



Media Pembelajaran sebagai *Support System* dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Shahibul Ardhi¹

PGMI, STAI Al-Amin Gersik Kediri Lombok Barat, Indonesia, Email: shahibulardhi23@gmail.com

Shodiqin²

PAI, Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur, Indonesia, Email: shodiqin2394@gmail.com

Abstrak. Media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan optimalisasi proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. Media ini adalah media pengembangan yang menggunakan metode meta analisis. Salah satu permasalahan pendidikan saat ini adalah minimnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga. Anak – anak ditingkat dasar mempunyai kecenderungan untuk bermain. Situasi yang menyenangkan dan santai akan membantu anak untuk meningkatkan minat belajarnya. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini yang berdampak untuk memberikan wacana tentang alternatif media pengajaran untuk Tingkat dasar. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar ditingkat dasar.

Kata Kunci : media pembelajaran, permainan ular tangga.

Abstract. This learning media aims to develop and improve the learning of elementary school students. This media is a development media that uses the meta-analysis method. One of the problems of education is the minimum of media facilities and infrastructure, so that teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media in the classroom. Interesting learning media that can overcome student boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of snake and ladder game media. Children in elementary school have a tendency to play. Fun and relaxed situations will help children to increase their interest in learning. The development of learning media in the form of a snake and ladder game has an impact on providing discourse on alternative teaching media for the elementary level. The use of this learning media is expected to improve the quality of learning activities at the elementary level

Keywords: learning media, snake and ladder game visuals.

Article History

Submitted: 14th September 2025

Accepted: 15th October 2025

Published: 30th October 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen krusial yang bertujuan untuk membentuk perilaku baik secara moral, spiritual, dan sosial yang sejalan dengan

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar tujuan tersebut tercapai, guru harus merancang proses pembelajaran yang efektif dan benar, termasuk merencanakan penggunaan media pembelajaran. (Afandi, 2015). Beberapa keuntungan penggunaan media pembelajaran adalah memperluas variasi sajian materi yang disampaikan di kelas seperti buku, gambar, dan narasumber, peserta didik akan mendapatkan pengalaman beragam selama proses belajar, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan langsung bagi peserta didik.

Guru mampu menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berdampak pada aktivitas pembelajaran siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, diharapkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru perlu membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses menyampaikan materi sangat beragam tergantung situasi dan kebutuhan seperti media pembelajaran yang dibuat dari barang-barang yang sudah tidak terpakai seperti media permainan ular tangga.

Jumlah pelajar Sekolah Dasar yang terus meningkat setiap tahun tentu memerlukan perhatian yang serius. Kualitas pendidikan dasar di Indonesia terbukti belum mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat bersaing secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya kesadaran tenaga pendidik terhadap pentingnya peningkatan kualitas diri. Oleh karena itu, Dinas Pendidikan melaksanakan berbagai langkah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, antara lain;

1. Meningkatkan kualitas pre-service training, dengan menitik beratkan pada kegiatan pembelajaran dan penguasaan praktek mengajar.
2. Memperbaiki sistem rekrutmen guru dan tenaga kependidikan melalui seleksi terhadap calon guru dan tenaga kependidikan melalui kerjasama dengan LPTK dan Pemerintah Daerah setempat.

3. Meningkatkan kualitas in-service training dengan diberikannya keleluasaan sekolah untuk menyelenggarakan up - grading guru melalui LPTK dan lembaga profesional lainnya.
4. Memberdayakan forum-forum profesional guru maupun kepala sekolah sebagai wahana dalam berdiskusi tentang permasalahan pendidikan dan pengajaran yang sedang dihadapi.

Permainan ular tangga adalah kegiatan yang dimainkan oleh dua atau lebih tim dengan menggunakan dadu, serta terdapat kotak-kotak, gambar tangga, dan ular. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk melaksanakan dan menemukan sendiri hasil pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar ini. Permainan ular tangga dapat menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, yang akan membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang dirancang berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik pelajar, bertujuan mencapai sasaran pembelajaran sebagai sarana informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Rifki Afandi (2015) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 45%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki dampak pada pemahaman siswa. Rahina (2017) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian secara empiris yaitu dengan langsung meninjau objek yang akan diteliti, ini dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan merumuskan dan menafsirkan data yang diperoleh,

menyusun dan menganalisis sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai keadaan penerapan media pembelajaran di SDN 1 Jelantik.

