

PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA MATERI SIKAP MENAATI ATURAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR LITERASI SISWA KELAS II SDN PANGGUNGLOR SEMARANG

Devi Ayuk Nurwulan¹, Ikha Listyarini², Catur Prasetiawati³, Henry Januar Saputra⁴
Universitas PGRI Semarang
deviayuk9@gmail.com; Ikhalistyarini@upgris.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the influence of the use of Snakes and Ladders media as material about obeying rules (Variable X) on students' motivation to learn literacy (Variable Y) second grade students at SDN Panggunglor. The research design uses a simple paradigm research design with one independent variable and one dependent variable. Data obtained through a questionnaire with Likert scale calculations. The location of this research will be carried out in class II of SDN Panggunglor Semarang. The sample in this study was 25 class II students using saturated sampling techniques. The data analysis technique used in this research starts from descriptive analysis and the data analysis technique used in this research starts from descriptive analysis. The results of this research show the results of a simple linear regression test with a value of $t_{count} = 4.987 > t_{table} = 2.069 (0.25 : 23)$, so it can be concluded that the application of Snakes and Ladders media material on the attitude of obeying the rules (Variable X) on students' motivation to learn literacy (Variable Y) second grade students at SDN Panggunglor. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Snakes and Ladders game media with material about obeying the rules has a significant positive impact on students' motivation in learning literacy.

Keywords : Snakes and Ladders Media, Motivation, Literacy

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh antara penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor. Desain penelitian menggunakan design penelitian paradigma sederhana dengan satu variable bebas dan satu variable terikat. Data yang diperoleh melalui angket dengan penghitungan skala *likert*. Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II SDN Panggunglor Lor Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas II dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dimulai dari analisis deskriptif dan Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dimulai dari analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji regresi linier sederhana dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 4,987 > t_{tabel} = 2,069 (0,25; 23)$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan

Ular Tangga dengan materi sikap mematuhi aturan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar literasi.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Motivasi, Literasi

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perubahan pada tahun 2013. Perubahan yang dilakukan tersebut merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia untuk menjadi lebih baik. Pada pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum yang digunakan adalah kurikulum berbasis teks. Untuk itu, pentingnya penyelenggaraan suatu kegiatan oleh pihak sekolah untuk mewujudkan visi dan misi agar para siswa dapat beradaptasi dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi, dengan diadakannya kegiatan literasi bagi siswa.

Menurut Rosdiana et al. (2021), bahwa literasi tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana yang penting dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapat di bangku sekolah. Literasi mempunyai makna sebagai kemampuan membaca dan menulis kemudian berkembang menjadi kemampuan menguasai pengetahuan bidang tertentu. Pada saat ini pendidikan literasi sedang gencar-gencarnya diterapkan, khususnya pada program pendidikan. Literasi ditandai dengan huruf, melek huruf atau berpendidikan, literasi sangat berhubungan erat dengan kemampuan membaca dan menulis. Salah satu strategi untuk meningkatkan literasi, sekolah dan lingkungan keluarga harus lebih banyak melibatkan dalam kegiatan membaca. Membiasakan anak untuk menyenangi kegiatan membaca memang bukan hal yang mudah, apalagi minat anak pun berbeda-beda. Namun, menyediakan jenis-jenis bacaan yang beragam sesuai dengan minat anak dapat menjadi salah satu solusi baik dalam meningkatkan ketertarikan dalam kegiatan membaca (Nurjani, 2018).

Kemudian menurut Kurniawati et al. (2021), menyatakan bahwa Literasi tidak hanya berfokus pada kegiatan membaca dan menulis saja, tetapi kemampuan membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai siswa untuk memahami, mengkritisi, dan menciptakan suatu hal. Jika minat membaca dan menulis tinggi, pemahaman dan pola pikir yang kritis serta kreatif akan muncul. Pada dasarnya literasi merupakan sebuah gerakan yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Secara umum menurut Hartati

,2017), literasi adalah sebuah istilah untuk kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk memahami atau mengerti, mengolah, serta menggunakan informasi yang diterima untuk berbagai keadaan. Oleh karena itu, tentunya literasi sangat berhubungan dengan kehidupan siswa, baik di lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat. Sehingga literasi baik digunakan untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur.

