

## Inovasi Media *English Fun Learning* Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari

*Innovation of English Fun Learning Media through Snakes and Ladders Game for Students of SDN 01 Jambesari*

<sup>1\*)</sup>Yuniawatika, <sup>2)</sup>Wandini Ajeng Nur Febrianti, <sup>3)</sup>Muhammad Atoillah

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

<sup>2)</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan

<sup>3)</sup>Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Sastra

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

\*email korespondensi: [yuniawatika.fip@um.ac.id](mailto:yuniawatika.fip@um.ac.id)

DOI:

[10.30595/jppm.v7i2.11242](https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242)

Histori Artikel:

Diajukan:

11/08/2021

Diterima:

15/09/2023

Diterbitkan:

25/09/2023

### ABSTRAK

Di era globalisasi yang serba modern masih saja adanya minim media belajar mengajar, khususnya di SDN 01 Desa Jambesari pada mata pelajaran bahasa Inggris. Guru terpaksa pada modul / buku paket saja yang membuat pembelajaran bahasa Inggris terasa sulit dan membosankan. Salah satu cara agar belajar bahasa Inggris menjadi menyenangkan yaitu dengan belajar sambil bermain. Metode yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode advokasi yang berupa pendampingan kepada kelompok anak-anak SD di Desa Jambesari. Tujuan dari media permainan ular tangga ini agar menambah media pembelajaran serta memberikan suasana baru bagi peserta didik dalam proses belajar. Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk pelajaran bahasa Inggris di kelas 4, 5 dan 6 SD. Selain itu media permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Inggris juga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan variasi model pembelajaran.

**Kata kunci:** *English Fun Learning; Ular Tangga*

### ABSTRACT

In the modern era of globalization, there is still a lack of teaching and learning media, especially at SDN 01 Jambesari Village in English subjects. Teachers are fixated on modules / textbooks which make learning English difficult and boring. One way to make learning English fun is to learn while playing. The method used in this service is an advocacy method in the form of assistance to groups of elementary school children in Jambesari Village. The purpose of this snake and ladder game media is to add learning media and provide a new atmosphere for students in the learning process. Snakes and ladders game media can be used for English lessons in grades 4, 5 and 6 of elementary school. In addition, the snake and ladder game media in learning English is also effective in increasing students' learning motivation and providing a variety of learning models.

**Keywords:** *English Fun Learning; Snakes and Ladders*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, Bahasa Inggris memainkan peran yang penting dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris menjadi jembatan komunikasi antar individu dari berbagai bangsa dan budaya yang berbeda. Bahasa Inggris juga menjadi bahasa yang banyak dipakai dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil riset dan inovasi mutakhir dari mancanegara pada umumnya dipublikasikan dalam Bahasa Inggris. Selain itu, penguasaan Bahasa Inggris memang sangat penting guna bisa bersaing dalam dunia kerja maupun di tingkat Internasional (Juliarta and Wirawan 2021). Hal ini disebabkan pekerjaan-pekerjaan yang *bonafide* acap kali mensyaratkan kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Tak heran, kebutuhan untuk mampu berbahasa Inggris pun semakin meningkat dan tidak terhindarkan. Begitu pentingnya Bahasa Inggris, maka Bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini karena menurut Siming et al. (2021) Bahasa Inggris merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi manusia di era sekarang.

Di Indonesia bahasa Inggris tidak menjadi bahasa nasional maupun bahasa kedua (seperti di Malaysia atau Filipina) sehingga bahasa Inggris berstatus sebagai bahasa asing. Meski demikian, Bahasa Inggris tetap punya posisi yang penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah sampai dengan perguruan tinggi.

Namun nyatanya, masih banyak orang Indonesia yang belum memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang baik. Padahal seorang yang mengenyam pendidikan sampai jenjang SMA mempelajari bahasa Inggris setidaknya mulai dari tingkat SMP selama 3(tiga) tahun hingga di tingkat SMA, selama 3(tiga) tahun. Mestinya, 6 (enam) tahun adalah waktu yang lama untuk menguasai satu bidang. Tapi nyatanya, setelah belajar selama 6(enam) tahun itu, kebanyakan dari kita belum dapat bercakap-cakap dalam Bahasa Inggris, walaupun dalam struktur yang paling sederhana sekalipun. Bahkan tak sedikit yang pada akhirnya tidak mampu berkomunikasi

