



Belajar Sambil Bermain: Penguatan *Self-regulated learning* Melalui *Game* Edukatif Ular Tangga

¹Dhiu Margaretha, ²Enasely Mega Wenyi Rohi,* ³Gracianus Edwin Tue P. Lejap, ⁴Stefanus Lio, ⁵Jefri Marianus Aprilius Un

^{1,2,3,4,5} Universitas Katolik Widya Mandira

enaselyrohi@unwira.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 6 th May 2026 Revised: 17 th August 2026 Published: 28 th August 2026 Keywords: Self-regulated learning; Students; educational game; snakes and ladders	<i>Low self-regulated learning (SRL) among junior high school students often poses a significant barrier to achieving independent learning success. This community service activity aims to test and strengthen students' SRL skills through the implementation of a modified educational Snakes and Ladders game. The execution method utilized a One-Group Pretest-Posttest Design involving 28 students from SMPN 10 Kupang as participants. SRL data were collected before and after the intervention using a structured questionnaire measuring planning, monitoring, and evaluation aspects, and subsequently analyzed using the paired sample t-test via SPSS. Statistical test results indicated a statistically significant increase in students' SRL skills ($p = 0.000$; $p < 0.05$), with the mean score rising from 63.96 (pretest) to 65.93 (posttest) and the minimum score increasing from 45 to 60. Although the actual mean improvement was relatively limited due to the brief duration of the activity, the educational Snakes and Ladders game proved effective in reducing learning anxiety and stimulating students' self-regulation awareness, particularly in the planning and monitoring aspects.</i>
Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 6 Mei 2026 Direvisi: 17 Agustus 2026 Dipublikasi: 28 Agustus 2026 Kata kunci Self-regulated learning; siswa, game edukatif, ular tangga	Rendahnya <i>self-regulated learning</i> (SRL) pada siswa sekolah menengah pertama sering kali menjadi hambatan dalam mencapai keberhasilan belajar secara mandiri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menguji dan menguatkan kemampuan SRL siswa melalui penerapan media game edukatif Ular Tangga yang dimodifikasi. Metode pelaksanaan menggunakan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> yang melibatkan 28 siswa kelas SMPN 10 Kupang sebagai peserta. Data SRL dikumpulkan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan kuesioner terstruktur yang mengukur aspek <i>planning</i> , <i>monitoring</i> , dan <i>evaluation</i> , kemudian dianalisis menggunakan uji <i>paired sample test</i> dengan SPSS. Hasil uji statistik menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik pada kemampuan SRL siswa $p = 0.000$; $p < 0.05$, dengan kenaikan skor rata-rata dari 63,96 (pretest) menjadi 65,93 (posttest) serta peningkatan skor terendah dari 45 menjadi 60. Meskipun peningkatan rata-rata riil tergolong terbatas karena durasi kegiatan yang singkat, game edukatif ular tangga terbukti efektif mereduksi kecemasan belajar dan menstimulasi kesadaran regulasi diri siswa, khususnya pada aspek <i>planning</i> dan <i>monitoring</i> .

PENDAHULUAN

Self-Regulated Learning (SRL) atau kemampuan regulasi diri dalam belajar menjadi keterampilan fondasi yang sangat krusial. SRL tidak sekadar menuntut siswa untuk memahami materi akademik, melainkan mendidik mereka agar secara aktif dan sadar mampu menetapkan tujuan belajar (*planning*), memantau kemajuan proses belajarnya (*monitoring*), serta mengevaluasi dan merespons hasil yang diperoleh (*evaluation*). Siswa yang berprestasi lebih tinggi memiliki tingkat pembelajaran mandiri yang lebih tinggi (Harding et al. 2019). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa *self regulated learning* memberikan dampak yang positif pada perkembangan akademik (Gabriel et al. 2020). Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal (Ramadhani, 2020). Perkembangan akademik hanya dapat terwujud apabila SRL tertanam kuat dalam diri siswa. Siswa yang menerapkan *self regulated learning* pada diri mereka cenderung berdampak positif dengan prestasi siswa (Faruq & Daliman, 2021).

