

**EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DALAM PROGRAM
PEMBERANTASAN BUTA AKSARA BAGI WARGA BINAAN DI LEMBAGA
PEMASYARAKATAN KELAS IIA SERANG**

Salsabila Azzahra¹, Indra Sudrajat², Arif Nurhasan³

^{1,2}Pendidikan Non Formal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

³Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang

¹222123007@untirta.ac.id¹, ²indra.sudrajat@untirta.ac.id,

³anurhasann@gmail.com

ABSTRACT

The effectiveness of learning media refers to the success level of a learning medium in supporting the learning process so that learning objectives can be achieved optimally. In literacy education, the use of attractive and interactive learning media is essential, especially for learners who have limited reading and writing skills. One of the learning media that can be used is educational snakes and ladders media, which is a game-based medium modified into a learning tool through a learning-by-playing approach. This study aims to analyze the effectiveness of educational snakes and ladders media in the illiteracy eradication program for inmates at Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang. This study employed a descriptive qualitative method with data collection techniques consisting of observation, interviews, documentation, and field notes. The results showed that the use of educational snakes and ladders media was able to improve inmates' basic literacy skills, particularly in recognizing letters, reading simple words, and basic writing skills. In addition, the learning media increased learning motivation, enthusiasm, social interaction, and participants' self-confidence during the learning process. Therefore, educational snakes and ladders media is considered effective as a learning medium in supporting illiteracy eradication programs for inmates in correctional institutions.

Keywords: *Effectiveness, educational snakes and ladders media, illiteracy eradication, basic literacy, inmates.*

ABSTRAK

Efektivitas media ular tangga edukatif pada pembelajaran merupakan salah satu tingkat keberhasilan suatu media dalam membantu proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam konteks pendidikan keaksaraan, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, khususnya bagi peserta yang memiliki keterbatasan kemampuan membaca dan menulis. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media ular tangga edukatif, yaitu media permainan yang dimodifikasi menjadi sarana

pembelajaran melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media ular tangga edukatif dalam program pemberantasan buta aksara bagi warga binaan di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar warga binaan, terutama dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan menulis dasar. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, interaksi sosial, dan rasa percaya diri peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media ular tangga edukatif dinilai efektif sebagai media pembelajaran dalam mendukung program pemberantasan buta aksara bagi warga binaan di lembaga pemasyarakatan.

Kata Kunci: Efektivitas, media ular tangga edukatif, pemberantasan buta aksara, literasi dasar, warga binaan.

A. Pendahuluan

Literasi dasar merupakan kemampuan fundamental yang mencakup membaca, menulis, dan memahami informasi sebagai bekal utama dalam kehidupan. Di Indonesia, rendahnya tingkat literasi masih menjadi permasalahan yang serius, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil PISA yang menempatkan kemampuan membaca siswa Indonesia masih di bawah rata-rata internasional. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran literasi sejak dini. Upaya peningkatan literasi tidak dapat dilakukan melalui metode konvensional yang bersifat pasif, tetapi memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan laporan UNESCO Global Education Monitoring Report tahun 2023, sekitar 773 juta orang dewasa di dunia masih belum memiliki kemampuan literasi dasar. Di Indonesia sendiri, hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menempatkan kemampuan membaca siswa Indonesia pada peringkat 62 dari 81 negara, berada di bawah rata-rata OECD. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan literasi anak usia sekolah masih

menjadi tantangan besar yang membutuhkan inovasi pendekatan pembelajaran, salah satunya melalui media ajar kreatif dan kontekstual.(Children et al., 2022)

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, GBL mulai banyak diterapkan sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penelitian oleh Febrianti et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan game-based learning menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan minat dan antusias belajar siswa secara signifikan . Pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. (Febrianti et al., 2025)

Media permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk implementasi game-based learning yang sederhana namun efektif. Berbagai penelitian nasional menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis digital memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media tersebut . Hal ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran literasi telah banyak diteliti dalam konteks nasional. Permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan numerasi peserta didik. Penelitian oleh Iskandar et al. (2025) menunjukkan bahwa implementasi game edukasi ular tangga mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi secara signifikan melalui pendekatan partisipatif . Peserta didik menjadi

lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. (Iskandar, 2025)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memiliki penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam bagaimana proses pelaksanaan program pemberantasan buta aksara melalui penggunaan media ular tangga edukatif bagi warga binaan di lembaga pemasyarakatan. Penelitian ini juga tidak hanya berfokus pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses, pengalaman, interaksi sosial, motivasi belajar, serta perubahan perilaku yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan mengenai pelaksanaan program pemberantasan buta aksara. Penelitian dilakukan secara langsung di lingkungan lembaga pemasyarakatan untuk memperoleh data yang mendalam

mengenai aktivitas pembelajaran, respon warga binaan terhadap media ular tangga edukatif, hambatan selama proses pembelajaran, serta dampak yang muncul setelah program dilaksanakan. (Pratiwi et al., 2025)

