



## PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER SISWA

**M.M. Endang Susetyawati<sup>a\*</sup>, Kristina Warniasih<sup>b</sup>, Ika Ernawati<sup>c</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [magda@upy.ac.id](mailto:magda@upy.ac.id), Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>b</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [kristina@upy.ac.id](mailto:kristina@upy.ac.id), Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>c</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [ika@upy.ac.id](mailto:ika@upy.ac.id), Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*Education is not merely intended to make children intelligent, but it must also be able to shape their character. Character provides a strong foundation for children to grow into successful and happy individuals in the future. Teachers can develop innovative learning strategies to foster character building, one of which is through the use of games. This community service activity aims to build students' character through the snakes and ladders game. The activity was carried out at SD Negeri Sonosewu, Kasihan, Bantul. Two types of snakes and ladders games were used, namely the banner version and the digital version, both of which were equipped with question cards. The question cards contained tasks related to mathematics, singing, and general knowledge. The implementation method of this community service program included observation, lectures, and practical activities using the snakes and ladders game. To measure the success of the program, students were asked to share their impressions and experiences during the game sessions. Through this approach, the snakes and ladders game proved to be an effective learning medium to build students' character from an early age. Moreover, the implementation of this community service program is expected to bring valuable benefits to the students of SD Negeri Sonosewu, Kasihan, Bantul.*

**Keywords:** *character building, snakes and ladders game, innovative learning strategies, community service*

### Abstrak

Pendidikan tak cukup hanya untuk membuat anak pandai, tetapi harus mampu membentuk karakter pada diri anak. Karakter akan memberikan dasar yang kuat bagi anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang sukses dan bahagia di masa depan. Guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang berinovasi dalam pembentukan karakter, diantaranya menggunakan permainan-permainan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membangun karakter siswa melalui permainan ular tangga. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat SD Negeri Sonosewu, Kasihan, Bantul. Permainan ular tangga yang digunakan ada dua macam yaitu permainan ular tangga dengan banner dan digital, keduanya dilengkapi dengan kartu soal. Kartu soal berisi soal matematika, menyanyi dan pengetahuan umum. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah observasi, ceramah, praktek permainan ular tangga. Untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan dilakukan pengamatan dan kesan, serta pengalamannya selama melakukan permainan. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membangun karakter siswa sejak dini. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat bermanfaat bagi siswa SD Negeri Sonosewu, Kasihan, Bantul.

**Kata Kunci:** pembentukan karakter, permainan ular tangga, strategi pembelajaran inovatif, pengabdian masyarakat

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan generasi penerus merupakan faktor penentu keberhasilan dan kemajuan suatu negara. Keberhasilan pembangunan bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang tidak

hanya unggul dalam intelektualitas, tetapi juga memiliki profesionalisme serta moralitas yang baik. Pendidikan di sekolah memiliki peran ganda, yakni tidak hanya mengajarkan aspek kognitif untuk mencetak siswa yang pandai secara akademis, tetapi juga membentuk karakter yang baik dalam diri peserta didik. Karakter sendiri dapat dimaknai sebagai seperangkat nilai, sikap, dan perilaku yang berfungsi membentuk kepribadian seseorang, baik dalam dimensi akhlak, kejiwaan, maupun budi pekerti. Dalam proses pembentukan karakter, terdapat faktor internal seperti naluri, kebiasaan, kehendak, suara hati, dan keturunan, serta faktor eksternal seperti pendidikan dan lingkungan sosial [1]. Dengan demikian, pendidikan karakter merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang tidak dapat diabaikan.

Pendidikan karakter menjadi landasan utama untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan tanggung jawab sosial. Dalam era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan karakter di sekolah semakin penting karena mampu menyiapkan generasi muda agar memiliki ketahanan diri, sikap positif, dan nilai-nilai etis yang kuat dalam menghadapi perubahan zaman [2]. Karakter yang baik mencerminkan kualitas positif seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan integritas [3]. Dengan memiliki karakter yang kuat, siswa diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, sukses, serta mampu memberi kontribusi bagi masyarakat. Dalam konteks inilah, pendidikan karakter dapat dipandang sebagai investasi jangka panjang yang sangat berharga bagi kemajuan bangsa.

