

The Effectiveness of Digital-Based Snake and Ladder Learning Media in Improving Elementary School Students' Beginning Writing Skills

Framz Hardiansyah¹, Subaydi², Rofiqi Nur Maulidi³, Ahmad Syafiq Nasrullah⁴, Ahmad Riyan Hidayat⁵

Universitas PGRI Sumenep^{1,2,3,4,5}

*E-mail: framz@stkipgrisumenep.ac.id

Abstract

This study aims to assess the effectiveness of using digital-based snakes and ladders learning media in improving the basic writing skills of grade I students at SDN JULUK II. Writing is a fundamental skill that is critical to a child's academic progress, but often faces challenges, especially at the early grade level. The snakes and ladders game is one of the traditional games that is very popular with children and can be modified into learning media. Through digital adaptation, this game can be adapted to learning materials, including writing skills. Digital-based snakes and ladders media enables a learning experience that involves active interaction. Learners can learn to write while playing, which indirectly improves their motivation and writing skills. The method applied in this study was a quantitative approach with a quasi-experiment design of non-equivalent control group design, involving two groups: an experimental group that utilized digital media and a control group that applied conventional methods. The study showed a significant improvement in learners' writing skills, with 80.95% of learners achieving minimum completion after the treatment, compared to only 23.81% in the pretest. Research using simple linear regression indicated that the utilization of digital-based snakes and ladders learning media contributed positively to the improvement of writing skills. In conclusion, this media proved to be effective and can be recommended as an innovative learning tool to improve learners' beginning writing skills in primary schools

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Digital, Writing Skills, Primary Education



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

Membiasakan anak menulis sejak dini merupakan keterampilan mendasar yang perlu diasah, karena menjadi landasan penting bagi kemampuan literasi pada tahap berikutnya. Menguasai kemampuan menulis dasar di tingkat awal sekolah dasar memiliki peran krusial dalam mendukung perkembangan akademik anak. Namun, pada peserta didik kelas I SD, pembelajaran menulis sering mengalami hambatan karena peserta didik baru mulai mengenal huruf dan struktur kalimat. Pendekatan dan media yang tepat diperlukan agar peserta didik dapat belajar menulis dengan cara yang menarik dan efektif.

Net Dkk., (2024) menyatakan bahwa perkembangan teknologi pendidikan memberikan berbagai peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media digital dapat diintegrasikan dalam berbagai strategi pembelajaran, termasuk dalam pengembangan

keterampilan menulis (Malinda & Hendratno, 2024). Salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan adalah permainan ular tangga dalam format digital.

Guru menghadapi tantangan dalam mengajarkan keterampilan menulis kepada peserta didik yang masih dalam tahap mengenal huruf dan suku kata. Peserta didik membutuhkan media yang tidak hanya mendidik tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk berlatih menulis. Minat belajar yang rendah dalam menulis sering kali membuat peserta didik sulit berkonsentrasi dan berlatih dengan tekun. Diperlukan sebuah media yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar menulis melalui metode yang menyenangkan dan interaktif.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak dan bisa diadaptasi sebagai media pembelajaran. (Guterres et al., 2018). Melalui adaptasi digital, permainan ini dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, termasuk keterampilan menulis. Media ular tangga berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Peserta didik dapat belajar menulis sambil bermain, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis mereka.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Fifin Jayanti, S.Pd. Selaku Guru Mapel Bahasa Indonesia Kelas I di SDN Juluk II menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis dasar peserta didik kelas I di SDN Juluk II. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas penggunaan permainan ular tangga berbasis digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan menulis dasar pada siswa kelas I di SDN JULUK II. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini mencakup: Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I di SDN JULUK II? Sejauh mana media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis permulaan? Bagaimana perubahan keterampilan menulis permulaan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dibandingkan dengan sebelum penggunaannya?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana media ular tangga digital dapat meningkatkan keterampilan menulis dasar pada siswa kelas I di SDN JULUK II. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan media tersebut dapat memperbaiki motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik. dalam penguasaan keterampilan menulis dasar.