Namun, kondisi ideal tersebut masih jauh dari realitas di lapangan. Berdasarkan observasi awal dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMPN 10 Kupang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kendala signifikan dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri. Proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional yang minim interaksi dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa, sehingga kemampuan pengelolaan diri belum berkembang secara optimal. Problematika ini terkonfirmasi dari data pretest SRL terhadap 28 siswa sasaran, yang menunjukkan rata-rata skor kemampuan awal regulasi diri siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 63,96, bahkan terdapat siswa yang hanya memperoleh nilai terendah 45. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menentukan target belajar, kurang memiliki inisiatif mandiri, serta cepat merasa jenuh ketika menghadapi tantangan pembelajaran. Kesenjangan antara tuntutan kemandirian belajar dan kondisi riil di SMPN 10 Kupang ini mempertegas perlunya intervensi pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif Ular Tangga yang dimodifikasi diformulasikan sebagai solusi strategis. Pelatihan SRL tidak harus berlangsung dalam suasana formal yang kaku, melainkan dapat dikemas melalui aktivitas yang menyenangkan dengan pendekatan "Belajar Sambil Bermain" (*learning through play*). Media permainan Ular Tangga dipilih karena memiliki karakteristik interaktif yang mampu menurunkan kecemasan belajar sekaligus melatih kedisiplinan dan pengambilan keputusan. Dalam pengabdian ini, media Ular Tangga dimodifikasi secara khusus dengan membagi papan permainan ke dalam zona aspek SRL (kotak 1–4 untuk *planning*, 5–8 untuk *monitoring*, dan 9–12 untuk *evaluation*) yang dilengkapi kartu pertanyaan tantangan berwarna. Melalui mekanisme melempar dadu, berdiskusi kelompok, dan menjawab tantangan indikator SRL, siswa dilatih untuk menetapkan strategi, memantau tindakan, dan merefleksikan proses belajarnya secara menyenangkan, inklusif, serta bebas dari rasa tertekan.

Ular tangga merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih, papan permainan ular tangga terbagi ke dalam kotakkotak kecil, kemudian terdapat beberapa gambar ular dan tangga pada kotakkotak tertentu yang terhubung ke kotak lainnya (Ayudiany, 2016). Media permainan ular tangga merupakan media yang dikembangkan dari permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak (Aysi et al., 2023). Pada permainan ular tangga ini terdapat beberapa langkah - langkah yang harus dilakukan. Menurut Ayudiany (2016), langkah - langkah bermain ular tangga yaitu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap perwakilan kelompok mendapatkan giliran untuk bermain sesuai urutan dan giliran tersebut ditentukan dengan cara pengundian. Sebelum setiap

perwakilan kelompok bermain, mereka mendapatkan pion ular tangga dan meletakkannya di luar papan. Langkah selanjutnya adalah pemain melempar dadu dan melangkah sesuai dengan angka dadu yang pemain dapatkan.

Game edukatif, khususnya permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan pembelajaran, dapat menjadi alternatif strategis untuk menguatkan *Self-regulated learning* siswa. Melalui aktivitas belajar sambil bermain, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga dilatih untuk mengambil keputusan, mengatur strategi, bersikap disiplin, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Atas dasar pemikiran tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan untuk memperkuat *Self-regulated learning* siswa melalui pemanfaatan game edukatif ular tangga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memperkuat *Self-regulated learning* siswa melalui pemanfaatan game edukatif ular tangga. Pendekatan belajar sambil bermain dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus melatih siswa dalam mengatur strategi, mengelola proses belajar, serta merefleksikan hasil belajarnya secara mandiri.

Pelatihan *Self-regulated learning* tidak harus selalu dilakukan melalui pendekatan pembelajaran formal, tetapi dapat dikemas dalam aktivitas yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui pemanfaatan game edukatif yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan pembelajaran dapat digunakan sebagai media pelatihan *Self-regulated learning* karena mendorong siswa untuk menetapkan tujuan, mengatur langkah dan strategi, mematuhi aturan, serta merefleksikan hasil yang diperoleh selama permainan. Melalui pendekatan belajar sambil bermain ini, proses penguatan *Self-regulated learning* diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permainan ular tangga, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rekysika dan Haryanto (2019), Permainan ular tangga juga efektif dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif. Serta permainan ular tangga efektif dalam mengatasi kecemasan (Padila et al., 2022). Dari tahun 2015-2022 media pembelajaran permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Afandi, 2015).

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa sesi yang saling berkesinambungan dengan tujuan utama memperkuat *Self-regulated learning* siswa melalui pemanfaatan game edukatif ular tangga. Metode pelaksanaan dirancang secara partisipatif agar siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan, baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 10 Kupang dengan melibatkan 28 siswa sebagai peserta sasaran yang terbagi ke dalam 5 kelompok kecil. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam durasi 3 jam yang mencakup 5 sesi utama yaitu, orientasi, pengenalan media, permainan ular tangga, pendampingan/umpan balik, serta evaluasi dan refleksi. Jumlah aitem pada skala SRL berjumlah 21 aitem dengan menggunakan skala likert dan aspek yang diukur yaitu, *planning*, *monitoring* dan *evaluation*. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat gambaran skor rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi peserta. Sementara itu, uji statistik inferensial yang digunakan adalah uji *Paired Sample Test*.

