

Game-Based Learning in Pantun Instruction at Elementary Schools: Exploring Snake and Ladder Media for Student Engagement and Participation in Grade V

Adinda Nurhabibah Nasution¹, Munawir², Taufik Taufik³, Nur Romdlon Maslahul Adi⁴, Nuril Kartika²

UIN Sunan Ampel Surabaya^{1,2,3,4}, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Surabaya⁵

*E-mail: taufiksiraj@uinsa.ac.id

Abstract

The teaching of pantun in elementary schools (SD/MI) has been found to still employ conventional, monotonous teaching methods, resulting in students becoming less enthusiastic, experiencing difficulties in composing pantun according to the rules, and lacking involvement in the learning process. This study aims to describe the implementation of snakes and ladders as a form of Game-Based Learning (GBL) in teaching pantun in fifth grade, analyze the role of teachers in the process, and identify forms of student activity and engagement. The research method used in this study is a qualitative approach with a case study design. Data were obtained through observation, teacher reflective journals, and interviews with students. The results of the study indicate that the pantun snake and ladder game is effective in creating an active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. Teachers play the role of facilitators, guides, and motivators, maintaining a balance between the structure of learning and the flexibility of the process. Student engagement is reflected in active participation in answering questions, group discussions, and healthy competitive spirit. Most students (around 90%) were able to compose pantun independently according to the rules and rhymes. This GBL strategy successfully fostered students' interest, creativity, and understanding of pantun. These findings recommend the integration of traditional game media in literature learning to improve cultural literacy and learning effectiveness at the elementary school level.

Keywords: Game-Based Learning; Pantun; Snakes and Ladders; Student Engagement; Teacher's Role.



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pantun ialah salah satu bentuk puisi lama yang menjadi warisan budaya Indonesia dengan nilai sejarah dan sosial yang tinggi. Ia tidak hanya memiliki fungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nasihat, jenaka, dan ekspresi perasaan (Setyadiharja, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran, pantun termasuk dalam salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pantun memiliki struktur yang sederhana dan pola rima a-b-a-b yang khas. Sehingga membuat susunan pantun menjadi relevan dan menarik, serta memberikan tantangan bagi siswa agar dapat menjadi lebih kreatif dalam membuat, menyusun, dan merangkai kata. Mengenalkan karya sastra pantun kepada peserta didik sejak dini merupakan upaya yang penting untuk menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri, sekaligus juga dapat membangun identitas bangsa.

Dalam proses pembelajaran, pantun hendaknya disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami tentang teori

pantun saja, tetapi juga diberikan ruang yang lebih luas lagi untuk berkreasi, berkolaborasi, serta menikmati proses pembelajaran pantun. Dengan begitu, maka pembelajaran pantun tidak akan lagi dianggap sebagai materi yang membosankan, melainkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterlibatan emosional, sosial, serta kognitif siswa.

Akan tetapi dalam implementasinya di lapangan, pembelajaran pantun masih diterapkan dengan pendekatan konvensional dan kurang interaktif. Sehingga, karena hal tersebut minat serta motivasi belajar siswa menjadi menurun. Selain itu, juga terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun pantun yang bermakna dalam waktu yang terbatas, khususnya dalam merangkai kata. Kondisi ini dapat menimbulkan sedikit tekanan bagi siswa yang kurang memiliki bakat kebahasaan alami, serta secara umum, pemilihan gaya bahasa siswa dalam menulis pantun masih tergolong dalam kategori sedang (Sari, Septyanti, & Zulhafizh, 2024). Oleh sebab itu, inovasi dalam strategi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan ini, guna menjaga keterkaitan serta daya tarik pantun di era modern ini. Tak lupa juga untuk memastikan bahwa warisan budaya ini tetap hidup dan dipahami dengan baik oleh generasi penerus.