dengan Bahasa Inggris sama sekali. Dikutip dari kompas.com, Berdasarkan data “English Proficiency Index” 2018, Indonesia hanya mampu menempati peringkat ke-51 dalam kemampuan berbahasa Inggris. Peringkat ini masih jauh di bawah Singapura, Malaysia, Filipina, dan bahkan Vietnam.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan. Menurut Maduwu (2016), walaupun dalam kurikulum 2013 yang sudah diimplementasikan di SD/MI di Indonesia, mengesampingkan pelajaran bahasa Inggris, namun tidak berarti bahwa pelajaran bahasa Inggris dilarang diajarkan di sekolah. Sekolah tetap diperbolehkan memberikan pelajaran bahasa Inggris melalui program ekstrakurikuler. Terlebih di SDN 01 Desa Jambesari yang masih tergolong minim modul, media hingga tenaga pengajar untuk pembelajaran bahasa Inggris sehingga sangat diperlukan adanya media tambahan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Inggris. Menurut Susanthi (2021) kekurangan media pengajaran akan mempengaruhi minat siswa belajar. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menunjang belajar Bahasa Inggris sangat diperlukan.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan adanya peran guru yang dapat menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran di SDN 01 desa Jambesari untuk menerapkan *English Fun Learning*, sehingga hasil belajar bahasa Inggris siswa dapat meningkat. Pada kegiatan pembelajaran, siswa harus aktif dan proses pembelajaran harus menyenangkan, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah dan pembelajaran menjadi menyenangkan, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi.

Media pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media yang menyenangkan yaitu melalui permainan yang dikenal oleh semua kalangan yaitu permainan ular tangga. Ular tangga adalah suatu media permainan yang sering dimainkan oleh anak-

anak dengan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh mulai dari start menuju finish (Kumala, Rohmah, and Hidayatulloh 2020). Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh anak sekolah dasar. Pertiwi (2018), Priyastuti, Resanti, and Yoga (2020), dan Wangge and Sariyyah (2019) menemukan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa SD. Untuk itu media ular tangga dipilih untuk kegiatan pengabdian di SDN 01 Jambesari.

Tujuan pengabdian kegiatan ini adalah menambah media pembelajaran serta memberikan suasana baru bagi peserta didik dalam proses belajar di SDN 01 Jambesari dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya Bahasa Inggris.

## **METODE**

Pembuatan media pembelajaran ular tangga ini untuk menambah media pembelajaran di SDN 01 Desa Jambesari agar guru di sekolah tersebut mendapatkan media pembelajaran yang baru dan menyenangkan untuk di terapkan. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dari kurun waktu 24 hari, dari tanggal 1 Juli – 24 Juli 2021.

Tahap pembuatan media ini mencakup :

1. Kebutuhan sekolah akan pembelajaran Bahasa Inggris

Setelah bertemu dengan guru di SDN 01 Desa Jambesari akan kebutuhan untuk media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris, sehingga setelah berdiskusi dan menghasilkan keputusan untuk membuat metode *English fun learning* dengan media ular tangga.

2. Pembuatan Media Ular Tangga

Setelah melakukan diskusi terkait kebutuhan, tim pengabdian melakukan proses pembuatan media ular tangga, media ini mencakup : 1) *card*, 2) Papan ular tangga, 3) Kartu Khusus dan 4) Petunjuk permainan.

3. Penyerahan Media

Penyerahan media oleh tim pengabdian kepada Kepala Sekolah Desa Jambesari

dilakukan pada hari Sabtu, 24 Juli 2021 di Ruang Kepala Sekolah SDN 01 Desa Jambesari. Penyerahan media tersebut sekaligus memberikan petunjuk penggunaan media ular tangga tersebut kepada salah satu guru yang ada di SDN 01 Desa Jambesari

Pelaksanaan permainan ular tangga ini dilaksanakan di ruang belajar SDN 01 Desa Jambesari, yang diikuti oleh siswa kelas 5 yang ada di SDN 01 Desa Jambesari. Permainan ini membutuhkan papan ular tangga yang tim pengabdian buat dengan bahan banner agar tahan lama, *card* yang berisikan profesi, hobi dan objek wisata, kartu khusus, dua buah dadu dan pion untuk mewakili setiap peserta didik yang mengikuti permainan.