Menurut Kemendikbud (2017), literasi didefinisikan sebagai a) kemampuan melakukan kegiatan baca, tulis, berhitung, dan bicara, serta kemampuan mencari informasi dan menggunakannya; b) kegiatan sosial yang dalam penerapannya dipengaruhi oleh berbagai kondisi; c) kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan membaca, menulis, menghitung yang digunakan untuk memikirkan, menyelidiki, menanyakan, dan mengkritik semua hal yang telah dipelajari; dan d) penggunaan bacaan yang memiliki variasi dalam hal subjek, aliran, dan tingkat kerumitan bahasa. Dalam menghadapi abad 21, siswa memerlukan beberapa keterampilan diantaranya adalah literasi dasar, kompetensi, dan karakter. Literasi dasar berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan keterampilan berliterasi yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang tidak menaati aturan mungkin sering mengabaikan tugas literasi yang diberikan oleh guru. Ketidakpatuhan ini mengurangi kesempatan mereka untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan literasi.

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat di SDN Panggunglor, peneliti menemukan masalah bahwa ada kesulitan siswa dalam kegiatan literasi di SDN Panggunglor. Masalah yang ditemukan yakni kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan literasi seperti sikap yang tidak disiplin membuat siswa kurang teratur dalam mengikuti jadwal belajar literasi, mengerjakan tugas, dan membaca bahan bacaan. Hal ini menyebabkan kurangnya konsistensi dalam belajar dan mengurangi kemampuan siswa untuk berkembang dalam literasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa siswa menunjukkan sikap yang tidak disiplin dalam mengikuti kegiatan literasi, termasuk tidak teratur dalam mengikuti jadwal belajar, mengerjakan tugas, dan membaca bahan bacaan. Akibat dari kurangnya kedisiplinan, siswa menjadi tidak konsisten dalam proses belajar literasi, yang berdampak negatif pada perkembangan kemampuan literasi mereka. Ketidakdisiplinan dan kurangnya konsistensi mengurangi kemampuan siswa untuk berkembang dalam literasi, yang pada akhirnya menghambat pencapaian kompetensi literasi yang diharapkan.

Rendahnya sikap dalam menaati aturan cenderung memiliki rasa tanggung jawab yang rendah terhadap pembelajaran mereka sendiri. Hal ini mempengaruhi motivasi internal mereka untuk belajar dan berkembang dalam literasi. Menurut Zandrato (2022), menjelaskan bahwa kurangnya kesadaran dan pemahaman siswa dalam menyadari pentingnya menaati aturan dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan keberhasilan akademis, termasuk literasi. Siswa yang tidak menaati aturan mungkin sering gagal mencapai tujuan belajar literasi. Kegagalan berulang kali ini bisa menurunkan motivasi mereka untuk terus belajar. Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk meningkatkan siswa belajar dan dapat memahami materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi.

Media, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk dari kata jamak “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar dengan istilah dari kata media itu sendiri memiliki arti media sebagai wahana penyalur informasi (Sutiman, 2017). Di saat terjadinya kegiatan proses belajar mengajar, menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat di butuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang di sampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam meningkatkan motivasi siswa adalah media berbantu *educative games* berbentuk ular tangga.

Menurut Salomon (2015), agar pembelajaran menarik bagi siswa, maka dalam pembelajaran dapat memasukkan permainan edukatif yang dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, cara penyampaian materi berganti-ganti, dan memberi kesempatan pada siswa untuk membawa sesuatu yang dapat dipelajarinya di sekolah, salah satunya adalah ular tangga. Permainan ular tangga adalah alat pendidikan yang digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep, termasuk aturan, matematika, dan literasi, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Mustikasari et al, 2019). Permainan ular tangga membuat proses belajar menjadi menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran. Ular tangga dapat disesuaikan untuk mengajarkan keterampilan membaca dan menghitung dengan menambahkan pertanyaan atau tugas pada setiap kotak. Permainan ular tangga dapat digunakan untuk memperkenalkan kosa kata baru dan meningkatkan pemahaman melalui cerita atau skenario yang terkait dengan permainan.

Pada permainan ular tangga memiliki aturan yang harus diikuti oleh semua pemain, seperti aturan melempar dadu, bergerak sesuai angka yang diperoleh, dan mengikuti instruksi yang tertera pada kotak-kotak khusus (ular dan tangga). Ini mengajarkan siswa tentang pentingnya mengikuti aturan untuk mencapai tujuan. Permainan ular tangga mengajarkan siswa untuk menunggu giliran dan menghormati hak pemain lain, yang mengembangkan disiplin dan tanggung jawab sosial (Fransisca, 2020). Adanya kelebihan tersebut, menjadikan permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap menaati aturan pada siswa, sehingga kedisiplinan mengikuti kegiatan literasi akan meningkat beriringan dengan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi.