Game-Based Learning (GBL) muncul sebagai salah satu model pembelajaran interaktif yang menjanjikan sebagai jawaban dari tantangan yang ada. GBL dirumuskan sebagai penggunaan permainan dalam proses pembelajaran, baik digital maupun tradisional, untuk mendukung dan meningkatkan proses pengajaran, pembelajaran, atau penilaian. Melalui penerapan GBL, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan membangkitkan rasa keingintahuan siswa. Serta secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Wahyuning, 2022). Karakteristik GBL yang menarik, menyenangkan, menantang, interaktif, dan memberikan umpan balik, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa secara signifikan (Yurissa, Kamadi, & Haeruddin, 2022).

Dalam penelitian ini, penerapan *Game-Based Learning* (GBL) diterapkan melalui permainan ular tangga. Dalam konteks pembelajaran pantun, relevansi media permainan ular tangga sangat tinggi. Ular tangga sudah banyak dikenal dan dapat diadaptasi secara efektif dalam bidang Pendidikan (Ariyani dan Hikmah, 2023). Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif, di mana siswa dapat mengimplementasikan pemahaman mereka seputar pantun sambil bermain. Peraturan dalam kompetisi dan sistem poin yang ada dalam permainan ular tangga juga dapat membangkitkan jiwa kompetitif siswa, mendorong mereka untuk bersungguh-sungguh dalam menjawab pertanyaan dengan baik dan benar, serta berusaha dengan baik dalam mengumpulkan banyak poin. Media ular tangga ini juga dapat diadaptasi menjadi sarana pembelajaran yang menggabungkan aspek budaya dan strategi pedagogis modern. Sehingga, siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, tetapi juga dapat mendukung pelestarian warisan budaya yang ada yakni pantun.

Beberapa studi juga telah menunjukkan efektivitas GBL pada pembelajaran bahasa, seperti bahasa Inggris dan bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Listiowarni, 2019), yang membahas terkait implementasi GBL pada pembelajaran Bahasa Inggris, membuktikan bahwa melalui pembuatan *game* edukasi dengan pendekatan GBL, pembelajaran bahasa Inggris tersebut menjadi lebih menyenangkan yang karena materi dan evaluasi siswa disajikan secara interaktif. Sedangkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ariyani dan Hikmah, 2022), membahas terkait desain media ular tangga yang inovatif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab, menyatakan bahwasannya dengan pengembangan media ular tangga pembelajaran menjadi lebih atraktif serta pengonsepannya yang tidak hanya berfokus pada bermain dan menjawab soal saja, menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki variasi yang lebih daripada sebelumnya. Hal tersebut juga mendapatkan respon positif dari siswa karena pembelajaran bahasa Arab ini menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Kero, Awe, Noge, & Sayangan, 2025), juga telah membuktikan manfaat media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman numerasi dan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil penelitiannya yang menunjukkan adanya peningkatan dari hasil rata-rata yang didapatkan dari siklus I dan siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya media ular tangga menjadi pilihan tepat untuk meningkatkan

pemahaman numerasi siswa pada pembelajaran matematika serta mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan atraktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran pantun agar lebih menarik minat serta keterlibatan siswa melalui implementasi *Game-Based Learning* melalui media ular tangga dalam pembelajaran pantun. Sehingga, novelty penelitian ini terletak pada bagaimana berjalannya implementasi media ular tangga dalam mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pantun. Oleh karena itu, fokus penelitian ini terletak pada implementasi *Game-Based Learning* dengan media ular tangga dalam materi pantun, yang mencakup peran guru, bentuk keterlibatan siswa, serta peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pantun.

Metode

Desain penelitian yang dipilih dalam pendekatan kualitatif pada penelitian ini yakni studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam terkait implementasi GBL dengan media ular tangga pantun dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Studi kasus adalah "penelitian dimana peneliti menggali fenomena tertentu dalam periode waktu tertentu, mengumpulkan informasi mendalam melalui berbagai metode pengumpulan data". Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena yang terjadi dalam penerapan GBL dengan media ular tangga pantun di kelas V dengan memanfaatkan berbagai sumber data (Siregar & Murhayati, 2024).