Sebelum bermain ular tangga guru sudah menyiapkan *card-card* berisikan gambar mengenai hobi, pekerjaan, dan objek wisata. Guru menunjukkan *card* kepada murid agar murid bisa melihat dan mengingat isi *card*. Setelah menunjukkan isi *card* guru memulai permainan ular tangga. Permainan dilaksanakan 3-5 murid, setelah itu ditentukan siapa dahulu yang akan memulai permainan. Murid melemparkan dadu untuk bermain ular tangga. Pada saat pion berhenti di lambang kartu khusus maka murid mengambil kartu yang telah disediakan. Murid menjawab atau melaksanakan perintah yang ada diisi kartu dan permainan dilakukan sampai finish.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

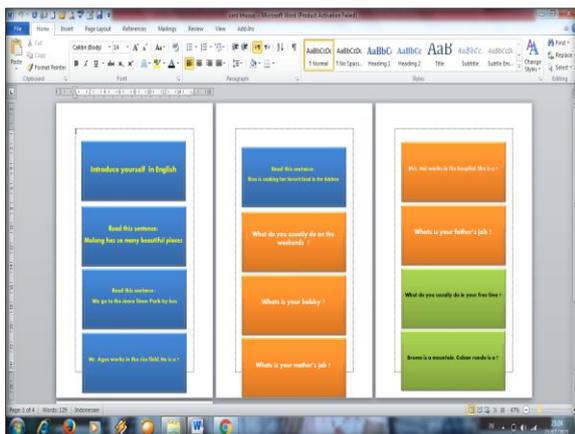
Kegiatan pembuatan media pembelajaran ini dibuat untuk menambah referensi media pembelajaran yang ada di SDN 01 Desa Jambesari. Luaran dari produk ini adalah Media Permainan Ular Tangga. Media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas 4,5 dan 6. Setiap guru juga dapat menggunakan media permainan ini. Respon terhadap masyarakat sangat baik, masyarakat menerima atas keberadaan tim pengabdian di Desa Jambesari, selain itu pihak sekolah juga menerima dengan sangat baik dan antusias dengan adanya program kerja yang dilakukan di SDN 01 Desa Jambesari.

Berikut merupakan produk media ular tangga:

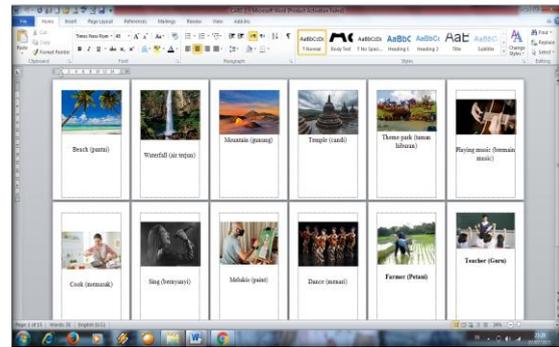


Gambar 1. Desain Papan Ular Tangga

Gambar 1 menunjukkan desain papan ular tangga yang berwarna-warni dan bergambar agar terlihat menarik buat anak Sekolah Dasar. Pada papan ular tangga pada umumnya terdapat ular dan tangga, tetapi di media ini tim tidak memberikannya karena akan memakan waktu yang cukup lama terlebih jika jam pelajaran yang singkat. Pada beberapa kotak yang berlambangkan hati, yaitu lambang kartu khusus dimana jika peserta didik berhenti pada kotak yang ada lambang tersebut peserta didik harus mengambil kartu yang berisikan perintah terkait materi yang sudah ditampilkan.



Gambar 2. Kartu khusus



Gambar 3. Card sebelum memulai permainan

Pada gambar 3 berisikan gambar terkait profesi, hobi dan objek wisata yang dibawahnya diberi keterangan nama profesi, hobi dan objek wisata tersebut dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sebelum memulai permainan guru akan menampilkan card ini untuk peserta didik ingat agar memudahkan pada saat proses bermain sambil belajar.



Gambar 4. Penyerahan media ke sekolah

Pada gambar 4 tim menyerahkan hasil media pembelajaran kepada kepala sekolah serta perwakilan tenaga pendidik. Kedatangan tim disambut dengan antusias dari pihak sekolah dan menerima hasil media pembelajaran dari tim.