Dengan adanya studi ini diharapkan menambah referensi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam keterampilan menulis. Hasil studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi kebermanfaatn bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar dalam mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif untuk peserta didik kelas I.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen tipe non-equivalent control group design*. Pendekatan ini dipilih karena dianggap tepat untuk menilai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dasar pada peserta didik. Desain media pembelajaran ular tangga berbasis digital bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis dasar peserta didik. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok yang terlibat, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga digital dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Desain ini relevan karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil pembelajaran antara kedua kelompok tanpa memerlukan randomisasi penuh (Sugiyono, 2020: 21).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas I di SDN Juluk II. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan metode *purposive sampling*, di mana pemilihan sampel mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan awal seimbang

berdasarkan hasil pre-test. Teknik ini memastikan homogenitas kemampuan awal peserta didik sehingga hasil penelitian lebih valid (Creswell & Creswell, 2021: 14).

Instrumen penelitian terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, tes tertulis berupa pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis permulaan peserta didik sebelum dan setelah perlakuan. Kedua, lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Ketiga, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi tanggapan mereka terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Semua instrumen ini telah melalui proses validasi untuk memastikan keandalan dan validitasnya (Riduwan, 2021).

Proses pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahapan. Tahap pertama adalah pemberian pre-test kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tahap kedua adalah perlakuan, di mana kelompok eksperimen belajar menggunakan media ular tangga berbasis digital, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Tahap terakhir adalah pemberian post-test untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah intervensi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t untuk data berdistribusi normal, atau uji Mann-Whitney untuk data yang tidak berdistribusi normal. Selain itu, analisis N-Gain dimanfaatkan untuk menilai perkembangan kemampuan peserta didik antara hasil pre-test dan post-test (Sugiyono, 2020: 27).

Prosedur penelitian mencakup tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan pengembangan dan validasi instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, perlakuan diberikan sesuai dengan desain penelitian. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis data dan menarik kesimpulan untuk menilai sejauh mana efektivitas pemanfaatan permainan ular tangga digital sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis dasar pada peserta didik. (Ary et al., 2021: 32).

Penelitian ini dilakukan dengan merujuk pada literatur dan panduan penelitian yang relevan. Buku Creswell & Creswell (2021: 17) memberikan landasan teoretis untuk desain penelitian kuantitatif, sementara Sugiyono (2020: 22) menjelaskan secara rinci metode penelitian pendidikan. Selain itu, Riduwan (2021: 24) memberikan panduan teknis dalam penyusunan instrumen penelitian, dan Ary, dkk. (2021: 33) memberikan wawasan tentang analisis data kuantitatif yang sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbentuk ular tangga untuk mengembangkan kemampuan menulis dasar siswa kelas I di SDN JULUK II. Menggunakan desain penelitian *quasi-eksperimen* dengan jenis *non-equivalent control group design*, data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media ini terhadap kemampuan awal menulis peserta didik.

Penelitian ini didasarkan pada hipotesis penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis awal pada peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hipotesis tersebut diterima. Dengan kata lain, kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran ular tangga digital dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Untuk mendukung hasil penelitian, dilakukan uji *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik. Data hasil evaluasi dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1.
Persentase Hasil Belajar Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.

No	Interval Nilai	Kategori	Evaluasi <i>Pretest</i>		Evaluasi <i>Posttest</i>	
			Jumlah Mahapeserta didik	Presentase	Jumlah Mahapeserta didik	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	5	23,81%	17	80,95%
2	< 70	Belum Tuntas	16	76,19%	4	19,05%
Jumlah			21	100	21	100

Sumber: Output pembelajaran melalui media pengajaran berdasarkan hasil penelitian

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa pada evaluasi *pretest*, hanya 5 peserta didik (23,81%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 , sementara 16 peserta didik (76,19%) masih berada di bawah KKM dengan nilai < 70 . Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital, hasil evaluasi *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 17 peserta didik (80,95%) berhasil mencapai atau melebihi KKM, sementara jumlah peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 4 peserta didik (19,05%).

Bertambahnya jumlah peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan dalam evaluasi *posttest* mengindikasikan pemanfaatan media pembelajaran ular tangga berbasis digital secara fakta dapat mengembangkan kemampuan menulis permulaan peserta didik dengan efektif. Media ini menciptakan empiris belajar yang interaktif, memberikan daya tarik serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran menulis. Interaksi visual dan permainan yang menyenangkan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep penulisan secara lebih efektif.