Pemilihan desain studi kasus kualitatif sangat relevan untuk menjawab rumusan masalah yang bersifat eksploratif dan membutuhkan pemahaman kontekstual yang kaya, bukan sekadar pengukuran kuantitatif (Syahrizal & Jailani, 2023). Penjelasan yang mendalam ini bisa menjadi pondasi penting untuk penelitian di masa depan yang lebih luas, membantu mengidentifikasi mekanisme dan tantangan yang kemudian dapat diuji atau diamati di berbagai latar.

Subjek penelitian ini yakni siswa kelas V MIN 2 Kota Surabaya yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan kelas V didasarkan pada kesesuaian kurikulum materi pantun yang terdapat pada jenjang tersebut, serta kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan bahasa dan sastra siswa. Sehingga, melalui pemilihan tersebut penelitian dapat berfokus pada pemahaman secara mendalam terkait alur, proses, dan hasil dari implementasi mendalam ini. Lingkungan kelas dan karakteristik siswa juga telah dipertimbangkan saat merancang dan implementasi media ini.

Data penelitian ini, diambil melalui hasil dokumentasi refleksi guru dalam bentuk jurnal reflektif dan data penilaian siswa selama pembelajaran. Jurnal reflektif disini berfungsi sebagai data primer yang kompleks, menyajikan perspektif guru dari pelaksanaan pembelajaran. Observasi partisipatif yang dilakukan oleh guru (berdasarkan jurnal reflektif) memungkinkan diperolehnya pemahaman langsung terkait dinamika kelas, interaksi siswa, dan implementasi media ular tangga. Validitas data reflektif guru dalam studi kasus pendidikan memiliki urgensi yang tinggi. Meskipun data yang diambil hanya melalui satu individu, keterlibatan mendalam guru dan observasi langsung terhadap perilaku serta proses pembelajaran siswa dapat memberikan keabsahan yang unik. Sifat "reflektif" dari jurnal menyatakan penilaian individu yang terstruktur dan disengaja, yang merupakan sumber data kualitatif yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dikelola oleh praktisi dan praktik reflektif memiliki nilai sebagai metode pengumpulan data yang valid dan mendalam dalam konteks pendidikan. Selain itu, data hasil belajar siswa juga dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pencapaian siswa dalam pembelajaran pantun setelah diterapkannya media ular tangga.

Penelitian ini menerapkan tiga teknik pengumpulan data guna mendapatkan gambaran yang komperhensif, diantaranya yakni observasi, analisis dokumen, dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di kelas V dalam implementasi pembelajaran pantun menggunakan media ular tangga, di mana peneliti berperan sebagai guru dalam pelaksanaan pembelajarannya. Observasi ini bertujuan untuk mengamati secara langsung interaksi siswa, peran guru, dinamika kelas, dan umpan balik terhadap media pembelajaran. Analisis dokumen dilakukan melalui jurnal reflektif guru. Jurnal tersebut, memberikan catatan harian yang kaya dan asli terkait proses pembelajaran, observasi guru

terhadap perkembangan siswa, keberhasilan, serta tantangan yang dihadapi. Dengan menganalisis dokumen ini, dapat berguna untuk mengkonfirmasi detail implementasiannya dan memperkaya data dengan informasi yang lengkap. Wawancara mendalam dilakukan kepada beberapa siswa terpilih untuk mendapatkan wawasan yang lebih lanjut terkait pendapat mereka tentang penerapan media ular tangga pantun, pendekatan pembelajaran, dan pengalaman belajar siswa.