Hasil pengabdian yang tim dapatkan relevan dengan hasil pengabdian sebelumnya oleh masyarakat yang dilakukan Kumala et al. (2020), Lestari (2018), Priyastuti et al. (2020), (Nawafilah and Masruroh 2020), dan Nurmala and Harahap (2018) bahwa media ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris.

Kendala yang dialami yaitu pengabdian dilaksanakan secara *daring* karena

adanya PPKM (Perberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat), tim pengabdian pun hanya sesekali saja mengunjungi desa dan pihak sekolah dengan prokes yang ketat. Karena adanya PPKM tersebut yang berdampak pada kurangnya komunikasi secara langsung dan terkadang menjadi salah tangkap dalam komunikasi. Media permainan ular tangga ini sudah tim jelaskan terkait tata cara permainannya sehingga dapat segera dilaksanakan ketika pembelajaran sudah *luring*.

### **SIMPULAN**

Kegiatan pembuatan media pembelajaran di SDN 01 Desa Jambesari sempat mengalami kendala yaitu adanya PPKM sehingga pengabdian dilakukan secara *daring*. Respon yang diterima dari pihak SDN 01 Desa Jambesari sangat positif. Tim pengabdian diterima dengan sangat baik dan diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk menciptakan program-program pengabdian. Pihak sekolah juga sangat mengapresiasi kehadiran dan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian di SDN 01 desa Jambesari. Ketika dilakukan penyerahan produk, respon dari Kepala Sekolah dan perwakilan guru juga sangat baik. Mereka mengaku sangat terbantu dengan adanya produk permainan yang diciptakan oleh tim pengabdian karena selama ini pembelajaran Bahasa Inggris hanya bertumpu pada LKS. Sehingga diharapkan produk permainan ini dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih variatif dan menyenangkan. Dari tujuan yang tim pengabdian sampaikan diharapkan pengabdian ini dapat efektif diterapkan di SDN 01 desa Jambesari. Diharapkan pula program ini dapat ditindak lanjuti oleh pihak mahasiswa KKN selanjutnya serta menjadi media pembelajaran yang akan rutin dipakai oleh pihak sekolah.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SDN 01 Desa Jambesari dan KKN UM Desa Jambesari 2021 yang telah membantu pelaksanaan program pengabdian ini. Semoga program ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Juliarta, I. Made, and I. Gede Nika Wirawan. 2021. "Pelatihan Bahasa Inggris Dasar Bagi Warga Babakan Cangu, Badung-Bali." *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):74–79.
- Kumala, Dina Ratna, Zaidatur Rohmah, and Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh. 2020. "Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Di Bandarkedungmulyo." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):44–47.
- Lestari, Asti Ramadhani Endah. 2018. "Efektifitas Pelatihan Listening for Fun Learning Untuk Guru TK." *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1(02):87–91.
- Maduwu, Byslina. 2016. "Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah." *Warta Dharmawangsa* (50).
- Nawafilah, Nur Qomariyah, and Masruroh Masruroh. 2020. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan." *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat* 3(01):37–46.
- Nurmala, Dewi, and Juli Yanti Harahap. 2018. "PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA DENGAN TEMA GO GREEN." Pp. 46–50 in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN*. Vol. 1.
- Pertiwi, Veronika Febriana Dian. 2018. "PERBEDAAN PENGGUNAAN METODE CERAMAH DAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH

- DASAR.” PhD Thesis, Unika Soegijapranata Semarang.
- Priyastuti, Maria Theresia, Mike Resanti, and Guido Shyantica Yoga. 2020. “Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Ular Tangga Bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang.” *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 3(2):72–78.
- Siming, Muh Sauki Maulana, NurAzizah Sulhak Liwang, Ridha Kusumawardhani, Nur Azizah Dikastuti, Zulkifli Zulkifli, and Syamsidah Syamsidah. 2021. “Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Kelurahan Mangasa.” *Journal Lepa-Lepa Open* 1(1):30–33.
- Susanthi, I. Gusti Ayu Agung Dian. 2021. “Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris Dan Cara Mengatasinya.” *Linguistic Community Services Journal* 1(2):64–70.
- Wangge, Yuliani Sepe, and Nining Sariyyah. 2019. “Permainan Ular Tangga Berbasis Cerita Rakyat Ende-Lio Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 4(2):164–70.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.