

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDK SANTO YOSEPH 2 NAIKOTEN
KUPANG**

Petronela Uduk¹, Heryon Bernard Mbuik², Radka Bodkova Koli³
Universitas Citra Bangsa ^{1,2,3}

¹elmabria171@gmail.com, ²bernardmalole@mail.com, ³putrykolly93@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation of students to learn Indonesian subjects at SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang which is characterized by a lack of student activity in the learning process and there are still many students who have not reached the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). This study aims to determine the influence of the use of snake and ladder game learning media on students' learning motivation in Indonesian subjects. The research uses a quantitative approach with an ex post facto method. The population as well as the research sample amounted to 34 students in grade II which were determined using saturated sampling techniques. Data collection was carried out through questionnaires that have met the validity and reliability tests. Data analysis using descriptive statistics, analysis prerequisite tests in the form of normality tests and linearity tests, and hypothesis tests using simple linear regression with the help of the SPSS version 25 program. The results showed that the data was normally distributed with a significance value of learning media variables of 0.165 and learning motivation of 0.379. The relationship between the two variables is also linear with a significance value of Deviation from Linearity of 0.257. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which means that there is a significant influence of the use of snake and ladder game learning media on student learning motivation. The determination coefficient value (R^2) of 0.802 showed that the learning media of the snake and ladder game contributed 80.2% to students' learning motivation, while 19.8% was influenced by other factors outside the study.

Keywords : Learning Media of Snake Ladder Games, Learning Motivation, Indonesian.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang yang ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 34 siswa kelas II yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas, serta uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi variabel media pembelajaran sebesar 0,165 dan motivasi belajar sebesar 0,379. Hubungan antara kedua variabel juga bersifat linear dengan nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,257. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,802 menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga memberikan kontribusi sebesar 80,2% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 19,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, serta karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya. Sejalan dengan itu, Tilaar (2012:25) menyatakan bahwa pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing.

Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga harus mampu membangun motivasi belajar peserta didik. Menurut Uno (2021:3), motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang mendorong peserta didik untuk

terlibat secara aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta memiliki kemauan untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, kurang berkonsentrasi, dan kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui eksplorasi, diskusi, dan kolaborasi (Mbuik, dkk. 2026:15).

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting karena karakteristik peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Sanjaya (2022:58) menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui

aktivitas yang menarik, konkret, dan melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan motivasi belajar tinggi adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi metode konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya antusiasme dan motivasi belajar siswa. Kemendikbudristek (2023) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan bermakna agar mampu meningkatkan kompetensi berbahasa peserta didik, sedangkan Rahmawati (2022:137) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi

sekaligus keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran permainan ular tangga. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam setiap petak permainan sehingga peserta didik belajar sambil bermain. Arsyad dkk. (2023:115) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung kurang fokus saat guru menjelaskan materi, kurang aktif mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan antusiasme yang rendah dalam menyelesaikan tugas. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik hanya 14 orang (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP), sedangkan 20 peserta didik (60%) masih berada di bawah KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar berimplikasi terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media permainan ular tangga dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran

berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menjadi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa kelas II. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga jumlah sampel sebanyak 34 siswa.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan

media pembelajaran permainan ular tangga, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup dengan skala Likert yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik masing-masing variabel. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* versi 25 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDK Santo Yoseph 2

Naikoten Kupang. Penelitian dilaksanakan terhadap 34 siswa kelas II dengan menggunakan instrumen angket yang telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data variabel media pembelajaran permainan ular tangga memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,165, sedangkan variabel motivasi belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,379. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji linearitas menunjukkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,257, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran permainan ular tangga dengan motivasi belajar siswa bersifat linear sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai

signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,897. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.

Besarnya kontribusi penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,802. Artinya, penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga memberikan kontribusi sebesar 80,2% terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sedangkan 19,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Aktivitas permainan yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan penyelesaian soal membuat siswa lebih aktif serta meningkatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui semangat mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Aqib (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan merupakan media inovatif yang mampu mengaktifkan siswa secara mental maupun emosional sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pendapat tersebut didukung oleh Uno (2021) yang menyatakan bahwa motivasi

belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Besarnya nilai koefisien determinasi sebesar 80,2% menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama pada siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik senang belajar melalui aktivitas bermain.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ladang (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Setiwati (2021) juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada besarnya kontribusi

yang ditunjukkan melalui nilai koefisien determinasi sebesar 80,2%, sehingga memberikan gambaran yang lebih kuat mengenai pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Semakin baik penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia di SDK Santo Yoseph 2 Naikoten Kupang. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,802 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga memberikan kontribusi sebesar 80,2% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 19,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru lebih memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis permainan, seperti permainan ular tangga, sebagai alternatif dalam meningkatkan

- motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi Sekolah
- Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga kualitas proses pembelajaran semakin meningkat.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengkaji pengaruh media permainan ular tangga terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, keaktifan, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan berbahasa, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Aqib, Z. (2019). Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif). Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2023). Media pembelajaran. RajaGrafindo Persada.
- Kemendikbudristek. (2023). Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Kemendikbudristek.
- Mbuik (2025). Media Pembelajaran SD: (Surahman., Lapasere, S.,(eds)). (hal. 1-206). Sulawesi. CV. Sentral Pendidikan Sulawesi. doi: <https://books.google.co.id/books?id=V1jkEQAAQBAJ&lpg=PR1&ots=bCCgflaKhm&dq=heryon%20mbuik%20media%20pembelajaran&lr&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q&f=false>
- Rahmawati, A. (2022). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 134–145.
- Sanjaya, W. (2022). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). Media pengajaran. Sinar Baru Algensindo.
- Tilaar, H. A. R. (2012). Paradigma baru pendidikan nasional. Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya dalam bidang pendidikan. Bumi Aksara.