Dalam implementasinya, pendidikan karakter di sekolah berfokus pada penanaman nilai dalam diri siswa serta pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu sekaligus menumbuhkan kebersamaan. Nilai-nilai pendidikan karakter yang dirumuskan pemerintah mencakup 18 aspek penting, di antaranya religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, cinta tanah air, peduli lingkungan, hingga tanggung jawab. Seluruh nilai tersebut bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yang kesemuanya bertujuan membentuk insan yang paripurna baik dari segi intelektual, spiritual, maupun sosial [4]. Oleh sebab itu, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga wahana pembentukan kepribadian siswa yang selaras dengan nilai-nilai luhur bangsa.

Di sisi lain, efektivitas pendidikan karakter juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap bermain membuat media permainan menjadi salah satu strategi yang menarik dan mudah diterima oleh mereka [5]. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai karakter. Melalui pendekatan yang menyenangkan, siswa lebih mudah menerima pesan moral yang terkandung dalam media pembelajaran. Salah satu media yang potensial adalah permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dalam konteks pembelajaran sehingga lebih edukatif dan relevan dengan kebutuhan siswa [6].

Permainan ular tangga dapat dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu versi manual berupa banner bergambar kotak-kotak dengan tangga dan ular, serta versi digital yang lebih interaktif [7]. Keduanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai karakter. Misalnya, saat siswa bermain ular tangga, mereka dituntut untuk jujur dalam melaporkan hasil lemparan dadu, bertanggung jawab terhadap pion yang dimainkan, serta disiplin dalam mengikuti aturan dan menunggu giliran. Selain itu, mereka juga belajar bersikap sportif dalam menerima hasil permainan, baik saat menang maupun kalah. Guru dapat memperkuat proses ini dengan menambahkan kartu tugas yang berisi tantangan akademik atau sikap yang mencerminkan nilai karakter tertentu, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya.

Lebih jauh lagi, permainan ular tangga dapat memberikan manfaat yang luas dalam membentuk karakter siswa [8]. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian, disiplin, kerja sama, dan kepedulian sosial dapat tumbuh melalui pengalaman bermain yang konsisten. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti berhitung sederhana, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan [9]. Dari aspek afektif, permainan ular tangga mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan [10]. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga bukan hanya menjadi strategi alternatif dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi yang efektif dalam menginternalisasikan pendidikan karakter di sekolah dasar.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1. Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang menekankan pada internalisasi nilai-nilai moral, etika, dan spiritual dalam diri peserta didik. Pendidikan karakter tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang berintegritas, disiplin, jujur, dan bertanggung jawab [11]. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrianti et al. [12] yang menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya terencana untuk membantu siswa memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Oleh karena itu, pembentukan karakter sejak dini sangat diperlukan agar anak memiliki landasan yang kuat dalam menghadapi tantangan hidup di masa depan, baik dalam lingkup akademik maupun sosial.

Selain itu, pembentukan karakter dapat dilakukan melalui proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam pengalaman belajar. Menurut Irawan et al. [13], strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan karakter akan mendorong peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, melainkan juga menginternalisasi nilai-nilai luhur. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter bukanlah aspek yang berdiri sendiri, melainkan harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, maupun dalam interaksi sehari-hari di sekolah dan masyarakat.

### 2.2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik. Media permainan ini memiliki keunggulan karena mampu memotivasi siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Menurut Prestisdiva et al. [14], permainan edukatif seperti ular tangga dapat membantu anak dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah karena memadukan unsur hiburan dengan materi pelajaran. Selain itu, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai sarana penguatan karakter, seperti sportivitas, kerja sama, dan kesabaran.