Ketercapaian motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi dapat diidentifikasi dari empat penilaian yang mengadopsi dari Abidin et al. (2018) yaitu (1) siswa memiliki motivasi yang rendah apabila tidak tertarik pada kegiatan literasi dan tidak pernah mengambil inisiatif untuk membaca atau menulis, (2) siswa memiliki motivasi yang cukup apabila terlibat sesekali dalam kegiatan literasi dan kadang-kadang mengambil inisiatif untuk membaca dan menulis, (3) siswa memiliki motivasi yang baik apabila aktif terlibat dalam sebagian besar kegiatan literasi dan sering mengambil inisiatif untuk membaca atau menulis, dan (4) siswa memiliki motivasi sangat baik apabila sangat aktif atau antusias dalam semua kegiatan literasi dan selalu mengambil inisiatif untuk membaca atau menulis tanpa diminta.

Sikap mematuhi aturan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi memiliki hubungan yang erat. Siswa yang mematuhi aturan cenderung lebih disiplin dan konsisten dalam mengikuti jadwal dan kegiatan literasi. Disiplin ini membantu mereka mengembangkan kebiasaan membaca dan menulis secara rutin. Dengan konsistensi dalam kegiatan literasi, siswa dapat lebih cepat meningkatkan keterampilan literasi mereka, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka untuk terus belajar.

Pernyataan uraian diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Kurniasih (2022). Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media educative terhadap motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi. Penggunaan media educative game (permainan edukatif) dalam kegiatan literasi dapat memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi siswa. Media educative game menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan literasi. Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui bermain, yang bisa membuat proses belajar terasa lebih alami dan menarik.

Penelitian serupa oleh Ibrahim (2023), menjelaskan bahwa penggunaan media educative game yang menekankan permainan dengan aturan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam kegiatan literasi. Permainan dengan aturan memberikan tantangan yang menarik, yang dapat memotivasi siswa untuk terus mencoba dan mencapai tujuan mereka. Sementara adanya sistem penghargaan yang memberi insentif kepada siswa untuk mematuhi aturan dan mencapai target, meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk menganalisis pengaruh media ular tangga materi sikap mematuhi aturan terhadap motivasi siswa dalam belajar literasi di kelas II SDN Panggunglor. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu akan mengkaji lebih lanjut terkait fokus masalah, pokok bahasan, dan sekolah tempat penelitian dilakukan merupakan hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penulis dalam penelitian ini memfokuskan pada permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam belajar literasi.

METODE

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media ular tangga materi sikap mematuhi aturan terhadap motivasi siswa dalam belajar literasi di kelas II SDN Panggunglor. Untuk mengetahui adanya pengaruh, peneliti menggunakan design penelitian paradigma sederhana dengan satu variable bebas dan satu variable terikat. Kuantitatif korelasi yaitu suatu proses penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variable atau lebih dalam mencari peranan, pengaruh, hubungan yang bersifat sebab-akibat antara variable bebas (independent) dan variable terikat (dependent) (Sugiyono, 2017). Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara penggunaan media ular tangga materi sikap mematuhi aturan (Variabel Bebas) terhadap motivasi siswa dalam kegiatan literasi (Variabel Terikat). Penelitian dilakukan di kelas II SDN Panggunglor dengan tiga kali pertemuan. Waktu penelitian ini yaitu pada bulan Februari 2024. Populasi pada penelitian ini adalah 25 siswa kelas II SDN Panggunglor. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dengan skala pengukuran yaitu skala *likert*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dimulai dari analisis deskriptif yang digunakan untuk menghitung rata-rata, median, dan standar deviasi skor penggunaan media ular tangga materi sikap mematuhi aturan (Variabel Bebas) dan motivasi siswa dalam

kegiatan literasi (Variabel Terikat). Selanjutnya, teknik analisis untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media ular tangga materi sikap mematuhi aturan (Variabel Bebas) terhadap motivasi siswa dalam kegiatan literasi (Variabel Terikat) yaitu *regresi linier sederhana* menggunakan aplikasi SPSS 24. Menurut Sugiyono (2017), regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional maupun klausal satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.

