



PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa

¹Faidah Yusuf, ²Sitti Rahmi, ³Lutfi, ⁴Nasaruddin, ⁵Yusnadi,

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Univeristas Negeri Makassar

Email: faidah.yusuf@unm.ac.id, sittirahmi@unm.ac.id, nasaruddin@unm.ac.id, lutfi.b@unm.ac.id, yusnadi@unm.ac.id,

Corresponding Author: Faidah Yusuf¹

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosa kata bahasa inggris melalui penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga. Metode pembelajaran konvensional seringkali tidak mampu memberikan stimulasi yang cukup bagi siswa dalam memahami konsep kosa kata bahasa inggris. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh 45 siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosa kata bahasa inggris di tingkat pendidikan dasar. Implikasi dari kegiatan ini dapat menjadi dasar untuk penerapan media pembelajaran berbasis game lainnya yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa penerapan pembelajaran berupa game ular tangga kosa kata bahasa inggris sangat efektif digunakan mendukung pembelajaran siswa lebih kreatif dan edukatif di SDN Romang Rappoa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Ular Tangga, Kosa Kata, Bahasa Inggris.

ABTRACT

This community service aims to enhance the effectiveness of English vocabulary learning through the implementation of a snake and ladder-based game learning media. Conventional teaching methods often fail to provide sufficient stimulation for students to grasp the concepts of English vocabulary. Therefore, the use of snake and ladder-based game learning media is expected to offer a more engaging and interactive learning experience. Forty-five students participated in this activity. The application of snake and ladder-based game learning media is anticipated to serve as an effective alternative in improving the quality of English vocabulary learning at the elementary education level. The implications of this activity can serve as a foundation for the implementation of other game-based learning media that can enhance motivation and learning outcomes in other subjects. Based on the analysis results, the implementation of English vocabulary snake and ladder game learning is highly effective in supporting more creative and educational learning for students at SDN Romang Rappoa.

Keywords: Learning Media, Snake and Ladder Game, Vocabulary, English.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Salah satu aspek krusial dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar adalah kosa kata bahasa inggris, yang menjadi landasan bagi pemahaman konsep Bahasa Inggris. Kendati demikian, masih terdapat tantangan dalam pengajaran kosa kata bahasa inggris di SD, seperti rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya daya tarik dalam metode pembelajaran konvensional. Dalam era teknologi informasi dan digitalisasi seperti saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game menjadi alternatif yang menarik untuk memperkaya proses pembelajaran. Game ular tangga, dengan unsur permainan yang menyenangkan, dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam memahami konsep kosa kata bahasa inggris.

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan suatu negara dan menjadi fondasi bagi kemajuan masyarakat. Dalam konteks ini, kemampuan kosa kata bahasa inggris siswa memiliki peran

krusial sebagai fondasi bagi pemahaman konsep Bahasa Inggris yang lebih kompleks. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep kosa kata bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan ini dilakukan untuk menjawab tantangan tersebut melalui pendekatan inovatif dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran berbasis game ular tangga.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di tingkat SD melalui penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga. Adapun tujuan khususnya meliputi, pertama, meningkatkan minat belajar siswa untuk menggunakan pendekatan game ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kedua, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, melalui media pembelajaran berbasis game, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep kosa kata bahasa Inggris dapat terbentuk secara lebih baik. Ketiga, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis game ular tangga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendidik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di SD. Keempat, menciptakan inovasi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi dalam metode pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang dapat diadopsi oleh guru-guru SD lainnya, sehingga memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini diarahkan untuk memberikan solusi konkret terhadap tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD, melalui pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penerapan media pembelajaran ini menempatkan jam kegiatan belajar mengajar efektif yang ada di sekolah sampai dengan pukul 12.00 WIB, setelah itu di lanjutkan dengan kegiatan yang berfungsi untuk mengembangkan potensi dan karakter pada siswa. Kegiatan yang dilakukan tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik disekolah masing-masing. Misalnya jika sekolah memiliki area yang luas, maka kegiatan yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan area luas yang disesuaikan dengan latar belakang siswa. seperti belajar bermain sambil belajar dan lain sebagainya. Pendidikan karakter berupa adab dan kesopanan juga akan ditekankan. Misalnya, bagaimana adab kepada guru dan orang tua juga kewajiban untuk bersosialisasi dengan sesama siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Nurriza, 2018). Dengan media pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, berbicara, maupun berimajinasi (Novita & Sundari, 2020). Hal ini sesuai dengan kegiatan yang telah dilakukan oleh Harsiwi & Arini, (2020) pada siswa SDN Romang Rappoa. Bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest.