Lebih lanjut, Afni et al. [15] dan Nurroin et al. [16] menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan adanya soal atau tantangan dalam permainan, siswa terdorong untuk berpikir lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah. Hal ini menegaskan bahwa permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mendukung pengembangan kompetensi akademik maupun non-akademik peserta didik.

### 2.3. Strategi Pembelajaran Inovatif

Strategi pembelajaran inovatif merupakan pendekatan pengajaran yang menekankan kreativitas, interaktivitas, dan penggunaan metode yang bervariasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru dituntut untuk mengembangkan model pembelajaran yang tidak monoton, melainkan menyenangkan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik [17]. Menurut Shaleh et al. [18], strategi pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memacu kreativitas, dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Hal ini menjadi penting karena dunia pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kompetensi abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

Selain itu, strategi pembelajaran inovatif dapat diwujudkan melalui penggunaan media teknologi, permainan edukatif, maupun pendekatan berbasis proyek. Menurut Thornhill-Miller et al. [19], penerapan pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk aktif mencari, mengolah, dan mempresentasikan informasi, sehingga meningkatkan kemandirian belajar. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan berbagai variasi metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran inovatif tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, serta kemampuan untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

### 2.4. Pengabdian Masyarakat

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu pilar utama dalam tridarma perguruan tinggi yang bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat [20]. Kegiatan ini berfungsi sebagai bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi kepada masyarakat melalui program-program yang relevan dengan kebutuhan lokal. Dalam konteks pendidikan,

pengabdian masyarakat dapat diwujudkan melalui program pelatihan, pendampingan, dan pengembangan media pembelajaran yang mendukung proses pendidikan di sekolah-sekolah.

Selain itu, pengabdian masyarakat juga memberikan manfaat ganda, baik bagi masyarakat maupun bagi perguruan tinggi. Masyarakat memperoleh peningkatan kapasitas dan wawasan, sementara perguruan tinggi mendapatkan kesempatan untuk menguji relevansi keilmuan dengan realitas sosial. Menurut Zahroh et al. [21], kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan inovasi pendidikan, seperti penggunaan media permainan edukatif, dapat menjadi solusi bagi permasalahan pembelajaran yang dihadapi sekolah dasar. Dengan demikian, pengabdian masyarakat tidak hanya memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat, tetapi juga mendorong terciptanya pendidikan yang lebih inklusif, aplikatif, dan berkelanjutan.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Sonosewu, Kasihan, Bantul melalui empat tahap utama, yaitu persiapan, penyampaian teori, praktik, dan evaluasi. Metode yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini yaitu dengan observasi, ceramah, praktik langsung dan evaluasi. Berikut *flowchart* terkait tahapan, metode dan kegiatan dalam pengabdian masyarakat.



**Gambar 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat**

Berdasar gambar 1, tahapan pengabdian masyarakat modifikasi dari Sugiyono [22], yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu persiapan, penyampaian teori, praktik, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan observasi untuk mengetahui karakteristik siswa agar pembuatan kartu tugas sesuai dengan kemampuan awal mereka. Selanjutnya, pada tahap penyampaian teori guru memberikan ceramah mengenai teknik serta aturan permainan ular tangga yang akan digunakan. Tahap berikutnya adalah praktik, di mana siswa dibagi menjadi tiga kelompok, dua kelompok menggunakan permainan ular tangga Banner dan satu kelompok menggunakan ular tangga Digital, kemudian setiap siswa yang melangkah wajib mengambil kartu soal dan menjawabnya. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu meminta siswa menyampaikan kesan dan pengalamannya selama mengikuti permainan untuk menilai keberhasilan kegiatan. Dengan tahapan tersebut, metode pengabdian masyarakat ini mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi siswa.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Persiapan

Tahap persiapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui observasi yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa secara menyeluruh. Observasi dianggap penting karena dapat memberikan gambaran mengenai latar belakang, kemampuan akademik, gaya belajar, serta sikap siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Dengan memahami kondisi tersebut, pendidik dapat merancang strategi yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga media dan metode yang digunakan lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berikut merupakan bentuk permainan ular tangga dalam bentuk Banner dan juga Digital.