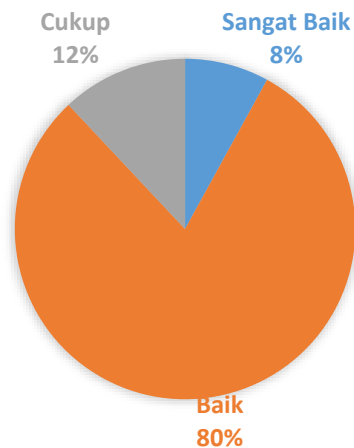
HASIL

Hasil dari penelitian pada variabel penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) pada siswa kelas II SDN Panggunglor, diperoleh dari skor jawaban siswa dari pertanyaan-pertanyaan dalam lembar kuesioner. Variabel penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan terdiri dari empat indikator yaitu; Sangat Baik (memahami semua aturan dan selalu mematuhi aturan tanpa pengecualian), Baik (memahami sebagian besar aturan dan jarang melanggar), Cukup (memahami sebagian aturan, tetapi sering melanggar), dan Kurang (tidak memahami aturan permainan dan sering melanggar aturan). Berikut persebaran jawaban hasil kuesioner siswa;

Tabel 1 Sikap Mematuhi Aturan dalam Bermain Ular Tangga

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Cukup	3	12.0	12.0	12.0
	Baik	20	80.0	80.0	92.0
	Sangat Baik	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Pada Tabel 1, menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga oleh siswa kelas II SDN Panggunglor memiliki kecenderungan bermain dengan sikap mematuhi aturan dengan baik. Pernyataan tersebut ditunjukkan distribusi hasil jawaban kuesioner siswa dari 20 siswa dengan kategori baik. Untuk lebih jelasnya penulis menyajikan data ke dalam bentuk diagram, sebagai berikut;



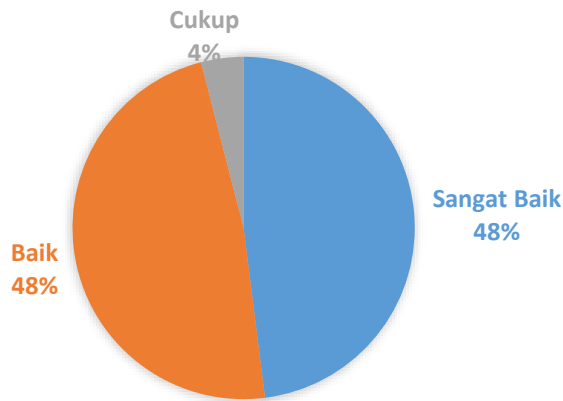
Gambar 1 Sikap Mematuhi Aturan dalam Bermain Ular Tangga

Pada Gambar 1, menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas II sebesar 80 % (20 siswa) memiliki sikap mematuhi aturan yang baik ketika bermain ular tangga. Selanjutnya, dari 25 siswa kelas II sebesar 8% (2 siswa) memiliki sikap mematuhi aturan yang sangat baik ketika bermain ular tangga. Terakhir, dari 25 siswa kelas II sebesar 12% (3 siswa) memiliki sikap mematuhi aturan yang cukup baik ketika bermain ular tangga. Sementara, untuk hasil variable motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) memperoleh persebaran jawaban hasil kuesioner siswa, sebagai berikut;

Tabel 2 Motivasi Siswa Belajar Literasi

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Cukup	1	4.0	4.0	4.0
	Baik	12	48.0	48.0	52.0
	Sangat Baik	12	48.0	48.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Pada Tabel 2, menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas II SDN Panggunglor dalam belajar literasi memiliki kecenderungan motivasi baik dan sangat baik. Pernyataan tersebut ditunjukkan distribusi hasil jawaban kuesioner siswa dari 12 siswa dengan kategori baik dan 12 siswa dengan kategori sangat baik dalam memiliki motivasi belajar literasi. Untuk lebih jelasnya penulis menyajikan data ke dalam bentuk diagram, sebagai berikut;



Gambar 2 Motivasi Siswa Belajar Literasi

Pada Gambar 2, menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas II sebesar 48% (12 siswa) memiliki motivasi yang terkategori sangat baik dalam mengikuti kegiatan belajar literasi. Selanjutnya, dari 25 siswa kelas II sebesar 48% (12 siswa) memiliki motivasi yang terkategori baik dalam mengikuti kegiatan belajar literasi. Terakhir, dari 25 siswa kelas II sebesar 4% (1 siswa) memiliki motivasi yang terkategori cukup baik dalam mengikuti kegiatan belajar literasi.