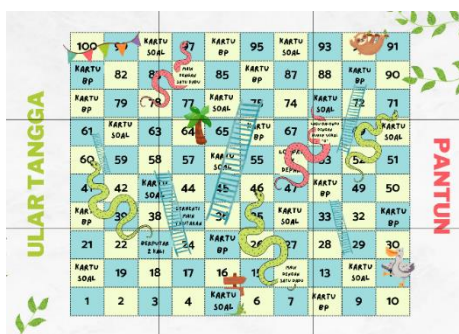
Analisis data dilakukan secara kualitatif, mengikuti pendekatan analisis tematik atau naratif yang sesuai dengan kerangka studi kasus, seperti yang diusulkan oleh Robert K. Yin (Siregar & Murhayati, 2024). Tema-tema utama yang diidentifikasi meliputi proses implementasi media, peran guru, serta bentuk keterlibatan siswa. Sementara itu, data hasil belajar (keberhasilan penyusunan pantun siswa) dianalisis secara deskriptif untuk melihat sejauh mana indikator pencapaian belajar terpenuhi. Validitas data diperkuat dengan triangulasi sumber (*cross-check* antara pengamatan dan wawancara) serta konfirmasi ke pihak guru.

Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Media Ular Tangga Pantun sebagai Game-Based Learning di Kelas V

Pada penelitian ini, diterapkannya implementasi strategi Game-Based Learning dalam pembelajaran pantun di kelas V dengan menggunakan media ular tangga pantun. Desain strategi ini secara khusus ditujukan untuk dapat mewujudkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, juga menyenangkan bagi siswa. Melalui penerapan desain strategi tersebut, diharapkan siswa dapat menerapkan secara langsung pemahaman mereka terkait materi pantun sekaligus bermain dan bersenang-senang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prenskey yang dikutip dalam (Rangkuti, Fransiska, Zulkarnain, Sihite, & Nasution, 2024), bahwasannya melalui pembelajaran berbasis permainan akan berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa serta mendukung pemahaman mereka terkait konsep pembelajaran secara alamiah. Proses pembelajaran berlangsung melalui beberapa tahapan yang terstruktur, dengan memastikan perpaduan yang efektif antara materi pembelajaran dan komponen permainan.

Tahapan yang diterapkan dalam pembelajaran ini berdasarkan sintaks Game-Based Learning, yang mencakup: 1) Penentuan topik dan permainan, 2) Penyampaian konsep materi dan aturan permainan, 3) Persiapan dan pelaksanaan permainan, 4) Merangkum dan Refleksi (Karima dkk., 2025). Pada tahap perencanaan pembelajaran ini, diawali dengan penyusunan perencanaan pembelajaran guna dapat mengorganisir berjalannya kegiatan pembelajaran secara sistematis. Pada tahap ini, guru menentukan topik atau materi yang akan diajarkan dan merencanakan permainan yang akan diterapkan yakni ular tangga. Setelah tersusunnya perencanaan pembelajaran, maka selanjutnya mulai pembuatan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini, yakni papan permainan ular tangga. Penyajian papan permainan ini dilengkapi dengan beberapa komponen lainnya, seperti bidak untuk pemain, dadu, serta kartu soal dan kartu berpantun. Pada papan permainan yang berisikan kotak-kotak nomor, beberapa diantaranya bukan hanya angka biasa namun berisikan kartu soal, kartu berpantun, atau tantangan.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga Pantun



Gambar 2. Komponen Pendukung Ular Tangga (Bidak, Dadu, Kartu Soal, dan Kartu Berpantun)

Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi oleh guru terkait pantun, mencakup definisi, ciri-ciri, dan jenis-jenisnya yang disertai juga dengan contohnya. Metode ini diterapkan guna memastikan bahwa seluruh siswa dapat memiliki dasar pemahaman secara konseptual. Setelah penyampaian konsep dasar, guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengasah kreativitas mereka, yakni dengan membuat 1 contoh pantun. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan media papan ular tangga. Dalam permainan, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, mereka akan bergantian dalam menjalankan permainan. Pemain akan menjalankan masing-masing bidak mereka dengan mengocok dadu. Apabila terdapat pemain yang berhenti pada kotak yang bertuliskan kartu soal/kartu berpantun/tantangan, maka mereka harus menjawab atau melakukan sesuatu sesuai dengan yang didapatkannya. Setiap kartu soal dan kartu berpantun memiliki jumlah poin yang berbeda-beda. Siswa mengumpulkan poin melalui kartu-kartu tersebut. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin dengan jumlah terbanyak, maka akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Sistem poin dan kompetisi ini dirancang untuk membangkitkan semangat belajar siswa, serta juga dapat mendorong mereka untuk bersungguh-sungguh dalam memberikan jawaban yang benar dan tepat.