**Gambar 2. Permainan Ular Tangga Bentuk Banner (i) dan Digital (ii)**

Selain itu, hasil observasi akan digunakan sebagai dasar penyusunan kartu tugas yang disesuaikan dengan kemampuan awal siswa. Hal ini penting karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, sehingga materi yang diberikan harus proporsional agar mereka dapat mengikuti permainan dengan baik. Dengan adanya penyesuaian ini, proses pembelajaran tidak hanya berjalan lancar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Arikunto [23], instrumen atau media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik akan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, tahap persiapan melalui observasi bukan sekadar langkah awal, tetapi menjadi strategi utama dalam memastikan bahwa kegiatan pengabdian benar-benar memberikan manfaat optimal bagi siswa.

#### 4.2. Penyampaian Teori

Tahap ceramah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai permainan ular tangga serta aturan main yang berlaku. Ceramah dipilih karena metode ini memungkinkan penyampaian informasi secara sistematis dan terstruktur sehingga siswa dapat memahami konsep dengan jelas sebelum terlibat dalam praktik. Menurut Creswell [24], metode ceramah masih relevan digunakan dalam pembelajaran apabila disampaikan secara komunikatif dan interaktif, terutama untuk menjelaskan konsep-konsep baru kepada peserta didik. Pada tahap ini, tim menjelaskan tujuan penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sarana pembentukan karakter, seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab. Berikut merupakan gambar pada saat penyampaian teori.



**Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Teori**

Selain menyampaikan teori dan aturan permainan, tahap ceramah juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami. Interaksi ini penting karena dapat membantu siswa memperdalam pengetahuan sekaligus melatih keberanian mereka dalam mengemukakan pendapat. Sebagaimana dikemukakan oleh Nurrahmayani [25], komunikasi dua arah dalam metode ceramah akan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pemahaman. Dengan demikian, ceramah tidak hanya berfungsi sebagai transfer informasi, tetapi juga sebagai jembatan awal yang membangun kesiapan siswa untuk memasuki tahap praktik permainan ular tangga secara lebih optimal dan menyenangkan.

#### 4.3. Pelaksanaan

Tahap praktik atau pelaksanaan permainan ular tangga merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, di mana siswa secara langsung terlibat dalam aktivitas bermain sambil belajar. Pada tahap ini, kelas dibagi menjadi tiga kelompok, dengan dua kelompok memainkan ular tangga berbasis banner dan satu kelompok memainkan ular tangga digital menggunakan laptop. Dalam permainan berbasis banner, perlengkapan yang digunakan meliputi banner besar sebagai papan permainan, dadu, dan bidak berupa

siswa itu sendiri. Mekanisme permainannya sederhana, yaitu siswa pertama melempar dadu, kemudian melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang diperoleh. Setelah melangkah, siswa diwajibkan mengambil kartu tugas dan menjawab pertanyaan yang tertera sebelum permainan dilanjutkan oleh siswa berikutnya. Proses ini berjalan bergiliran hingga permainan selesai. Berikut merupakan praktik permainan ular tangga menggunakan baner.



**Gambar 4. Praktik Permainan Ular Tangga Menggunakan Banner**

Selain permainan berbasis banner, kegiatan praktik juga dilengkapi dengan permainan ular tangga digital. Dalam versi ini, media yang digunakan adalah laptop yang menampilkan papan permainan digital dengan perlengkapan dadu dan bidak virtual. Sama halnya dengan permainan manual, siswa pertama melempar dadu digital, kemudian melangkah maju sesuai dengan hasil lemparan. Setelah itu, siswa harus mengambil kartu tugas dan menjawab pertanyaan sebelum permainan beralih kepada siswa berikutnya. Perbedaan mendasar terletak pada penggunaan teknologi yang memberikan pengalaman baru kepada siswa, sehingga kegiatan menjadi lebih variatif dan menarik. Berikut merupakan praktik permainan ular tangga menggunakan Digital.