Game atau permainan merupakan cara yang terbaik bagi anak untuk terlihat secara aktif, berpikir, dan belajar (Wati, 2021). Permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik dan berfikir secara langsung sehingga siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sedangkan kosa kata bahasa Inggris merupakan kemampuan menganalisis dengan menggunakan kosa kata number, noun, adjective, dan verb. kosa kata bahasa Inggris sangat penting untuk membentuk penalaran rasional siswa serta teknik penalaran dalam kehidupan sehari-hari (Deli, 2021). Dengan begitu, media pembelajaran berupa papan game ular tangga Kosa kata bahasa Inggris yang dikembangkan sangat kreatif dan edukatif.

Salah satu jenis permainan aktif adalah menggunakan papan game ular tangga. Pembelajaran ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi kosa kata dimana setiap permainan harus melewati dan menjawab kosa kata tersebut. Permainan ular tangga bertujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar. Melalui media pembelajaran ular tangga ini diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Iriana, (2016) dalam teori belajar sosial menjelaskan bahwa tingkah laku dapat ditiru atau dipelajari melalui "melihat".

Kosa kata bahasa Inggris sangat penting bagi individu untuk membentuk penalaran rasional serta teknik penalaran dalam aktivitas sehari-hari. Kita membutuhkan kosa kata bahasa Inggris untuk memperbaiki masalah dan juga memahami angka, waktu, pola dan juga formulir untuk aktivitas seperti menyiapkan makanan, membaca faktur, meninjau petunjuk, dan juga berolahraga.

2. METODE PELAKSANAAN

Kosa kata bahasa Inggris berarti menggunakan Bahasa Inggris dengan percaya diri dan efektif untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kosa kata bahasa Inggris sangat penting bagi individu untuk membentuk penalaran rasional serta teknik penalaran dalam aktivitas sehari-hari. Kita membutuhkan Kosa kata bahasa Inggris untuk memperbaiki masalah dan juga memahami angka, waktu, pola dan juga formulir untuk aktivitas seperti menyiapkan makanan, membaca faktur, meninjau petunjuk, dan juga berolahraga.

Kegiatan ini diikuti sebanyak 45 siswa. Tujuan utama dari metode permainan ular tangga ini adalah agar siswa-siswi mampu menemukan sendiri jawaban atas masalah yang diberikanya pembiasaan pembahasan kosa kata yang diberikan. Teknik kegiatan yang dilakukan adalah menebak arti dari kosa kata yang diberikan dan juga ada beberapa kosa kata literasi. Penggunaan media ular tangga juga mendukung dalam proses pembelajaran (Fransisca et al., 2020). Dengan media pembelajaran tersebut, siswa-siswi dapat bermain sambil belajar bahasa Inggris. Ular tangga digunakan dengan maksud agar tidak ada rasa bosan dalam pembelajaran. Empat tahapan penerapan pembelajaran berbasis ular tangga siswa SDN Romang Rappoa, Limbung. Bahan-bahan: Papan ular tangga dengan kotak-kotak berisi angka atau kosa kata bahasa Inggris, dan Dadu.

Tujuan Permainan yakni mencapai kotak akhir papan ular tangga dengan menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris dengan benar dan memanfaatkan pengetahuan Kosa kata bahasa Inggris untuk maju ke kotak yang lebih tinggi. Aturan Permainannya adalah:

1. Setiap pemain melempar dadu untuk menentukan urutan permainan. Pemain meletakkan pionnya di kotak awal. Pada giliran mereka, pemain melempar dadu dan memajukan pion mereka sejauh mata dadu.
2. Pemain kemudian harus menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris atau melakukan tugas Bahasa Inggris berdasarkan angka di kotak yang mereka tempati. Jika jawaban benar, pemain dapat maju ke kotak yang sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilempar.
3. Jika kotak tersebut adalah kepala ular, pemain dapat "memanjat" tangga dan maju ke kotak yang lebih tinggi. Jika jawaban salah, pemain tetap di tempat dan kehilangan giliran berikutnya. Beberapa kotak dapat ditandai sebagai kotak khusus yang memerlukan pemain untuk melakukan tugas Bahasa Inggris khusus atau menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris dengan lebih cermat.
4. Pemain yang pertama kali mencapai kotak akhir (atau titik akhir tertentu) dianggap sebagai pemenang. Jika diperlukan, pemenang dapat ditentukan berdasarkan kombinasi pengetahuan Kosa kata bahasa Inggris dan peruntungan dalam permainan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan kegiatan ini di mulai dari persiapan, kegiatan inti, dan penutup. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan siswa dalam mengerjakan kosa kata test tanpa harus belajar terlebih dahulu mengenai materi kosa kata tersebut. Kegiatan dilaksanakan selama 35 menit. Setelah kegiatan bermain ular tangga selesai dikerjakan oleh siswa, selanjutnya adalah memberikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga kosa kata bahasa Inggris. Penjelasan materi secara lisan juga diberikan kepada siswa agar terjadi interaksi antara mahasiswa dan para siswa. Setelah media selesai digunakan untuk mengajar, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mencoba media tersebut.

