

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SD

Aqbila Rizqi Ameliya¹, Musfithah Sari², Ika Dian Rahmawati³

^{1,2,3} PGSD Universitas Trunodjoyo Madura

¹aqbilaameliya@gmail.com, ²musfithahsari@gmail.com,

³ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explain the use of the Snakes and Ladders game in improving students' speaking skills at Tanjung Jati 2 Elementary School, as well as to analyze a comparison of students' speaking skill levels before and after the implementation of the Snakes and Ladders game in the learning process. The research method used in this study is a quantitative approach with a pre-experimental design using a single-group pretest-posttest design. The population studied in this research consists of fifth-grade students at UPTD SDN Tanjung Jati 2. The research sample consists of 19 students in one class. Data were collected through interviews with the classroom teacher, speaking ability assessments, and documentation in the form of photographs of learning activities. Speaking ability assessments were conducted by evaluating aspects of stress, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. Based on the results obtained, the students' pretest average score was 71.79, while the posttest average score reached 84.00. This indicates that the average posttest score was higher than the average pretest score. The results of the hypothesis testing showed that the calculated t-value was greater than the critical t-value, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, the use of the Snakes and Ladders game had a significant effect on the speaking skills of fifth-grade students at UPTD SDN Tanjung Jati 2.

Keywords: *Snakes and Ladders game, speaking skills, elementary school, Indonesian language learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan permainan Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di Sekolah Dasar Tanjung Jati 2, serta menganalisis perbandingan tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental menggunakan Desain *Pretest-Posttest* Satu Kelompok. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas lima di UPTD SDN Tanjung Jati 2. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa dalam satu kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas, penilaian kemampuan berbicara, dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Penilaian kemampuan berbicara dilakukan dengan mengevaluasi aspek-aspek penekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 71,79, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 84,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa

nilai t yang dihitung lebih besar daripada nilai t kritis, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan permainan Ular Tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V di UPTD SDN Tanjung Jati 2.

Kata Kunci: media ular tangga, kemampuan berbicara, sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Kemampuan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam mempelajari Bahasa Indonesia, karena melalui berbicara, siswa dapat mengungkapkan ide, konsep, dan emosi kepada orang lain secara lisan. Kemampuan ini dalam penerapannya, masih menjadi masalah bagi banyak siswa di sekolah dasar. Keterbatasan dalam penguasaan kosakata juga menghambat siswa untuk menyusun kalimat yang koheren dan bermakna, sehingga kepercayaan diri mereka untuk berbicara di kelas semakin berkurang (Wahyuningasti et al., 2023).

Peserta didik dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah cenderung pasif dan ragu untuk berbagi gagasan mereka, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan akademik dan sosial mereka (Syahrani et al., 2025). Kondisi yang serupa ditemui di SDN

Tanjung Jati 2. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas, terlihat dari ucapan yang singkat, tidak terstruktur, dan kurang berkembang. Temuan ini konsisten dengan pengamatan di berbagai level yang menunjukkan bahwa siswa sering merasa kesulitan dan kurang percaya diri saat tampil lisan, yang menghalangi keberanian mereka untuk kesempatan di masa depan (Jendriadi et al., 2023). Perbedaan kemampuan berbicara di antara siswa-siswa ini adalah masalah yang perlu segera ditangani dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif solusi yang dinilai tepat adalah penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Jendriadi et al., 2023). Media permainan ular tangga,

khususnya, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD (Wati, 2021), mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Nugrahani, 2017), serta membantu anak dalam mengembangkan kosakata untuk memahami dan menyebutkan setiap kata dengan tepat. Permainan ini memberikan pemahaman kepada siswa melalui aktivitas belajar dan bermain, menstimulasi keterampilan berpikir dan berbahasa, serta mendorong kerjasama di antara siswa (Jendriadi et al., 2023).

Berbagai studi telah mengungkapkan efektivitas media ular tangga. Penggunaan media ini untuk anak usia 5–6 tahun terbukti mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui aktivitas yang menarik dan interaktif (Puspita et al., 2023). Membaca dalam konteks permainan ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca secara teknis sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara menyeluruh (Nurusyaikha et al., 2025). Media ini juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar membaca sambil