**Gambar 5. Praktik Permainan Ular Tangga Menggunakan Digital**

Kombinasi antara permainan manual dan digital ini tidak hanya menambah keseruan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih kolaborasi dengan teman-temannya dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

#### **4.4. Evaluasi**

Tahap evaluasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan bagaimana siswa merespons metode yang diterapkan. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa capaian akademik, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa selama mengikuti permainan ular tangga. Siswa diminta menyampaikan kesan, tanggapan, serta pengalaman pribadi mereka setelah terlibat secara langsung dalam kegiatan. Melalui cara ini, pendidik dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa, sekaligus mengetahui aspek apa saja yang sudah berjalan dengan baik maupun yang masih memerlukan perbaikan. Evaluasi berbasis pengalaman ini menekankan pentingnya refleksi dari siswa, sehingga hasil yang diperoleh bersifat autentik dan relevan dengan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Berikut merupakan kegiatan evaluasi.



**Gambar 6. Kegiatan Evaluasi**

Selain itu, tahap evaluasi juga menjadi sarana penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan sosial siswa. Ketika siswa diminta menceritakan kesan serta pengalaman mereka, secara tidak langsung mereka belajar mengekspresikan pendapat, menghargai pengalaman orang lain, dan menyampaikan ide dengan jelas. Hal ini memberikan nilai tambah terhadap tujuan pembelajaran, karena siswa tidak hanya berlatih memahami materi akademik, tetapi juga mengembangkan soft skills yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan program, melainkan juga sebagai kesempatan untuk memperkuat karakter, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan kualitas interaksi antara siswa dengan guru maupun sesama teman belajar.

#### **4.5. Pembahasan**

Pembahasan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa tahapan persiapan melalui observasi memainkan peran penting dalam memastikan efektivitas program pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Observasi memberikan informasi menyeluruh mengenai latar belakang, kemampuan akademik, gaya belajar, serta karakteristik siswa, sehingga media dan metode yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hasil ini sejalan dengan Arikunto [26] yang menegaskan bahwa observasi merupakan langkah awal yang strategis untuk memahami kondisi faktual di lapangan, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Dengan adanya adaptasi terhadap karakteristik peserta didik, program pembelajaran bukan hanya berjalan lancar, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam setiap tahap kegiatan.

Tahap penyampaian teori yang dilaksanakan dalam kegiatan ini juga terbukti efektif dalam memberikan pemahaman awal mengenai permainan ular tangga dan aturan yang berlaku. Penyampaian teori dengan metode ceramah memudahkan siswa memahami konsep secara sistematis sebelum mereka terlibat dalam praktik. Hal ini sejalan dengan temuan Pebriani [27] yang menyebutkan bahwa ceramah tetap relevan dalam pembelajaran apabila dikombinasikan dengan interaksi dua arah. Dalam konteks kegiatan ini, interaksi berupa tanya jawab menjadikan siswa lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat. Hasil penelitian Morais et al. [28] juga mendukung bahwa komunikasi interaktif dalam metode ceramah mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berperan dalam membangun pemahaman.

Pada tahap pelaksanaan, siswa terlibat langsung dalam praktik permainan ular tangga baik berbasis banner maupun digital. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa bermain dengan antusias, bersemangat, serta menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti aturan permainan. Kombinasi permainan manual dan digital juga memberikan variasi pengalaman belajar yang menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan. Penelitian Nuci et al. [29] dan Syah et al. [30] mendukung temuan ini dengan menekankan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, tahap pelaksanaan dalam kegiatan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mendukung pengembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara seimbang.