Gambar 3. Implementasi Media Ular Tangga

Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama. Sebagai bentuk motivasi kepada keaktifan dan ketekunan para siswa dalam pembelajaran, guru juga memberikan reward (penghargaan) kepada siswa yang aktif dan pemenang dari permainan ular tangga tersebut. Pemberian reward ini juga selaras dengan teori operant conditioning dari B.F Skinner yang dikutip dalam (Nur, 2025), bahwasannya positive reinforcement dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Implementasi pembelajaran ini, sangat selaras dengan prinsip-prinsip dalam Game-Based Learning. Prinsip tersebut menekankan pada elemen tantangan, interaktivitas, dan umpan balik langsung dalam proses pembelajaran (Wahyuning, 2022). Adanya

desain permainan yang jelas, tujuan yang terukur (mengumpulkan poin), dan pemberian penghargaan, maka akan bisa lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajarannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Suwastini, Puspawati, Nitiasih, Adnyani, & Rusnalasari, 2022), Game-Based Learning sudah terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi bagi para siswa, melampaui metode pembelajaran konvensional. Pada penelitian lainnya juga, oleh (Chang, Setiani, Darmawansah, & Yang, 2024) dan (Pratama & Setyaningrum, 2018), telah membuktikan bahwasannya GBL secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan kinerja akademik. Tujuan pembelajaran dalam pengimplementasian permainan ular tangga ini yakni mencakup pemahaman definisi, ciri-ciri, dan jenis-jenis pantun, serta kemampuan dalam membaca dan membuat pantun dengan baik dan benar sesuai dengan aturan penulisan yang ada. Melalui hal tersebut, maka permainan ular tangga disini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang tersusun untuk mencapai kompetensi Bahasa dan sastra.

2. Peran Guru dalam Implementasi Media Ular Tangga Pantun

Dalam pengimplementasian pembelajaran pantun dengan menggunakan pendekatan Game-Based Learning melalui media ular tangga ini, peran guru disini sangat krusial dan kompleks. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru tidak hanya menjelaskan materi secara verbal, tetapi juga mendorong para siswa untuk aktif bertanya dan berdiskusi. Dengan adanya peran guru tersebut, maka akan dapat terciptanya lingkungan belajar yang partisipatif. Hal ini menunjukkan bahwasannya guru bukan hanya berfokus pada penyampaian konten pembelajaran saja, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi serta berpikir kritis siswa. Peran guru disini, juga termasuk sejalan dengan teori Vygotsky terkait Zone of Proximal Development (ZPD), mencakup bagaimana guru memberikan scaffolding yang dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan ketika membuat pantun (Kulsum & Damayanti, t.t.). Dalam pembelajaran ini, peran guru juga menjaga keseimbangan antara struktur dan fleksibilitas dalam pembelajaran berbasis permainan (GBL) ini, yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Herlina, Hum, & Pd, 2025).