bermain, yang dapat memupuk motivasi belajar yang berkesinambungan (Naufal et al., 2023). Secara kuantitatif, motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan dari 70,20% (Baik) menjadi 84,86% (Sangat Baik) setelah penggunaan media ini (Pratiwi & Hardini, 2022), dan keterampilan berbicara siswa yang sebelumnya hanya 29% di atas KKM meningkat secara signifikan menjadi 85% setelah penerapannya (Tambunan, 2019). Pemanfaatan media ular tangga yang dilengkapi dengan kartu baca juga menunjukkan kemajuan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai *pretest* 50 meningkat menjadi 74,09 pada *posttest* disertai dengan respons positif dari siswa (Putri et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan media ular tangga dalam kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2, serta menganalisis seberapa besar peningkatan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang merupakan metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian yang diterapkan adalah *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest - Posttest Design*, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Kelompok itu menjalani *pretest* sebelum perlakuan (O_1), selanjutnya diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga (X), dan diakhiri dengan *posttest* setelah perlakuan (O_2). Selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* ($O_2 - O_1$) dianggap sebagai dampak dari perlakuan yang telah diberikan.

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2019)

Lingkup penelitian ini berfokus pada penggunaan media ular tangga dalam pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar (SD),

terutama pada materi yang berkaitan dengan kemampuan berbicara. Objek yang diteliti dalam studi ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas V SD Tanjung Jati 2 yang mencakup kemampuan untuk menyampaikan ide, pendapat, atau kisah secara lisan dengan memperhatikan aspek tekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Penelitian ini difokuskan pada dampak penggunaan media ular tangga sebagai alat pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan.

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penerapan media ular tangga, yang merupakan media permainan. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa SD, yaitu kemampuan siswa untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara lisan kepada orang lain dengan jelas dan lancar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN Tanjung Jati 2 dengan subjek peserta didik kelas V sebanyak 19 orang. Penelitian ini menerapkan *One Group Pretest-Posttest Design* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu *pretest*, *intervensi*, dan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan untuk menilai kemampuan berbicara awal siswa sebelum perlakuan diterapkan menggunakan media ular tangga. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan dengan menerapkan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks narasi. Setelah pelaksanaan perlakuan, langkah terakhir yaitu *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media ular tangga.

Kegiatan *pretest* dilaksanakan dengan siswa yang diminta untuk berbagi pengalaman atau cerita sederhana di depan kelas secara lisan. Penilaian kemampuan berbicara dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa unsur, yaitu kefasihan, tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman. Menurut hasil *pretest*, masih ada sedikit siswa yang

menceritakan pengalamannya secara runtut dan jelas. Selain itu, siswa terlihat tidak percaya diri ketika berbicara di depan kelas, masih merasa malu untuk mengungkapkan pendapat, bercerita dengan singkat dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti menerapkan *intervensi* dengan menggunakan media ular tangga dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Media ular tangga yang dipakai telah disesuaikan dengan berbagai pertanyaan serta kartu berbicara di setiap kotak permainan. Selama proses pembelajaran, siswa dikelompokkan ke dalam tiga tim dan secara bergiliran memainkan media ular tangga. Setiap pelajar yang sampai di kotak tertentu wajib menjalankan instruksi untuk berbicara, seperti berbagi pengalaman, melanjutkan cerita, atau memberikan jawaban secara lisan.

Penggunaan media ular tangga menjadikan suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena proses belajar dilakukan melalui permainan. Siswa semakin yakin untuk berbicara di depan kelas dan

lebih aktif dalam menyampaikan ide serta kisah. Interaksi antar siswa terlihat lebih baik dibandingkan dengan sebelum penggunaan media ular tangga.

Setelah perlakuan selesai diterapkan, tahap selanjutnya adalah *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa setelah menerima perlakuan. Pada sesi *posttest*, siswa diminta untuk menceritakan di depan kelas dengan penilaian yang memperhatikan aspek kefasihan, tekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman.

Hasil studi menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 71,79, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 84,00. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1 Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berbicara Siswa SDN Tanjung Jati 2

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	32	60
Nilai Rata-rata	71,79	84,00

Menurut tabel tersebut, jelas bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Peningkatan nilai itu

menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan efek positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Penilaian seberapa signifikan peningkatan kemampuan berbicara siswa, dihitung *N-Gain*. Hasil perhitungan *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Keterampilan Berbicara Siswa SDN Tanjung Jati 2

N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
19	71,79	84,00	0,43

Berdasarkan hasil perhitungan itu, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,43 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Jati 2.

Selain nilai rata-rata dan *N-Gain*, kemajuan keterampilan berbicara siswa juga terlihat selama proses pembelajaran. Sebelum perlakuan dilakukan, siswa biasanya kurang aktif dan merasa tidak percaya diri saat berbicara di depan kelas. Setelah menggunakan alat ular tangga, murid terlihat lebih bersemangat, lebih fasih dalam berbicara, dan lebih mudah dalam menyampaikan cerita dengan teratur. Siswa juga lebih yakin untuk mengungkapkan pandangan dan

menjawab pertanyaan dari guru maupun teman-temannya.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest dan posttest* berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk melakukan pengujian hipotesis. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis melalui uji *t* menunjukkan bahwa *t* hitung lebih tinggi daripada *t* tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Jati 2.