Uji paired sample test bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada kemampuan *Self-Regulated Learning* (SRL) siswa sebelum

(*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan intervensi melalui game edukatif Ular Tangga. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan memberikan pengaruh/perubahan yang signifikan terhadap kemampuan SRL siswa. Kegiatan pengabdian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* (bagian dari *Pre-Experimental Design*). Desain ini melibatkan satu kelompok subjek (28 siswa) yang diukur kemampuan Self-Regulated Learning-nya sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan intervensi berbasis game edukatif Ular Tangga.

Sesi pertama, diawali dengan kegiatan pembukaan dan orientasi, yang bertujuan untuk membangun pemahaman awal siswa mengenai pentingnya kemampuan mengelola diri dalam belajar. Pada sesi ini, fasilitator memberikan pengantar singkat terkait konsep *Self-regulated learning*, meliputi penetapan tujuan belajar, pengelolaan strategi, pengendalian motivasi, serta evaluasi hasil belajar. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi ringan dan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan pengalaman belajar siswa sehari-hari. **Sesi kedua**, difokuskan pada pengenalan media game edukatif ular tangga. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada papan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan muatan pembelajaran. Fasilitator menjelaskan aturan permainan, mekanisme bermain, serta keterkaitan setiap komponen permainan dengan aspek *Self-regulated learning* yang akan dilatihkan. Penjelasan ini bertujuan agar siswa memahami bahwa permainan yang dilakukan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi sarana belajar dan latihan pengelolaan diri.

Sesi ketiga, merupakan tahap inti kegiatan, yaitu pelaksanaan permainan ular tangga secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendorong kerja sama dan keterlibatan aktif. Setiap kelompok bermain secara bergiliran sesuai aturan yang telah ditetapkan. Selama permainan berlangsung, siswa diminta untuk merespons pertanyaan, tantangan, atau instruksi yang terdapat pada kotak-kotak tertentu, yang dirancang untuk melatih kemampuan menetapkan tujuan, mengatur strategi, mengambil keputusan, serta mengontrol emosi dalam proses belajar. **Sesi keempat**, diarahkan pada penguatan dan pendampingan. Pada sesi ini, fasilitator memberikan penguatan berupa umpan balik terhadap perilaku belajar siswa yang muncul selama permainan. Penguatan difokuskan pada aspek-aspek *Self-regulated learning*, seperti kedisiplinan, ketekunan, kemampuan mengelola waktu, dan refleksi terhadap kesalahan maupun keberhasilan yang dialami. Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan agar siswa mampu menyadari dan memahami proses belajar yang sedang mereka jalani. **Sesi kelima**, merupakan tahap refleksi dan evaluasi. Siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar yang telah diperoleh selama kegiatan berlangsung, baik secara individu maupun kelompok. Refleksi dilakukan melalui diskusi terbuka dan pertanyaan pemantik yang membantu siswa menyadari perubahan sikap, strategi, serta cara mereka mengelola proses belajar. Evaluasi pada sesi ini lebih menekankan pada aspek proses, yaitu sejauh mana siswa mampu menerapkan *Self-regulated learning* dalam aktivitas belajar yang dialami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengukuran SRL dan Uji Beda

Hasil Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SMPN 10 Kupang, hasil yang diperoleh menggambarkan kondisi peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan *game* edukatif ular tangga. Selain itu, pada bagian ini juga dibahas perubahan yang terjadi selama kegiatan berlangsung serta respon

peserta terhadap metode yang digunakan, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest Self-Regulated Learning*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	63,96	65,93
Nilai Terendah	45	60
Nilai Tertinggi	50	79

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya perubahan hasil antara *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan dari 63,96 pada *pretest* menjadi 65,93 pada *posttest*. Selain itu, nilai terendah juga meningkat dari 45 menjadi 60, yang menunjukkan adanya perbaikan pada peserta dengan skor paling rendah. Sementara itu, nilai tertinggi meningkat dari 50 pada *pretest* menjadi 79 pada *posttest*. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan belajar sambil bermain menggunakan game edukatif ular tangga, terdapat peningkatan hasil yang diperoleh peserta.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample Test*

	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1 SRL <i>Pretest</i> - SRL <i>Posttest</i>	-10.305	.000

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t sebesar -10,305 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar sambil bermain menggunakan game edukatif ular tangga memberikan perubahan pada kemampuan *Self-regulated learning* siswa.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample Test* pada Tabel 2, diperoleh nilai *t*-hitung sebesar -10,305 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Makna dari nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) ini adalah terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengikuti kegiatan pengabdian. Nilai $p = 0,000$ mengindikasikan bahwa peningkatan skor rata-rata siswa (dari 63,96 menjadi 65,93) serta perbaikan batas nilai terendah (dari 45 menjadi 60) murni merupakan dampak positif dari intervensi game edukatif Ular Tangga, dan bukan karena faktor kebetulan. Integrasi aspek planning, monitoring, dan evaluation ke dalam alur permainan berhasil memberikan stimulasi nyata terhadap kesadaran regulasi diri siswa di SMPN 10 Kupang.