Pada evaluasi *pretest*, hanya ada 5 peserta didik dari 21 peserta didik yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan minimal, atau sekitar 23,81%. Setelah diterapkan media pembelajaran ular tangga dalam format digital, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 orang, atau sekitar 80,95%. Hal ini mencerminkan terkait media pembelajaran ular tangga yang berbasis digital mampu memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis permulaan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I di SDN JULUK II. Data *pretest* dan *posttest* mengungkapkan adanya perkembangan signifikan pada jumlah peserta didik yang telah mencapai ketuntasan minimal setelah diberikan perlakuan. Media ini juga dapat mendorong semangat belajar peserta didik melalui perantara pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan ular tangga berbasis digital bisa disarankan sebagai pilihan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif terkait perkembangan keterampilan menulis dasar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Pada penelitian ini, analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hubungan antara penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital (variabel independen X) dan kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I (variabel dependen Y). Berdasarkan hasil penghitungan, diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut: $\hat{Y} = a + bX$ Dengan nilai konstanta (a) sebesar 28,4921 dan koefisien regresi (b) sebesar 0,8214, maka persamaan regresi yang dihasilkan adalah: $Y = 28,4921 + 0,8214X$. Persamaan ini menggambarkan bahwa setiap kenaikan satu unit Pada variabel yang tidak tergantung (penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital). akan berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis permulaan peserta didik sebesar 0,8214 unit. Nilai konstanta sebesar 28,4921 mengindikasikan nilai kemampuan menulis permulaan peserta didik ketika media pembelajaran ular tangga yang berbasis digital tidak diterapkan.

Hasil dari analisis regresi ini menguatkan dugaan bahwa permainan ular tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis awal peserta didik secara efektif. Koefisien regresi positif sebesar 0,8214 menunjukkan hubungan positif antara penggunaan media dan kemampuan menulis peserta didik. Artinya, semakin intensif penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital, semakin tinggi pula kemampuan menulis permulaan peserta didik. Hasil ini diperkuat dengan uji signifikansi regresi yang menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga yang berbasis digital terbukti efektif secara kuantitatif dalam membantu peningkatan keterampilan menulis awal peserta didik kelas I di SDN JULUK II.

Analisis regresi linier sederhana ini memberikan bukti empiris yang memperkuat temuan sebelumnya, hasil dari uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis peserta didik setelah mereka diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran ular tangga digital. Berdasarkan temuan ini, dapat disarankan bahwa media pembelajaran tersebut tidak hanya memiliki daya tarik, tetapi juga bersifat interaktif, dan juga memberikan kontribusi yang nyata terhadap pencapaian kompetensi peserta didik dalam menulis permulaan. Melalui penerapan media ini, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga mampu mendorong perkembangan literasi peserta didik secara optimal. Kesimpulan ini menegaskan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Simpulan

Studi ini mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dalam bentuk digital secara signifikan mengembangkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas I di SDN JULUK II. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal setelah perlakuan. Selain itu, media ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Analisis regresi linier sederhana menunjukkan hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran dan kemampuan menulis peserta didik, di mana setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan media berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis sebesar 0,8214 unit. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis digital terbukti efisien dan layak direkomendasikan sebagai inovasi alat pembelajaran alternatif untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis awal pada siswa tingkat sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis digital tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dampak positif yang nyata terhadap pencapaian kompetensi peserta didik dalam menulis permulaan, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Daftar Rujukan

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. K. (2021). *Introduction to Research in Education*. Cengage Learning.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Guterres, I. K. N. P., Sudarti, S., & Putra, P. D. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis android pada pokok bahasan gejala pemanasan global untuk pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 54–61.
- Malinda, E. Q., & Hendratno. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Elvira. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(09), 1737–1748.
- Net, W. W. W. P., Istiq, N., Setiawan, R., & Tien-hsiang, M. L. (2024). Developing Digital Android-Based Snakes and Ladders: A Solution for Elementary School Students' Mathematics Learning in Indonesia and Taiwan. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 267–278. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.23>

- Riduwan. (2021). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sari, n. L. A., & kurniawan, d. W. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas iv sd. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*.
- Sri rahayu, s. E. (2021). *Strategi meningkatkan loyalitas sikap dan loyalitas pembelian*. Penerbit adab.