Berdasarkan hasil pemerolehan data penelitian, dilakukan uji analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor. Analisis regresi linier sederhana berfungsi untuk mengukur pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Regresi

ANOVA ^a						
Model		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>Regression</i>	1164.475	1	1164.475	24.869	.000 ^b
	<i>Residual</i>	1076.965	23	46.825		
	<i>Total</i>	2241.440	24			

Pada Tabel 3, menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 24,869 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa

kelas II SDN Panggunglor. Berikut peneliti sajikan bentuk kontribusi pengaruh antara penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor, antara lain.

Tabel 4 Kontribusi Variabel Bebas terhadap Variabel Terikat

<i>Coefficients^a</i>						
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	44.564	8.484		5.253	.000
	Variabel X	.618	.124	.721	4.987	.000

Pada Tabel 4, menunjukkan bahwa hasil dari penghitungan melalui aplikasi SPSS menghasilkan nilai $a = 44,564$; $b = 0,618$ sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 44,564 + 0,618X$, artinya jika penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) naik satu persen maka motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) naik sebesar 0,618, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar $4,987 > t_{tabel} 2,069$ (0,25 : 23), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor.

PEMBAHASAN

Penggunaan media permainan Ular Tangga dengan materi sikap mematuhi aturan dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa langkah terstruktur. Pertama, guru perlu merancang dan mempersiapkan papan permainan Ular Tangga yang berisi kotak-kotak dengan tugas atau pertanyaan terkait sikap mematuhi aturan dan literasi. Setelah itu, guru memberikan orientasi kepada siswa dengan menjelaskan tujuan permainan dan memberikan instruksi yang jelas mengenai cara bermain, termasuk aturan permainan. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memulai permainan dengan melempar dadu dan

memindahkan pion sesuai angka yang muncul. Saat pion mendarat di kotak tertentu, siswa harus menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan yang tercantum pada kartu tugas.

Guru memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan jika diperlukan, dan memastikan siswa mematuhi aturan permainan. Penghargaan atau poin diberikan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan baik dan mematuhi aturan, diikuti dengan sesi refleksi di mana siswa mendiskusikan pengalaman dan pembelajaran mereka. Langkah terakhir adalah mengintegrasikan prinsip-prinsip yang dipelajari ke dalam kegiatan literasi sehari-hari dan melakukan evaluasi untuk mengukur perubahan motivasi.

Hasil analisis pengaruh penggunaan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan terhadap motivasi siswa belajar literasi siswa kelas II SDN Panggunglor diperoleh dari hasil pemberian instrumen angket siswa yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang dianalisis berdasarkan uji regresi linier sederhana dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar $4,987 > t_{tabel} 2,069 (0,25 : 23)$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor.

Penerapan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan berpengaruh pada motivasi siswa dalam belajar literasi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pengalaman bermain membantu siswa memahami pentingnya mematuhi aturan dan bagaimana hal ini dapat membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik dalam literasi. Proses ini meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, memperkuat keterampilan literasi mereka, dan menanamkan sikap positif terhadap belajar. Pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh tantangan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membuat mereka merasa senang dan tertarik untuk belajar literasi. Serta, pemberian penghargaan, pengakuan, dan pujian yang diberikan selama permainan mendorong motivasi ekstrinsik siswa, membuat mereka lebih bersemangat untuk mencapai tujuan literasi.

Pernyataan tersebut selaras dengan Aela (2023), pada penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif seperti ular tangga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan konten literasi dan tantangan yang diberikan. Permainan yang menyenangkan dan kompetitif meningkatkan keterlibatan emosional siswa, membuat mereka lebih tertarik dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Pernyataan serupa dari Nurhidayati (2023), menjelaskan bahwa melalui permainan, siswa secara langsung merasakan konsekuensi dari

mematuhi atau melanggar aturan, yang memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya sikap mematuhi aturan. Siswa belajar menerapkan konsep mematuhi aturan dalam konteks permainan, yang dapat diterjemahkan ke dalam sikap dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran literasi.

Kelebihan penerapan media permainan Ular Tangga dengan materi sikap mematuhi aturan memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar literasi. Permainan Ular Tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui permainan, siswa melihat langsung konsekuensi dari mematuhi atau melanggar aturan, memperkuat pemahaman dan penerimaan mereka terhadap aturan, sehingga mereka lebih bersemangat untuk belajar literasi.