Evaluasi yang dilakukan dengan meminta siswa menyampaikan kesan dan pengalaman mereka juga memberikan gambaran nyata mengenai keberhasilan kegiatan. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun ada sedikit keluhan terhadap jenis tugas, siswa tetap berusaha menyelesaikannya dengan baik. Aktivitas refleksi ini menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi siswa, sekaligus mengajarkan mereka untuk menghargai pendapat orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mu'minah [31] yang menemukan bahwa evaluasi berbasis pengalaman memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan soft skills, seperti keberanian, sportivitas, dan kemampuan sosial. Oleh karena itu,

evaluasi bukan hanya berfungsi sebagai pengukuran capaian, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter siswa.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian masyarakat melalui permainan ular tangga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Atmojo et al. [32] dan Rais et al. [33] yang menegaskan bahwa media permainan tradisional maupun digital dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya relevan dalam konteks pengabdian masyarakat, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada kebutuhan siswa sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat melalui permainan ular tangga, baik dalam bentuk manual maupun digital, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan karakter positif seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Tahap persiapan melalui observasi, penyampaian teori, pelaksanaan permainan, hingga evaluasi berjalan secara sistematis dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Meskipun terdapat sedikit kendala berupa suasana kelas yang ramai dan keberatan siswa saat mengerjakan tugas tertentu, secara umum kegiatan ini tetap memberikan dampak positif dalam aspek akademik maupun nonakademik. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan pengelolaan kelas yang baik, serta melakukan variasi pada kartu tugas agar lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa, sehingga manfaat pembelajaran dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiarto and A. Farid, "Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0," *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 580–597, 2023, doi: 10.37329/cetta.v6i3.2603.
- [2] N. S. Alhuda, "Manajemen Kesiswaan dalam Upaya Meningkatkan Prestasi dan Membentuk Karakter Siswa," *Media Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 208–219, 2020, doi: 10.30738/mmp.v3i2.4655.
- [3] Samsinar, F. Fatimah, A. Syamsuddin, and A. H. Dewantara, "Character Development Model for Early Childhood Learners at Islamic Kindergarten," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 17, no. 1, pp. 43–57, 2023, doi: 10.30863/didaktika.v17i1.5122.
- [4] Depdiknas, *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Jakarta: Depdiknas, 2008.
- [5] N. Wahyuni, A. Setiawan, H. F. Apriwulan, and D. H. Siswanto, "Optimalisasi budaya positif sekolah untuk membentuk karakter profil pelajar pancasila pada murid Sekolah Dasar," *MURABBI*, vol. 3, no. 2, pp. 79–90, 2024, doi: 10.69630/jm.v3i2.43.
- [6] A. Wati, "Pengembangan media Permainan Ular tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021.
- [7] N. O. Anggraeni, Y. Abidin, and Y. Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. PIPSI (Jurnal Pendidik. IPS Indones.)*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2023, doi: 10.26737/jpipsi.v8i1.3976.
- [8] L. Novita and F. S. Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 716–724, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i3.428.
- [9] H. A. Putri, D. H. Siswanto, and H. Suryatama, "Development of student book as a means to instill social care, honesty, and responsibility to enhance academic achievement in elementary school," *Int. J. Learn. Reform. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 01, pp. 1–17, 2025, doi: 10.56741/ijlree.v4i01.744.
- [10] W. L. Lumbantobing, S. Silvester, and B. G. Dimmera, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan," *Sebatik*, vol. 26, no. 2, pp. 666–672, 2022, doi: 10.46984/sebatik.v26i2.2170.
- [11] R. Mala, Tarso, S. A. Pisriwati, and D. H. Siswanto, "Baitul arqam as a strategic character education model in developing al-islam and muhammadiyah values among students," *J. Ilm. Multidisiplin Ilmu*, vol. 2, no. 3, pp. 1–9, 2025, doi: 10.69714/bya76r31.
- [12] R. Febriyanti and N. Jalinus, "Essence And Purpose of Educational Philosophy: The Foundation Of