Penelitian dilaksanakan di Lembaga Pemasyarakatan kelas IIA Serang pada bulan Maret – Mei 2026, pemilihan lokasi penelitian tersebut didasarkan pada adanya program pembinaan pendidikan yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar warga binaan, khususnya kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Lembaga pemasyarakatan dipilih sebagai lokasi penelitian karena masih terdapat warga binaan yang memiliki keterbatasan kemampuan keaksaraan akibat latar belakang pendidikan yang rendah dan kurangnya akses pendidikan sebelum menjalani masa pidana. Kondisi tersebut menjadikan program pemberantasan buta aksara sebagai salah satu bentuk pembinaan yang penting untuk membantu warga binaan memperoleh keterampilan dasar yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bekal setelah kembali ke masyarakat.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan program pemberantasan buta aksara yang menggunakan media ular tangga edukatif. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari subjek penelitian mengenai pengalaman, pendapat, dan respon mereka terhadap program pembelajaran yang dilaksanakan. Dokumentasi berupa data pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara.

Berdasarkan metode yang digunakan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai efektivitas penggunaan media ular tangga edukatif dalam program pemberantasan buta aksara bagi warga binaan di lembaga pemasyarakatan. Melalui pendekatan kualitatif dapat memahami proses pembelajaran, respon peserta, serta dampak penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi warga binaan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan

evaluasi sekaligus referensi dalam pengembangan program pendidikan keaksaraan yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan warga binaan di lembaga pemasyarakatan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Program Pemberantasan Buta Aksara Menggunakan Media Ular Tangga Edukatif

Program pemberantasan buta aksara dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dasar seperti membaca, menulis, mengenal huruf serta berhitung bagi warga binaan di Lembaga Pemasyarakatan. Dalam pelaksanaan program tersebut, menggunakan media ular tangga edukatif menjadi alat bantu pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Azhar Arsyad dalam buku *Media Pembelajaran* yang diterbitkan oleh Rajawali Pers, yang di mana sudah dijelaskan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat

Media Pembelajaran yang dimana menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media permainan juga mampu mengurangi kejenuhan serta membantu peserta memahami materi secara lebih mudah.

Media ular tangga edukatif digunakan dengan memodifikasi isi permainan menjadi materi pembelajaran, seperti pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, menulis huruf, serta latihan berhitung dasar. Setiap kotak pada permainan tersebut berisi instruksi atau pernyataan yang harus dijawab oleh peserta sebelum melanjutkan permainan atau maju ke tangga tangga berikutnya. Melalui metode tersebut, warga binaan tidak hanya belajar secara teoritis, akan tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dimana melalui aktivitas bermain. (Tarmidzi et al., 2021)

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran

konvensional. Warga binaan juga terlihat lebih aktif bertanya, menjawab soal, serta berani mencoba membaca dan menulis selama kegiatan berlangsung. Selain itu suasana pembelajaran menjadi lebih santai sehingga warga binaan tersebut tidak merasa tertekan saat pembelajaran berlangsung.

Jumlah peserta yang mengikuti program pembelajaran terdiri dari beberapa warga binaan yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi dari pihak pembinaan. Peserta merupakan warga binaan yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, menulis maupun berhitung. Selama pelaksanaan program berlangsung peserta mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan rutin sesuai dengan jadwal yang diberikan setiap hari Senin, Rabu dan Jum'at.



Gambar 1. Media Ular
Tangga Edukatif.

2. Respon Warga Binaan Terhadap Media Ular Tangga Edukatif

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar warga binaan memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran. Peserta juga lebih tertarik dan lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar karena pembelajaran tersebut dilakukan melalui permainan yang tidak membosankan. Beberapa warga binaan juga mengakui bahwa mereka lebih mengingat dan lebih mudah membaca melalui media ular tangga edukatif tersebut dibandingkan dengan hanya membaca buku. Dengan media tersebut warga binaan juga mengakui lebih semangat untuk

membaca karna belajar sambil bermain.