Teknik yang digunakan yaitu wawancara dan komunikasi dengan narasumber atau guru untuk mendapatkan informasi yang berguna untuk penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran sangat mendukung kemajuan psikologis anak selama proses belajar. Oleh karena itu, aspek psikologis dari alat bantu mengajar seperti media pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam proses belajar, sebab media dapat mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Rusyan yang menyatakan bahwa pada dasarnya media digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas cara berkomunikasi. Dalam dunia pendidikan, istilah alat bantu atau media komunikasi sering kali dipakai secara bergantian sebagai alternatif istilah media pendidikan (pembelajaran).

Sesuai pendapat Hamalik, dalam bidang pendidikan istilah alat bantu atau media komunikasi sering dipakai secara bergantian ataupun sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran), di mana Hamalik secara implisit menyatakan bahwa media merujuk pada semua alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pengertian ini, buku atau modul, alat perekam suara, kaset, perekam video, kamera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, serta komputer adalah media untuk belajar. Berdasarkan National Education Association (NEA), media merupakan bentuk komunikasi yang mencakup baik format tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Berdasarkan pengertian mengenai media seperti yang telah diuraikan, media pembelajaran dapat

diartikan segala jenis dan bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa (individu atau kelompok), yang mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa dengan cara yang membuat proses belajar (baik di dalam maupun di luar kelas) menjadi lebih efisien.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran, Depdikbud menekankan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mengurangi atau mencegah verbalisme, menstimulasi nalar yang teratur dan sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan mengembangkan nilai pada karakter siswa. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat krusial karena bisa mempercepat waktu. Dengan kata lain, pembelajaran dapat mempermudah permasalahan terutama dalam memperkenalkan hal-hal baru kepada siswa. Dari beberapa aspek yang dapat dijelaskan, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 1 Jelantik terutama pada kelas rendah.

2. Merancang Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien

Guru dituntut cerdas dalam memilih beragam alat bantu yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Cara mendesain media yang efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak hanya bergantung pada keterampilan guru, tetapi juga terdapat beberapa metode yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang baik. Berbagai metode tersebut adalah:

- a. Media dirancang sesederhana sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang telah diajarkan.
- c. Media pembelajaran menggunakan bahan-bahan yang sederhana yang mudah didapat.
- d. Media pembelajaran dapat berupa bentuk model, gambar, bagan berstruktur dan lain-lain.



Gambar 1. Media Pembelajaran Sederhana

3. Penggunaan Media Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Kegiatan pembelajaran di ruang kelas adalah hal yang paling mendasar dalam seluruh proses pendidikan, termasuk pembelajaran di SDN 1 Jelantik. Dengan demikian, pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan. Proses pembelajaran sebagai pusat kegiatan pendidikan adalah usaha untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan tercapai jika interaksi dalam belajar mengajar tidak pernah terjadi. Kemampuan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran adalah poin penting yang dapat memberikan pengaruh yang efektif dan efisien bagi siswa, juga akan berpengaruh pada kelancaran proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang baik dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga mempercepat pencapaian sasaran pendidikan dengan efektif dan efisien.

Pembahasan

Pembelajaran yang efektif adalah Impian para guru. Untuk mencapai output tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media

pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015). Beberapa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

Guru dapat membuat dan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Rifki Afandi (2015) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Rahina (2017) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga, cara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran yang sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata oleh karena itu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar

siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Dari berapa hal dan dapat diuraikan maka media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran siswa di SDN 1 Jelantik. Sehingga guru dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Cara merancang media yang efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran selain tergantung pada kemampuan guru juga terdapat beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik. Implikasi Penggunaan Media Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa.

Proses pembelajaran di ruang kelas merupakan kegiatan yang paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan, begitu juga proses pembelajaran di SDN 1 Jelantik. Kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang lebih memberikan dampak yang efektif dan efisien terhadap siswa, sehingga berimplikasi langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran di ruang kelas.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.

Pembelajaran di ruang kelas merupakan kegiatan yang paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan, dan kompetensi dalam media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang lebih memberikan dampak yang efektif dan efisien terhadap siswa..

E. 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.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47.
- Masitoh, Rozanatul. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol 8(1). Hal 6-9.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 4(1), 38-49.

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.