- Student Character Development,” *Indones. J. Eng. Educ. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 99–103, 2024.
- [13] H. Irawan, I. S. Masyitoh, and D. Sundawa, “Concept and Application of Character Education in the Profil Pelajar Pancasila As An Effort to Strengthen Character in the Era of Disruption,” *Third Int. Conf. Innov. Soc. Sci. Educ. Eng. (ICoISSEE)-3*, pp. 1–14, 2023.
- [14] H. N. Prestisdiva and A. B. Kusuma, “Eksplorasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game,” *Inspiramatika*, vol. 9, no. 1, pp. 10–19, 2023, doi: 10.52166/inspiramatika.v9i1.4236.
- [15] N. Afni, N. Ramadani, and N. Fadila, “Implementasi Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika Siswa SDN 60 Moncongloe Lappara Pendahuluan,” *J. Abdimas Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1396–1401, 2025.
- [16] K. Nurroin and M. Jamhuri, “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan,” *Al-Ikhtiar J. Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 331–343, 2025, doi: 10.71242/0yqjn912.
- [17] S. Inganah, R. Darmayanti, and N. Rizki, “Problems, Solutions, and Expectations: 6C Integration of 21 st Century Education into Learning Mathematics,” *JEMS (Journal Math. Sci. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 220–238, 2023, doi: 10.25273/jems.v11i1.14646.
- [18] F. Saleh *et al.*, *Kurikulum dan Pengembangan Kurikulum*. Padang: Literasi Langsung Terbit, 2025.
- [19] B. Thornhill-Miller *et al.*, “Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education,” *J. Intell.*, vol. 11, no. 54, pp. 1–32, 2023, doi: 10.3390/jintelligence11030054.
- [20] Darmono, *Manajemen pengabdian kepada masyarakat di perguruan tinggi*. Yogyakarta: Gava Media, 2011.
- [21] U. Zahroh, R. Darmayanti, C. C, and R. I. Soebagyo, “Project-Based Learning Training and Assistance for Prospective High School Teacher,” *J. Inov. dan Pengemb. Has. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 115–121, 2023, doi: 10.61650/jip-dimas.v1i2.237.
- [22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [23] S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 2. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- [24] J. W. Creswell, *Reseach design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar., 2014.
- [25] Nurrahmayani and Yusni, “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 14180–14186, 2024.
- [26] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [27] E. P. Pebriyani and T. Pahlevi, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 1, pp. 47–55, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n1.p47-55.
- [28] E. Morais *et al.*, “Dispositions toward Critical Thinking in Portuguese Undergraduate Students,” *Educ. Process Int. J.*, vol. 12, no. 1, pp. 19–36, 2023, doi: 10.22521/edupij.2023.121.2.
- [29] K. P. Nuci, R. Tahir, A. I. Wang, and A. S. Imran, “Game-Based Digital Quiz as a Tool for Improving Students’ Engagement and Learning in Online Lectures,” *IEEE Access*, vol. 9, pp. 91220–91234, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3088583.
- [30] A. B. P. D. A. F. Syah, L. Rachmawati, and D. H. Siswanto, “Validity and practicality of the game-based learning media for mathematical logic using the quiz whizzer application,” *JOELI J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 107–118, 2024, doi: 10.72204/xpxg2d74.
- [31] I. H. Mu’minah and Y. Suryaningsih, “Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) dalam Pembelajaran Abad 21,” *J. Bio Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 65–73, 2020.
- [32] I. R. W. Atmojo, M. Matsuri, C. Chumdari, F. P. Adi, R. Ardiansyah, and D. Y. Saputri, “Optimalisasi Permainan Tradisional Nusantara bagi Guru SD di Indonesia,” *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 7, no. 3, pp. 842–850, 2024, doi: 10.20961/shes.v7i3.91727.
- [33] S. Rais, P. Indarto, and N. Nurhidayat, “Pengembangan buku referensi permainan tradisional untuk pendidikan,” *ANGGARA J. Pendidik. Olahraga, Kesehatan, Rekreasi dan Ter.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–50, 2025.