Menurut Firmasari (2023), media yang interaktif memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif sering memberikan umpan balik langsung tentang kinerja siswa, membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya dengan segera. Selain itu, adanya elemen kompetitif dapat meningkatkan motivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Pernyataan serupa dari Fachrudi (2024), menjelaskan bahwa media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian mereka. Siswa dapat menetapkan dan melacak tujuan belajar mereka sendiri, yang membantu meningkatkan motivasi intrinsik.

Pada permainan Ular Tangga, siswa harus mematuhi aturan permainan untuk bisa maju dan mencapai tujuan. Melalui pengalaman ini, siswa belajar pentingnya mematuhi aturan, yang kemudian dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Sikap mematuhi aturan yang diperkuat melalui permainan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib dan kondusif. Selain itu, elemen permainan dalam Ular Tangga, seperti tantangan, kompetisi sehat, dan penghargaan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga meningkat karena adanya penghargaan, pengakuan, dan poin yang dapat diperoleh selama permainan, yang mendorong mereka untuk terus berusaha.

Melalui tugas-tugas literasi yang ada di papan permainan, siswa mendapatkan latihan yang berulang dan kontekstual dalam membaca, menulis, dan pemahaman teks. Ini

membantu meningkatkan keterampilan literasi mereka dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi literasi karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif. Menurut Ardi (2023), menjabarkan bahwa tugas-tugas literasi dalam permainan sering kali terkait dengan konteks tertentu yang relevan dengan kehidupan siswa. Ini membantu siswa memahami dan mengingat materi literasi dengan lebih baik karena mereka dapat melihat bagaimana keterampilan literasi diterapkan dalam situasi nyata.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan media permainan Ular Tangga dengan materi sikap mematuhi aturan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar literasi. Permainan ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sambil mengajarkan pentingnya mematuhi aturan dan meningkatkan keterampilan literasi siswa. Dengan cara ini, permainan Ular Tangga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan penting untuk sukses dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan media permainan Ular Tangga dengan materi sikap mematuhi aturan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar literasi. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar $4,987 > t_{tabel}$ 2,069 (0,25: 23), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ular Tangga materi sikap mematuhi aturan (Variable X) terhadap motivasi siswa belajar literasi (Variable Y) siswa kelas II SDN Panggunglor. Permainan Ular Tangga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sambil mengajarkan pentingnya mematuhi aturan dan meningkatkan motivasi siswa belajar literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyani, T., & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis* (3rd ed.). Bumi Aksara. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1963>
- Aela, M. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tanga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Berliterasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpfi.v7i1.1070>

- Ardi, S. D. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Relawan Jurnal Indonesia*, 2(2), 156–166. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Fachrudin, D. S. (2024). Peningkatan Motivasi Siswa Belajar Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9936>
- Firmasari, T. (2023). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 45–62. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.34212>
- Fransisca, R. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 121–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.2058>
- Hartati, S. (2017). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini* (3rd ed.). Departemen Pendidikan Nasional. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Ibrahim, D. (2023). Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 5(2), 34–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/jkm.v5i2.3949>
- Kemendikbud. (2017). *Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional* (L. A. Mayani, Ed.; 1st ed.). Kemendikbud. https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/08/peta-jalan-gln_rev.pdf
- Kurniasih. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2021). Memadukan Inovasi dan Kearifan Lokal dalam Pengajaran Literasi pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi. *Jurnal Of Empowerment*, 2(1), 125–138. <https://jurnal.unsur.ac.id/jc/article/view/1229i>
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Mustikasari, I., Supandi, & Damayanti, A. T. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 303–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p7-12>
- Nurhidayati, S. (2023). Peningkatan Motivasi dalam Kegiatan Literasi Anak Usia Dini Melalui Konsep Ular Tangga Asmaul Husna. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Nurjani. (2018). Literasi pada Pembelajaran Menulis bagi Anak Sekolah Dasar. *Proceeding LAIN Batusangkar*, 233–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Rosdiana, L. A., Sunendar, D., & Damaiani, V. (2021). Tingkatan Literasi Membaca Anak Selama Pembelajaran DaringSaar Pandemi COvid-19. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 10(2), 162–169. <http://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi>

- Salomon, G. (2015). *Interaction of media, cognition, and learning*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(3).
- Zendrato, T. L. N. (2022). Peran Guru PPKn Dalam Menumbuhkan Kesadaran Diri Siswa Terhadap Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>