Antusiasme warga binaan semakin terlihat ketika proses permainan ular tangga edukatif dimulai. Para peserta tampak bersemangat untuk menjawab soal soal yang sudah diberikan seperti membaca huruf maupun kata dan menghitung serta berusaha menyelesaikan permainan dengan baik. Suasana belajar pun semakin hidup karena peserta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Beberapa warga binaan juga terlihat lebih fokus dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

Selain antusias warga binaan, motivasi belajar warga binaan juga mengalami peningkatan selama program pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif berlangsung. Pada awal kegiatan peserta masih merasa malu dan kurang yakin terhadap kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang dimiliki. Namun setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif justru peserta mulai menunjukkan keinginan untuk

belajar dan mencoba membaca dan berhitung secara mandiri.

3. Peningkatan Kemampuan Literasi Warga Binaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pemberantasan buta aksara di Lembaga Pemasyarakatan, terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi dasar pada warga binaan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kemampuan peserta dalam mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, menulis huruf, serta memahami penjumlahan sederhana selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kemampuan literasi juga terlihat ketika warga binaan mulai mampu menyebutkan huruf dengan benar, membaca kata sederhana secara perlahan, serta menulis beberapa kata dasar secara mandiri. Selain itu, peserta juga mulai memahami instruksi yang terdapat dalam permainan ular tangga edukatif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan interaktif. Perkembangan tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu warga binaan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Menurut Yunus Abidin dalam buku Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis, literasi merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, memahami, serta menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran literasi akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu ular tangga edukatif membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dilakukan dalam pembelajaran untuk warga binaan.

4. Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga Edukatif

Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan literasi warga binaan selama mengikuti program pemberantasan buta aksara, telah dilakukan penilaian terhadap

hasil pengajaran media ular tangga edukatif. Penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan peserta dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, menulis serta menjawab penjumlahan sederhana yang ada didalam permainan ular tangga edukatif.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif. Sebagian besar warga binaan menunjukkan perkembangan dalam kemampuan membaca dan menulis dasar. Hasil penilaian pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Penilaian Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga Edukatif.

Nama	Nilai Akhir	Kriteria dan ketengan
Kocid	95	Sangat baik. Mampu mengenal huruf, membaca, berhitung

		secara baik.
Otong	90	Sangat baik. Mampu mengenal huruf, membaca, berhitung secara baik.
Sarmani	75	Cukup. Cukup mengenal huruf dengan baik akan tetapi masi belum lancar dalam meBaca suku kata dan berhitung.
Kusnan	90	Sangat baik. Mampu mengenal huruf, membaca, berhitung secara baik.
Arif	83	Baik. Mampu mengenal huruf, membaca,

		berhitung secara baik.
Juned	75	Cukup. Cukup mengenal huruf dengan baik akan tetapi masi belum lancar dalam meBaca suku kata dan berhitung.

Kriteria penilaian :

86 - 100 = Sangat Baik

76 - 85 = Baik

60 – 75 = Cukup

< 60 = Kurang

Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif, sudah terlihat bahwa sebagian besar warga binaan mengalami perkembangan kemampuan literasi dasar. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, menulis dan menghitung angka sederhana. Selain itu peserta juga menunjukan tingkat

semangat yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga warga binaan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Peserta juga terlihat lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, serta lebih percaya diri dalam mengikuti belajar.

5. Hambatan dan Kendala dalam Efektivitas Media Ular Tangga Edukatif

Dalam melaksanakan program pemberantasan buta aksara tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Hambatan tersebut berasal dari faktor peserta, sarana pembelajara, maupun kondisi lingkungan lembaga pemasyarakatan yang memengaruhi pelaksanaan program pendidikan keaksaraan. Hal ini tidak hanya berlaku di lembaga pendidikan formal, tetapi juga dalam konteks pembinaan warga binaan di lembaga pemasyarakatan, dimana proses pembelajaran dilakukan dalam

lingkungan yang memiliki keterbatasan khusus.

Tabel 2 Faktor Internal dalam pelaksanann program

No	Faktor	Penjelasan
1.	Rendahnya kemampuan literasi dasar	Sebagian warga binaan masih mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, dan menulis kata sederhana sehingga proses pembelajaran membutuhkan waktu dan pendampingan lebih intensif.
2.	Kurangnya rasa percaya diri peserta	Beberapa warga binaan merasa malu dan takut melakukan kesalahan saat membaca atau menulis di depan peserta lainnya sehingga memengaruhi keaktifan dalam pembelajaran.
3.	Motivasi belajar yang belum stabil	Kondisi psikologis dan latar belakang pendidikan peserta menyebabkan semangat belajar setiap warga binaan berbeda-beda selama mengikuti

		program pembelajaran.
4.	Perbedaan kemampuan belajar peserta	Kemampuan memahami materi antar peserta tidak sama sehingga proses pembelajaran harus dilakukan secara bertahap dan menyesuaikan kemampuan masing-masing warga binaan.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri warga binaan sebagai peserta pembelajaran. Faktor tersebut meliputi rendahnya kemampuan literasi dasar, kurangnya rasa percaya diri, motivasi belajar yang belum stabil, serta perbedaan kemampuan belajar antar peserta. Sebagian warga binaan masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca sehingga membutuhkan pendampingan yang lebih intensif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa warga binaan juga merasa malu dan takut melakukan kesalahan ketika diminta membaca atau menulis di depan peserta lainnya.