Sebagai pengukur pemahaman siswa terhadap materi pantun, guru memberikan penugasan untuk membuat pantun nasehat secara mandiri, serta juga melalui hasil jawaban siswa dari menjawab kartu soal dan kartu berpantun dalam bermain ular tangga. Dalam proses ini, guru memberikan bimbingan dan umpan balik secara langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan. Peran ini penting untuk mengatasi kendala tertentu yang dihadapi oleh siswa dalam kreativitas berbahasa. Begitu pun juga ketika penggunaan media ular tangga, guru tidak hanya menyediakan media, tetapi secara konsisten juga membimbing, memotivasi, serta memberikan umpan balik. Inisiatif guru dalam mengajak serta mendorong para siswa untuk belajar melalui media ular tangga ini juga diperlukan, guna memastikan bahwasannya seluruh siswa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dan terlibat aktif secara langsung dalam pengimplementasian media ajar (bermain ular tangga pantun). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa GBL memerlukan dukungan pedagogis yang kuat untuk mengoptimalkan hasil yang ingin dicapai (Nisa, Syamsuddin Ali, & Afifatul Laili, 2025).

Manajemen kelas yang baik dapat menjadi kunci utama untuk menjaga keaktifan seluruh siswa, serta meningkatkan interaksi kelompok. Guru berperan dalam memberikan arahan yang terstruktur seperti menjelaskan materi dan menyusun tugas, sekaligus memberikan dukungan yang lentur seperti umpan balik personal dan memfasilitasi diskusi aktif. Perpaduan dua aspek inilah yang tampaknya menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Dari beberapa penjabaran yang disebutkan, telah membuktikan bahwa keberhasilan dari implementasi GBL sangat bergantung pada pengelolaan pembelajaran yang terampil. Guru yang aktif dan adaptif mampu mengoptimalkan potensi permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjadikannya lebih dari hanya sekedar hiburan.

3. Keterlibatan dan Keaktifan Siswa Selama Implementasi Media Ular Tangga Pantun

Selama implementasi media ular tangga pantun, para siswa telah menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan beragam. Siswa nampak berkontribusi terhadap suasana belajar yang positif dan produktif. Permainan ular tangga ini juga telah berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya secara pasif menerima materi yang disampaikan, mereka secara aktif berinteraksi dengan media yang ada dan teman sekelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwasannya metode ini telah berhasil mengubah peran siswa dari penerima informasi menjadi partisipan yang aktif dalam membangun pengetahuan.

Antusiasme siswa yang terlihat jelas, menunjukkan minat besar mereka pada metode pembelajaran inovatif ini. Hal ini relevan dengan temuan bahwa ular tangga efektif dalam membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, oleh (Kero dkk., 2025). Dalam permainan ular tangga ini, siswa langsung menerapkan pemahaman mereka tentang pantun dengan menjawab pertanyaan atau melanjutkan pantun berdasarkan kartu tertentu yang didapatkannya. Keaktifan mereka membuktikan pemahaman konsep pantun yang baik dalam konteks yang menyenangkan, menjadikan permainan ini bukan hanya hiburan tetapi juga alat uji pemahaman mereka.

Sistem poin dan pemberian reward berhasil memicu jiwa kompetitif yang sehat di antara para siswa. Kesungguhan mereka dalam menjawab pertanyaan untuk mengumpulkan poin menunjukkan keinginan untuk menjadi yang terbaik. Keterlibatan tinggi ini meningkatkan motivasi belajar mereka yang konsisten dengan bukti bahwa media ular tangga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

Peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pantun menggunakan media ular tangga terbukti secara nyata. Tujuan pembelajaran secara keseluruhan terbukti dapat tercapai dengan sangat baik. Dapat terlihat dari hasil observasi, yang mana telah menunjukkan bahwasannya dalam pembelajaran siswa sangat antusias dan terlibat aktif selama permainan. Mereka bersemangat melempar dadu, membaca pertanyaan, serta berdiskusi kelompok untuk menyusun pantun. Seperti, beberapa siswa terlihat bangga saat berhasil menyelesaikan bait pantun yang menantang, sementara siswa lain saling memberi saran dalam merangkai kata. Bentuk keterlibatan siswa disini, meliputi:

- a. Partisipasi aktif dalam menjawab: Siswa bersemangat menjawab pertanyaan pantun saat giliran mereka, baik dengan melanjutkan bait pantun yang hilang maupun menjawab definisi pantun.
- b. Diskusi kelompok: Dalam satu kelompok, siswa saling berdiskusi menyusun baris-baris pantun, sehingga tercipta suasana kolaboratif yang mendukung kreativitas.
- c. Kompetisi positif: Perolehan poin yang berbeda dari setiap jawaban mendorong siswa tampil lebih aktif untuk menjadi pemenang permainan, melalui pengumpulan poin terbanyak.