1. Persiapan.

Pemilihan materi kosa kata bahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dan menyesuaikan pertanyaan atau tugas kosa kata bahasa Inggris pada setiap kotak pada papan permainan. Kemudian, pembagian kelompok siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Selanjutnya, sebelum memulai kegiatan permainan, guru menjelaskan aturan permainan secara singkat kepada siswa, dan menyampaikan bahwa tujuan permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Inggris melalui pertanyaan-pertanyaan yang ditemui di sepanjang papan. Terakhir dalam tahap persiapan ini, guru memberikan kesempatan untuk melakukan demonstrasi singkat permainan agar siswa memahami bagaimana menggerakkan pion, menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris, dan memanfaatkan ular tangga untuk maju lebih cepat.

2. Kegiatan Inti.



Gambar. 2. Para siswa, bersiap untuk melakukan permainan ular tangga.

Setiap kelompok memulai permainan dengan melempar dadu dan memindahkan pion mereka sesuai dengan angka dadu dan menyisipkan pertanyaan kosa kata bahasa Inggris atau tugas Bahasa Inggris pada setiap kotak yang harus dijawab oleh pemain yang tiba di kotak tersebut. Kemudian, pemain harus menjawab pertanyaan kosa kata bahasa Inggris dengan benar untuk dapat maju ke kotak berikutnya. Jika jawaban salah, pemain tetap di tempatnya dan kehilangan giliran selanjutnya (Sahudi et al., 2021). Selanjutnya, jika pemain mendarat di kepala ular, mereka harus menjawab pertanyaan ekstra atau mengambil tantangan Kosa kata bahasa Inggris yang lebih sulit, dan jika pemain mendarat di bagian bawah tangga, mereka dapat maju ke kotak yang lebih tinggi tanpa menjawab pertanyaan. Kegiatan inti selanjutnya, yakni membiarkan setiap anggota kelompok bergantian melempar dadu dan menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris, dan guru memfasilitasi diskusi antar anggota kelompok untuk membantu satu sama lain dalam menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa Inggris.



Gambar 3. Para siswa melakukan permainan ular tangga

3. Penutup.

Setelah permainan selesai, lakukan sesi evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep kosa kata bahasa Inggris, dan mengajukan pertanyaan reflektif tentang apa yang dipelajari selama permainan. Kemudian, guru merekapitulasikan konsep Kosa kata bahasa Inggris utama yang ditekankan selama permainan, memberikan contoh kasus nyata yang menunjukkan relevansi kosa kata bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan umpan balik positif kepada siswa atas usaha dan partisipasi mereka dalam permainan (Widiana & Gita Parera, 2019). Terakhir dari kegiatan penutup meminta siswa untuk merefleksikan bagaimana permainan ular tangga membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang Kosa kata bahasa Inggris, dan menyelenggarakan diskusi kelompok kecil untuk pertukaran ide dan pengalaman. Karena tata cara permainan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan pemahaman Kosa kata bahasa Inggris siswa.

Gambar 5. Sesi Refleksi



Gambar 6. Sesi Penutupan



3. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat melalui pembelajaran berbasis game ular tangga telah membuktikan diri sebagai pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Inggris siswa. Melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif ini, ditemukan bahwa siswa bukan hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan Bahasa Inggris. Beberapa kesimpulan penting dapat diambil dari pengabdian masyarakat ini, yakni 1) Penggunaan game ular tangga efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Kosa kata bahasa Inggris. Siswa terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan bahasa Inggris dan menerapkan konsep Bahasa Inggris dalam konteks permainan. 2). Pendekatan berbasis game menumbuhkan motivasi intrinsik siswa terhadap Bahasa Inggris. Keasikan dan tantangan yang disajikan oleh permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. 3). Pembelajaran aktif terbukti efektif dalam meningkatkan retensi informasi. Melalui permainan ular tangga, siswa tidak hanya belajar secara mandiri tetapi juga berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ular tangga tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga menciptakan siklus pembelajaran yang positif. Keseruan permainan meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan Bahasa Inggris mereka. Dengan demikian, pengabdian masyarakat melalui pembelajaran berbasis game ular tangga bukan hanya menyuguhkan pendekatan yang inovatif dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif dan mendalam. Keberlanjutan penggunaan pendekatan ini dapat menjadi bagian integral dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Inggris di berbagai tingkatan pendidikan.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada mahasiswa dan guru-guru di SDN Romang Rappoa yang bisa menerima dengan baik, dan para dosen yang ikut memberikan support sehingga artikel ini dapat disusun dengan baik.

REFERENSI

- Deli, D. (2021). Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 5, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Iriana, G. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Lari melalui Penerapan Project Based Learning Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(2), 32–39. <https://doi.org/10.17977/um025v1i22016p032>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171.
- Sahudi, U., Priyono, A., & Saputra, Y. M. (2021). Effects of ular tangga games on the development of locomotor skills in elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4). <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091320>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., & Gita Parera, N. P. (2019). Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 4).