Tabel 3 Faktor Eksternal dalam pelaksanann program

No	Faktor	Penjelasan
1.	Keterbatasan waktu pembelajaran	Jadwal pembelajaran harus menyesuaikan kegiatan dan aturan yang berlaku di Lembaga Pemasarakatan Kelas IIA Serang sehingga waktu belajar menjadi terbatas.
2.	Keterbatasan sarana dan media pembelajaran	Fasilitas pembelajaran yang tersedia masih terbatas sehingga penggunaan media pembelajaran dilakukan secara bergantian dan belum sepenuhnya optimal.
3.	Kondisi lingkungan belajar	Situasi lingkungan lembaga pemsarakatan yang terkadang kurang kondusif dapat memengaruhi konsentrasi dan fokus warga binaan selama proses pembelajaran berlangsung.
4.	Kurangnya pendamping pembelajaran	Jumlah pendamping atau tutor pembelajaran yang

	terbatas menyebabkan proses pendampingan peserta belum dapat dilakukan secara maksimal kepada seluruh warga binaan.
--	---

faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta dan berkaitan dengan kondisi lingkungan maupun sarana pembelajaran. Faktor eksternal tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, keterbatasan sarana dan media pembelajaran, kondisi lingkungan belajar di lembaga pemsarakatan, serta terbatasnya jumlah pendamping pembelajaran. Jadwal pembelajaran yang harus menyesuaikan aturan dan kegiatan pembinaan di lembaga pemsarakatan menyebabkan waktu belajar menjadi terbatas. Selain itu, kondisi lingkungan yang kurang kondusif terkadang memengaruhi fokus dan konsentrasi peserta selama kegiatan pembelajaran berlangsung

6. Dampak Program Pemberantasan Buta Aksara Menggunakan Media Ular Tangga Edukatif

Program pemberantasan buta aksara menggunakan media ular tangga edukatif di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi pada warga binaan. Setelah mengikuti program pembelajaran, peserta mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, serta menulis dasar. Selain itu, warga binaan juga terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media ular tangga edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan rasa percaya diri peserta dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Warga binaan juga menjadi lebih berani membaca dan menjawab pertanyaan selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran yang interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta tidak mudah merasa bosan.

Selain meningkatkan kemampuan akademik, program ini juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial warga binaan. Peserta terlihat saling membantu dan bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, program pemberantasan buta aksara menggunakan media ular tangga edukatif dapat mendukung proses pembinaan pendidikan bagi warga binaan di lembaga pemasyarakatan. (Rahman et al., 2025)

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai “Efektivitas Media Ular Tangga Edukatif dalam Program Pemberantasan Buta Aksara bagi Warga Binaan di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran literasi dasar bagi warga binaan. Media pembelajaran tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta lebih aktif mengikuti kegiatan

pembelajaran. Pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi warga binaan, khususnya dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan menulis dasar. Selain itu, penggunaan media ular tangga edukatif juga meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, interaksi sosial, serta rasa percaya diri peserta selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti perbedaan kemampuan belajar peserta, keterbatasan waktu pembelajaran, dan sarana pendukung yang terbatas, program tetap dapat berjalan dengan baik melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, media ular tangga edukatif dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam program pemberantasan buta aksara bagi warga binaan di lembaga pemasyarakatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Children, O., Through, S. L., & Media, L. G. (2022). *OPTIMALISASI LITERASI ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN*.
- Febrianti, I., Hasanah, A. N., & Febriati, F. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Ular Tangga” Model Teams Games Tournament Kelas 2 SDIT Az-Zahrah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 759–764.
<https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.943>
- Iskandar, M. dkk. (2025). *Implementasi Game Edukasi Ular Tangga Untuk*. 4(2), 73–85.
- Pratiwi, D., Fauzi, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). *A L - D Y*. 4, 1118–1130.
- Rahman, A. A., Priyatmono, B., & Muhammad, A. (2025). Pemenuhan Hak Narapidana Melalui Program Pendidikan Jenjang Sarjana Pada Kampus Kehidupan Di Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 8518–8525.
<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3103>
- 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.v4i1.48>

11

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.