Kemampuan berbicara siswa bertambah karena penggunaan media ular tangga yang dapat menyajikan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui media permainan, siswa tidak merasa terbebani saat berbicara sehingga mereka lebih yakin dalam menyampaikan cerita secara verbal. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan juga meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan studi mengenai media ular tangga yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan

hasil belajar dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Wulandari, 2022). Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi ini sejalan dengan pendapat Putri et al (2024) yang mengemukakan bahwa media ular tangga lebih menarik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan berpengaruh pada kemampuan berbicara siswa SD.

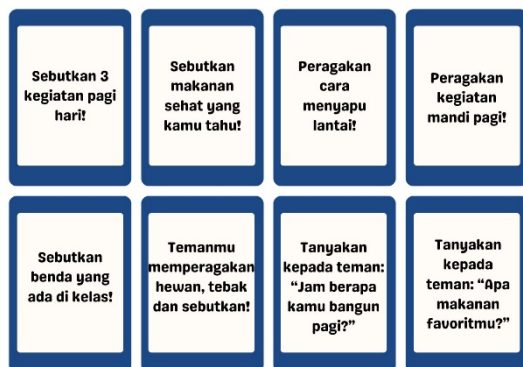
Penelitian ini juga berlandaskan pada studi Afandi (2015) yang membuktikan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari (2022) menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Media ular tangga dengan cara demikian dapat digunakan sebagai alternatif media pengajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD, khususnya pada materi teks narasi. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan komunikatif sehingga siswa lebih

percaya diri ketika berbicara di depan kelas.

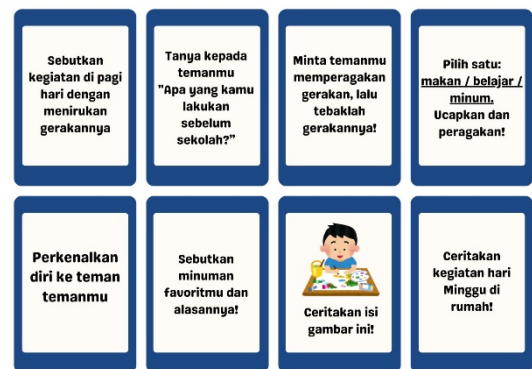
Ilustrasi media ular tangga yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2, gambar 2, dan gambar 3. Gambar 1 merupakan media ular tangga yang dilaksanakan secara bergantian oleh tim, gambar 2 dan gambar 3 merupakan kartu berbicara yakni tantangan yang terdapat pada setiap kotak ular tangga.



Gambar 1 Media Ular Tangga



Gambar 2 Kartu Misi



Gambar 3 Kartu Misi

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di UPTD SDN Tanjung Jati 2 terhadap siswa kelas V, disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi. Pemanfaatan media ular tangga membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih percaya diri saat berbicara di kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah perlakuan menggunakan media ular tangga. Ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* yang pada awalnya 71,79 meningkat menjadi 84,00 di *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan

bahwa nilai thitung lebih besar dari t tabel, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Jati 2. Media ular tangga juga membantu siswa dalam mengungkapkan ide, pandangan, dan narasi secara lisan dengan memperhatikan elemen penekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi pilihan alternatif yang kreatif untuk memperbaiki keterampilan berbicara siswa SD dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Jendriadi, Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, Puspita, V., & Zaturrahmi. (2023). Penggunaan media ular tangga pada anak usia 5–6 tahun untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499
- Naufal, D. S., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Keterampilan Membaca Kelas II. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(05), 519–531. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1962>
- Nugrahani, R. (2017). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. *JiIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Puspita, Z., Desmariyani, E., & Anwar, R. (2023). Penggunaan media ular tangga pada anak usia 5–6 tahun untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499.

- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrani, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Keterampilan berbicara siswa sebagai faktor penunjang sikap percaya diri siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–290. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i2.1698>
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan media permainan ular tangga berangkas dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25–40.
- Wahyuningasti, E., Rokhmaniyah, R., & Susiani, T. S. (2023). Pengaruh rasa percaya diri terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN se-Kecamatan Banyuurip tahun ajaran 2021/2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i1.63470>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(1), 68–73.
- Wulandari, D. G. R. (2022). Game edukatif matematika: Efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas II. *Primary Education Journal*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.30631/pej.v6i1.89>