakan. Teks prosedur menuntut kemampuan memahami tujuan kegiatan, mengikuti langkah-langkah secara sistematis, serta menerapkan kaidah kebahasaan tertentu seperti penggunaan kalimat imperatif, konjungsi temporal, dan verba operasional. Unsur-unsur tersebut selaras dengan mekanisme permainan ular tangga yang mengharuskan pemain bergerak secara berurutan dari satu petak ke petak berikutnya sesuai aturan permainan. Setiap kemajuan atau kemunduran dalam permainan mempresentasikan konsekuensi logis dari tindakan yang dilakukan, sehingga secara tidak langsung melatih siswa memahami konsep urutan, hubungan sebab-akibat, dan keteraturan proses yang menjadi ciri utama teks prosedur.

Pemahaman konseptual siswa terhadap teks prosedur semakin diperkuat melalui penggunaan kartu soal dan kartu tantangan dalam media ULTRA PRO. Kartu-kartu ini dirancang untuk memuat pertanyaan, instruksi, dan tugas yang berkaitan dengan tujuan teks, urutan langkah-langkah, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks prosedur. Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengidentifikasi, dan menerapkan unsur-unsur teks prosedur secara aktif dalam konteks permainan. Interaksi tersebut memungkinkan terjadinya proses yang responsif dan memberikan umpan balik langsung, sejalan dengan prinsip media pembelajaran interaktif yang menekankan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam membangun pemahamannya sendiri (Ali et al., 2024).

Secara teoritis, relevansi ULTRA PRO juga diperkuat oleh temuan-temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Menurut Afandi (2015) penggunaan permainan ular tangga sebagai

alat pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Nugrahani, dalam Wati (2021) menegaskan bahwa penggunaan aktivitas bermain untuk mengkomunikasikan materi secara kontekstual dapat meningkatkan pemahaman dan penyerapan siswa. Sementara itu, Anggraini et al. (2023) menemukan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran edukatif dapat meningkatkan pemahaman konseptual, melatih logika, serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui keterlibatan aktif selama proses belajar. Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian tersebut, ULTRA PRO secara konseptual dapat dipandang sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang relevan dan potensial dalam membantu siswa SMP kelas VII memahami teks prosedur secara lebih konkret, sistematis, dan bermakna.

### **Implikasi ULTRA PRO dengan Kurikulum Merdeka**

Fitur-fitur media pembelajaran interaktif ULTRA PRO secara konseptual terkait erat dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang memprioritaskan pembelajaran yang berpusat pada siswa. ULTRA PRO menampilkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar konsumen informasi, melalui dinamika permainan intruksional. Siswa harus mempertimbangkan pemahaman mereka tentang isi teks prosedural, menggunakan pemikiran kritis untuk memcahkan masalah, membuat pilihan tergantung pada aturan permainan, dan bereaksi terhadap rangsangan yang ditawarkan sepanjang permainan. Prosedur ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran mandiri, eksplorasi, dan diferensiasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Selain menumbuhkan keaktifan individu, ULTRA PRO juga mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif yang bermakna. Permainan dilaksanakan secara berkelompok memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan kartu soal maupun tantangan yang berkaitan dengan struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah teks prosedur. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya membangun pemahaman konseptual secara bersama-sama, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, serta sikap saling

menghargai pendapat. Aspek kolaboratif ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menempatkan penguatan kompetensi sosial dan kerja sama sebagai bagian dari pengembangan Profil Pelajar Pancasila.

Lebih lanjut, ULTRA PRO berpotensi menghadirkan pembelajaran yang bermakna karena mengintegrasikan unsur kognitif, emosional, dan psikomotor secara seimbang. Materi teks prosedur tidak disajikan secara abstrak atau berbasis hafalan semata, melainkan dialami secara langsung melalui aktivitas bermain yang kontekstual dan menyenangkan. Keterlibatan emosional siswa dalam permainan, serta tantangan yang menuntut pemahaman tujuan, urutan langkah, dan kaidah kebahasaan, memungkinkan terjadinya internalisasi konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, ULTRA PRO tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran yang mendukung terciptanya pengalaman belajar reflektif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistic sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan tinjauan pustaka dan pembahasan yang telah dilakukan, media pembelajaran ULTRA PRO (Ular Tangga Prosedur) secara konseptual memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan intruksional yang relevan untuk pembelajaran teks prosedural di kelas VII SMP. Integrasi antara mekanisme permainan ular tangga dengan konten teks prosedur memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Unsur interaktivitas dalam ULTRA PRO tercermin melalui keterlibatan siswa dalam menjawab kartu soal, menyelesaikan tantangan, serta mengikuti alur permainan yang menuntut pemahaman terhadap tujuan, langkah-langkah, dan kaidah kebahasaan teks prosedur. Permainan ular tangga berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa, menurut sejumlah penelitian sebelumnya, yang mendukung penerapan ULTRA PRO sebagai alat pengajaran. Selain itu, karena ULTRA PRO mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaboratif, dan bermakna, fitur-fitur konsisten dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu,

ULTRA PRO berpotensi untuk berkembang menjadi alat pembelajaran alternatif yang baru dan bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam hal membantu siswa memahami teks prosedural dengan cara yang lebih metodis, logis, dan menyenangkan.

## 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.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) materi pecahan pada mata pelajaran Matematika untuk kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 168–173.
- Azizah, A., Arsanti, M., Setiana, L. N., Bahasa, P., & Keguruan, F. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN MENYIMAK*. 2022, 1–4.
- Husna, I. F., Magfiroh, N. H., Maulani, I. A., & Aminul, M. R. (2025). Pembelajaran Kreatif dalam Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Pengembangan Siswa. 4(3), 510–521.
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71.
- Pambudi, I. N., & Sumardi, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE PADA MATERI TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS VII*. Pena Literasi, 8(1), 122–136.
- Pelawi, J. T., & Is, M. F. (2021). Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(09).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
- Simatupang, Y. J. R. (2020). Peningkatan kemampuan menulis teks prosedur dengan model pembelajaran pair check. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 191–206.

- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.