Berdasarkan dari hasil pengamatan, data hasil belajar juga menunjukkan sebagian besar siswa telah mampu membuat pantun secara mandiri dengan baik. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwasannya penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta ketuntasan belajar. Sejalan dengan temuan oleh (Fauziah, Rahmah, Febriyani, & Aini, 2024), melaporkan bahwa adanya kenaikan persentase keaktifan siswa dari 46% menjadi 87,4% setelah penggunaan media ular tangga. Sedangkan (Adnyana, 2022), menemukan bahwa persentase keaktifan siswa mencapai 94% dalam penerapan pembelajaran pantun menggunakan metode interaktif.

Mayoritas siswa menyatakan bahwasannya pembelajaran pantun dengan melalui permainan ular tangga ini membuat pembelajaran pantun menjadi sangat menyenangkan. Sehingga pemahaman mereka tentang kaidah pantun juga meningkat. Guru juga telah mengamati bahwasannya siswa tampak lebih fokus dan antusias dalam pembelajaran ini, dibandingkan dengan pembelajaran biasa (dengan metode konvensional). Fakta ini sejalan dengan temuan (Alotaibi, 2024), bahwa GBL dapat memberikan efek positif pada motivasi serta keterlibatan siswa. Penelitian oleh Rahayu, Astuti, dan Handayani yang dikutip dalam (Febrianti, Akhbar, & Kuswidyanarko, 2025) juga telah membuktikan bahwasannya keaktifan dan keterlibatan siswa dapat meningkat selama proses pembelajaran dengan

penerapan GBL dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan sebelumnya. Begitu pun dengan hasil temuan oleh (Taufik & Puspandari, 2024), bahwa media game edukasi pantun dapat menciptakan ruang ekspresif dan interaktif dalam pembelajaran sastra. Dengan demikian, media ular tangga pantun telah berhasil mengoptimalkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pantun, terutama juga oleh peran aktif guru sebagai fasilitator.

Permainan ular tangga ini telah berhasil mengubah pembelajaran menjadi pengalaman baru yang lebih "menyenangkan dan memacu keingintahuan," dengan memfasilitasi pemahaman konsep pantun yang lebih mendalam. Aspek menyenangkan dan interaktif GBL berfungsi sebagai fasilitator kognitif juga, bukan hanya sekadar menarik perhatian. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi juga dapat mengurangi tekanan bagi siswa saat menghadapi tugas berkreasi seperti menyusun pantun. Penurunan hambatan afektif ini memungkinkan siswa lebih leluasa berekspresi dengan kreativitas kebahasaan mereka, yang pada akhirnya dapat juga berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif mereka dalam menghasilkan pantun bermakna.

Simpulan

Implementasi media ular tangga pantun dalam pembelajaran pantun kelas V terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui pendekatan game-based learning (GBL), siswa tidak hanya mampu memahami konsep pantun secara mendalam tetapi juga menunjukkan peningkatan keterampilan menyusun pantun secara mandiri sesuai kaidah. Permainan yang dirancang dengan sistem poin, tantangan, dan reward berhasil memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif baik secara individu maupun kelompok. Keterlibatan siswa tercermin dalam partisipasi aktif menjawab soal, diskusi kelompok yang produktif, serta kompetisi yang sehat. Selain itu, peran guru sangat penting dalam menyelaraskan struktur pembelajaran dan fleksibilitas proses belajar, melalui pemberian arahan, bimbingan, dan umpan balik langsung.

