



PENERAPAN *SNAKES AND LADDERS GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

**Aisah¹⁾, Elfi Lailan Syamita Lubis²⁾, Sakura Alwina³⁾, Anisa Noverita⁴⁾, Tengku
Muhammad Irzaldi⁵⁾**

^{1,2,3,4,5}STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

ajahaisah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah *speaking for elementary school (English for Children)*. Pada hakikatnya penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *speaking* pada mata kuliah *speaking for elementary school* dengan menggunakan pendekatan *snakes and ladders game*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar kelas III-C. Instrumen yang digunakan terdiri dari instrumen tes yaitu soal tes kemampuan *speaking* dan non-tes berupa lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan *speaking* dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 68,5 pada siklus I menjadi 82,0 pada siklus II begitu juga dengan seluruh proses pembelajaran yang dilaksanakan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *snakes and ladders game* dapat meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa pada mata kuliah *Speaking for Elementary School*.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran *Snakes and Ladders*, Kemampuan *Speaking*

ABSTRACT

This research is based on the difficulties of students in learning for elementary school (English for Children) courses. In essence, this class action research aims to improve speaking skills in speaking for elementary school courses by using the snakes and ladders game approach. This research was carried out at the Al Maksum College of elementary school teacher education study program in brade III-C. The instruments used consisted of the test instruments, namely speaking ability test questions and non-tests in the form of the students activity observation sheets. The results of this study show that speaking ability from cycle I to cycle II has increased with an average score of 68.5 in cycle I to 82.0 in cycle II as well as the entire learning process carried out from cycle I to cycle II has also increased. Therefore, it can be concluded that the snakes and ladders game approach can improve students' speaking skills in the Speaking for Elementary School Course.



Keywords: *Implementation, Snakes and Ladders Learning Media, Speaking Skills*

I. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara (*speaking*) merupakan satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam konteks pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), kemampuan berbicara menjadi bekal yang penting untuk mendudukunh tugas mereka sebagai calon pendidik. Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas, tetapi juga harus memiliki keterampilan komunikasi yang efektif untuk membangun interaksi yang baik dengan siswa.

Mata kuliah *Speaking for Elementary School* bertujuan untuk membekali mahasiswa calon guru dengan keterampilan berbicara yang efektif dan profesional. Tujuan ini mencakup beberapa aspek yaitu: 1) Mahasiswa diharapkan mampu menyampaikan ide, instruksi, dan materi pembelajaran dengan jelas dan menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kemampuan ini sangat penting dalam pembelajaran. Seperti yang dimemukakan oleh Hammer (2007) guru harus memiliki kemampuan berbicara yang baik untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif dan mendorong ketelibatan siswa, 2) Mahasiswa di harapkan mampu mengatasi rasa gugup atau kurang percaya diri saat berbicara di depan publik, khususnya di hadapan siswa. Brown (2004) menjelaskan bahwa kepercayaan diri dalam berbicara adalah elemen krusial yang mendukung kelancaran komunikasi dan efektivitas pengajaran, 3) Mahasiswa di dorong untuk memanfaatkan keterampilan berbicara dalam berbagai mata pelajaran, sepeti bahasa inggris, matematika, sains, dan senin. Ini sesuai dengan pandangan Richards and Rodfers (2001) yang menyatakan bahwa pendekatan komunikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran lintas disiplin untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa program studi PGSD terkait dengan kemampuan berbicara dalam bahasa inggris. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berbicara, khususnya dalam menggunakan bahasa inggris secara aktif dan percaya diri. Beberapa faktor yang menjadi penyebab anantara lain adalah minimnya motivasi, kurangnya kesempatan untuk berlatih dalam suasana yang mendukung, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa. Menurut Brown (2004) lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif, seperti *Snakes and Ladders Game*. Permainan ini yang umumnya dikenal sebagai alat hiburan, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif dan menarik. Mealalui pendekatan ini, mahasiswa di ajak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk berbicara. Dengan integrasi elemen permainan, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berbiacara secara alami.

Snakes and ladders atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai permainan



ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini pada awalnya berasal dari India kuno. Permainan ini memiliki nilai filosofis dan moral melambangkan perjalanan hidup manusia yang penuh dengan tantangan dan kesempatan. Ular menggambarkan hambatan atau rintangan, sedangkan tangga melambangkan peluang atau kemajuan (Wilkinson, 1892). Dalam permainan ini, pemain menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang diambil di papan permainan. Tujuannya adalah menjadi pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Setiap pemain menghadapi konsekuensi jika berhenti di kotak dengan ular atau turun ke kotak yang lebih rendah dan mendapatkan keuntungan jika berhenti di kotak dengan tangga atau naik ke kotak yang lebih tinggi. Sebagai media pembelajaran, *Snakes and ladders* dapat dimodifikasi untuk menjadi alat edukasi yang interaktif dan menyenangkan. Konten permainan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu misalnya 1) pembelajaran bahasa : kotak-kotak permainan diisi dengan pertanyaan atau tantangan berbasis bahasa, seperti mendeskripsikan gambar, menjawab pertanyaan, atau melafalkan kata-kata tertentu, 2) pengembangan keterampilan *speaking*: setiap langkah pemain bisa diikuti dengan tugas berbicara, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, atau langkah berdiskusi secara spontan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar (Hammer, 2007).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan *Snakes and Ladders Game*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pratama, A., & Dewi, N. (2020) Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, kotak-kotak permainan *snakes and ladders* diisi dengan tantangan berbicara, seperti mendeskripsikan gambar atau menjawab pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dan berani berbicara di kelas. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan Latifah, S., & Hakim, R. (2022) Penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan *snakes and ladders* tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan *soft skills* seperti kerja sama tim dan keterampilan komunikasi. Selanjutnya penelitian Rahmawati, D. (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan motivasi siswa dan memperkaya kosakata secara signifikan. Permainan ini membantu siswa memahami kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Oleh karena itu, berdasarkan keterangan dan juga hasil penelitian tersebut di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk membahas penerapan permainan *Snakes and ladders* dalam meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa PGSD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pembelajaran interaktif yang mendukung pengembangan kompetensi berbahasa mahasiswa. Selain itu penelitian ini juga berusaha untuk mengeksplorasi sejauh mana efektivitas permainan edukatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peningkatan kemampuan berbicara.



II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2014) untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui penerapan *Snakes and Ladders Game*. PTK dilakukan dalam dua siklus yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini berfokus pada pengintegrasian *Snakes and Ladders Game* sebagai media pembelajaran interaktif. Kotak pada papan permainan dimodifikasi untuk memuat tugas berbicara seperti : 1) mendiskusikan suatu topik tertentu, 2) mendeskripsikan gambar, 3) menceritakan pengalaman pribadi, 4) menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran.

Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 3 Program Studi PGSD di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kelas C yang berjumlah 29 orang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 26 orang perempuan. Subjek di pilih karena mereka sedang mengampu mata kuliah *Speaking for Elementary School* yang relevan dengan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus tahapan berikut:

Siklus 1

Perencanaan : Menyiapkan papan permainan *Snakes and Ladders* yang dimodifikasi, panduan permainan, serta instrumen penelitian (lembar observasi, rubrik penilaian, dan angket)

Pelaksanaan : Mahasiswa bermain dalam kelompok kecil. Setiap pemain yang berhenti di kotak tertentu harus menyelesaikan tugas berbicara sesuai instruksi pada kotak tersebut.

Observasi : pengamatan dilakukan untuk mencatat partisipasi, kepercayaan, dan kemampuan berbicara mahasiswa

Refleksi : evaluasi hasil siklus pertama untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus kedua.

Siklus 2

Penyesuaian strategi dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, seperti meningkatkan variasi tugas berbicara, memberikan waktu persiapan lebih banyak, dan memastikan setiap mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) lembar observasi yang digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi, keterlibatan, dan interaksi mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, 2) rubrik penilaian berbicara digunakan untuk menilai kemampuan berbicara mahasiswa berdasarkan aspek kelancaran, kosa kata, pengucapan, dan tata bahasa, 3) angket digunakan untuk mengukur respon mahasiswa terhadap penerapan *Snakes and Ladders Game* sebagai media pembelajaran, 4) Tes *Speaking* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa sebelum dan setelah penerapan permainan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tiga tahapan utama yaitu : mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (Halik, 2023). Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Salah satu indikator keberhasilan adalah peningkatan kemampuan



berbicara mahasiswa dengan target 85 % dari jumlah mahasiswa mencapai nilai ≥ 60 berdasarkan hasil evaluasi (Fatimah, 2022). Selain itu, keberhasilan juga dinilai dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan minimal dari seluruh kegiatan dapat terlaksana secara optimal.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan kemampuan berbicara (*speaking*) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui penerapan permainan *Snakes and Ladders*. Hasil penelitian diperoleh melalui perbandingan skor kemampuan berbicara mahasiswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pengukuran dilakukan berdasarkan empat aspek utama, yaitu kelancaran (*fluency*), kosa kata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*), dan tata bahasa (*grammar*).

Rata-rata nilai kemampuan berbicara mahasiswa berdasarkan hasil evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut yaitu :

Tabel 3.1. Hasil Rata-rata Evaluasi Nilai Kemampuan Berbicara Mahasiswa

No.	Siklus	Nilai Rata-rata
1	Pra Siklus	55,0
2	Siklus I	68,5
3	Siklus II	82,0

Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan dengan kriteria 85% mahasiswa memperoleh nilai ≥ 60 pada aspek kemampuan berbicara. Pada siklus II, sebanyak 90 % mahasiswa telah mencapai kriteria keberhasilan tersebut. Berikut disajikan dalam bentuk diagram peningkatan rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa dari para-siklus hingga siklus II:



Gambar 3.1. Peningkatan Rata-Rata Kemampuan Berbicara Mahasiswa



Diagram batang di atas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kemampuan berbicara mahasiswa dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Nilai rata-rata meningkat signifikan dari 55,0 pada pra-siklus menjadi 68,5 pada siklus I, dan mencapai 82,0 pada siklus II. Hasil ini menunjukkan keberhasilan penerapan permainan *Snakes and ladders* dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.

B. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) mahasiswa pada mata kuliah *Speaking for Elementary School*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) kelas III-C. Pendekatan yang digunakan adalah permainan *Snakes and Ladders*. Berdasarkan hasil analisis data di setiap siklus, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbicara mahasiswa. Nilai rata-rata meningkat dari 68,5 pada siklus I menjadi 82,0 pada siklus II. Selain itu, proses pembelajaran di setiap siklus juga menunjukkan perbaikan yang nyata. Mahasiswa lebih aktif dalam berbicara karena adanya elemen permainan yang menyenangkan. Mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam percakapan, meningkatkan rasa percaya diri, serta kemampuan berbicara secara spontan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratama dan Dewi (2020), yang menyimpulkan bahwa permainan *Snakes and Ladders* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, tetapi juga membantu mahasiswa menjadi lebih percaya diri dan berani berbicara di kelas.

Penerapan permainan *snakes and ladders* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar berbicara dalam konteks yang lebih informal dan menyenangkan, serta meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara melalui praktik langsung. Secara keseluruhan permainan ini meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa PGSD dalam berbagai aspek, seperti pengucapan, kelancaran berbicara, penggunaan bahasa yang tepat, serta kemampuan untuk menjelaskan dan menyampaikan pendapat secara jelas dan terstruktur. Penggunaan permainan ini di kelas juga menumbuhkan semangat kolaboratif antar mahasiswa, serta menumpuk rasa kompetitif yang sehat.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan *Snakes and Ladders* pada mata kuliah *Speaking for Elementary School* di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *speaking* mahasiswa. Peningkatan kemampuan *speaking* mahasiswa dapat dilihat dari nilai rata-rata mahasiswa sebesar 55,0 pada pra siklus meningkat sebesar 68,5 pada siklus I dan terjadi juga peningkatan nilai rata-rata menjadi 82,0 pada siklus II. Melalui permainan ini, mahasiswa dapat melatih keterampilan berbicara mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang berbasis permainan ini efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, memperkaya kosakata, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.



Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah untuk menguji penerapan permainan ini dalam konteks yang lebih luas, misalnya di tingkat pendidikan yang lebih tinggi atau disiplin ilmu lain. Selain itu, penerapan teknologi dalam permainan ini juga dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan interaktivitas dan menjangkau lebih banyak mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Todaro, M. P. (2000). *Economic Development*. Pearson Education.
- Kementerian Koperasi dan UKM. (2022). *Program Pemberdayaan UMKM: Kebijakan, Strategi, dan Dukungan Pemerintah*. Jakarta: Kementerian Koperasi dan UKM.
- Aisah (2022). Penerapan Pendekatan Whole Language untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Plus Jabal Rahmah Mulia Medan. *Inovasi Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*.
https://ejournal.lpipb.com/backup_ejournal_v1/index.php/inovasi/article/view/4
- Aisah (2023). Penerapan Model Pembelajaran Concept Attainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD IT Usman Bin Ali Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
https://ejournal.lpipb.com/backup_ejournal_v1/index.php/jipdas/article/view/105
- Aisah & Lailan . E., S (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 050662 Stabat. *Jurnal Binagogik*. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/732>
- Brown, H. D. (2004). *Teaching by Principles : An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Fatimah, A, E., Wahyuni, F., & Fitriani. (2022). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa melalui model project-based-learning. *Journal of Didactic Mathematics*. 3(3), 130-136.
<https://doi.org/10.34007/jdm.v3i3.1600>
- Halik, A., Sultan, M, A., & Asri, H, K. (2023). Penerapan model PQIRST untuk meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa kelas V SDN 176 Barru. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran sekolah dasar*. 2(2), 197-201.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Pearson Longmen.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria : Deakin University Press



- Latifah, S., & Hakim, R. (2022). *Using Snakes and Ladders to Foster Teamwork and Communication Skills in Elementary Education*. Journal of Innovate Learning Strategies, 8 (1), 33-41
- Pratama, A., & Dewi, N. (2020). *Snakes and Ladders Game to Improve Speaking Skills of Elementary Students*. International Journal of Educational Studies, 2 (1), 25-34
- Purba, A. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas XI SMK melalui pembelajaran kontekstual. *Journal of Mathematics Education and Science*. 5(1), 42-50. <https://doi.org/10.30743/mes.v5i1.1932>
- Rahmawati, D. (2018). *The Effectiveness of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary to Young Learners*. Journal of English Language Studies, 4 (2), 112-119
- Richards, J. C., & Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilkinson, H. (1892). *The Game of Snakes and Ladders*. Journal of Royal Asiatic Society.