Temuan ini menguatkan posisi GBL sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam pembelajaran sastra. Lingkungan belajar yang interaktif dan tidak mengintimidasi membuat siswa lebih leluasa dalam mengekspresikan kreativitas berbahasa, sekaligus membangun kepercayaan diri dan motivasi intrinsik mereka.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media ular tangga pantun atau bentuk GBL lainnya dalam konteks jenjang pendidikan yang berbeda (misalnya SMP atau SMA), menganalisis dampak jangka panjangnya, serta pada jenis teks sastra lain seperti puisi atau syair. Selain itu, penelitian kuantitatif atau quasi-eksperimen dapat digunakan untuk mengukur dampak GBL secara statistik terhadap peningkatan hasil belajar, kreativitas berbahasa, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Daftar Rujukan

- Adnyana, I. K. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun Melalui Metode Pemodelan Pada Siswa Kelas V SDN 6 Penatih Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7416958>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Chang, C.-Y., Setiani, I., Darmawansah, D., & Yang, J. C. (2024). Effects of game-based learning integrated with the self-regulated learning strategy on nursing students' entrustable professional activities: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*, 139, 106213. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106213>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>

- Fauziah, S. H., Rahmah, N. M., Febriyani, N., & Aini, A. Q. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 191–209.
- Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Kuswidyankar, A. (2025). Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 423–333. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3195>
- Herlina, D. L., Hum, S., & Pd, M. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Karima, M. K., Oktaviana, W., Putri, A. B., Oriyani, B., Sari, I. K., Marcheila, L., & Damayanti, T. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game-Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mudabbir Journal Research and Education Studies*, 5(2), 360–373.
- Kero, M. A., Awe, E. Y., Noge, M. D., & Sayangan, Y. V. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III UPTD SDI Ngoramawo. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 41–55. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.259>
- Kulsum, U., & Damayanti, D. D. (t.t.). Teori Vygotsky Dan Transformasi Pembelajaran Matematika: Sosiokultural, Scaffolding, Zona Perkembangan Proksimal, Bahasa Dan Pikiran.
- Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab: Desain Media Ular Tangga yang Inovatif.pdf. (t.t.). Diambil dari <https://ijis.umsida.ac.id/index.php/ijis/article/view/1687/1992?download=pdf>
- Nisa, K., Syamsuddin Ali, & Afifatul Laili. (2025). Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Nur, F. (2025). Analisis Strategi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Semarang. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 1–10. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i5.1>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097, 012123. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Rangkuti, L. A., Fransiska, W., Zulkarnain, I., Sihite, M. R., & Nasution, P. T. (2024). Penguatan Penguasaan Tenses Melalui Media Interaktif Board Game. *Jaliye: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 3(2), 84–91. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v3i2.887>
- Sari, T. Y., Septiyanti, E., & Zulfahizh, Z. (2024). Kemampuan Menulis Pantun oleh Siswa Kelas VII SMPN 1 Kubu Babussalam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1266–1275. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.944>
- Setyadiharja, R. (2020). Khazanah Negeri Pantun. Deepublish. Diambil dari <https://repository.deepublish.com/publications/591237/>
- Siregar, A. Y., & Murhayati, S. (2024). Metodologi Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Kajian Konsep, Desain, dan Manfaatnya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 45305–45314.
- Suwastini, N. K. A., Puspawati, N. W. N., Nitiasih, P. K., Adnyani, N. L. P. S., & Rusnalasari, Z. D. (2022). Play-Based Learning For Creating Fun Language Classroom. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 25(2), 250–270. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n2i6>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Taufik, I. N., & Puspendari, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar dengan Media Poketun Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 66. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126131>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan *Game Based Learning*. 4(2).

Yurissa, P. N., Kamadi, L., & Haeruddin, S. (2022). Gamification Learning Framework for Improving Students' Learning Motivation. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(2), 234–242. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i2.285>