Hasil analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* membuktikan bahwa intervensi game edukatif Ular Tangga memberikan dampak yang signifikan secara statistik ($p = 0,000$; $p < 0,05$) terhadap peningkatan kemampuan *Self-Regulated Learning* (SRL) siswa. Hal ini mengonfirmasi bahwa perubahan skor peserta secara sistematis dipengaruhi oleh intervensi pembelajaran yang diberikan dan bukan merupakan hasil dari faktor kebetulan (random chance). Apabila ditinjau dari besaran perubahan skor riil (*practical significance* atau dampak substansial), peningkatan nilai rata-rata peserta tergolong relatif terbatas, yaitu hanya mengalami kenaikan sebesar 1,97 poin (dari 63,96 pada *pretest* menjadi 65,93 pada *posttest*).

Analisis Perubahan Aspek SRL dan Efektivitas *Game*

Efektivitas penggunaan game edukatif Ular Tangga dalam menguatkan *Self-Regulated Learning* (SRL) siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, keterbatasan durasi dan frekuensi pertemuan menjadi faktor pembatas utama; durasi singkat efektif memicu antusiasme dan pemahaman konsep awal, namun belum cukup panjang untuk membentuk kebiasaan (*habituation*) regulasi diri yang permanen. Kedua, dinamika interaksi kelompok kecil (5–6 siswa) sukses menurunkan kecemasan belajar, meskipun efektivitas individu masih bervariasi tergantung tingkat dominasi antaranggota dalam diskusi kelompok. Ketiga, desain struktur media dengan kartu tantangan berwarna efektif memandu zona *planning* dan *monitoring*, tetapi belum optimal menggali reflektivitas mendalam pada zona *evaluation*. Keempat, kondisi awal peserta menunjukkan bahwa game ini memberikan dampak efektivitas paling tinggi bagi siswa dengan tingkat SRL awal rendah (di mana nilai terendah meningkat dari 45 menjadi 60).

Relevansi dengan Penelitian Terdahulu dan Kebaruan

Temuan kegiatan pengabdian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil uji beda yang signifikan ($p = 0,000$) sejalan dengan temuan Padila dkk. (2022) yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media Ular Tangga mampu mereduksi kecemasan (*anxiety*) dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga mendukung kajian Afandi (2015) bahwa mekanika permainan interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan respon positif siswa. Selanjutnya, temuan ini memperluas (*extending*) hasil penelitian Rekysika dan Haryanto (2019); jika penelitian mereka membuktikan keefektifan Ular Tangga pada pencapaian kognitif murni, maka pengabdian ini membuktikan bahwa media Ular Tangga juga dapat difungsikan sebagai sarana pendampingan afektif-metakognitif untuk melatih *Self-Regulated Learning* (SRL). Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada modifikasi spesifik papan permainan yang diintegrasikan secara langsung dengan indikator SRL (zona *planning*, *monitoring*, dan *evaluation*) serta dilengkapi kartu tantangan reflektif.

Kelemahan Pendekatan

Secara kritis, pendekatan pengabdian ini masih memiliki beberapa kelemahan utama, yaitu keterbatasan durasi intervensi yang singkat tanpa skema pemantauan jangka panjang (*follow-up tracking*), instrumen pengukuran yang sebatas *self-report* (angket) sehingga berisiko memicu *social desirability bias*, serta belum dilibatkannya guru mata pelajaran secara penuh dalam mengawal pembiasaan regulasi diri pasca-kegiatan. Untuk perbaikan pada kegiatan atau penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengimplementasikan *multi-session mentoring* yang terintegrasi dengan modul mata pelajaran, menerapkan triangulasi data melalui observasi perilaku dan jurnal refleksi harian, serta membekali guru kelas agar penguatan *self regulated learning* (SRL) dapat berjalan secara berkelanjutan.

Ditinjau dari ketiga aspek *Self-Regulated Learning* (SRL), aspek *planning* dan *monitoring* mencatatkan peningkatan yang paling dominan dibandingkan aspek *evaluation*. Peningkatan pada aspek *planning* dan *monitoring* didorong oleh desain media Ular Tangga yang memberikan panduan konkret melalui kartu tantangan pada kotak permainan nomor 1–4 (zona *planning*) dan kotak nomor 5–8 (zona *monitoring*), di mana siswa dilatih menentukan target dan memantau cara belajarnya saat melempar dadu. Sebaliknya, aspek *evaluation* pada kotak nomor 9–12 (zona *evaluation*) mengalami peningkatan yang paling terbatas karena fase

refleksi metakognitif memerlukan pembiasaan diri yang mendalam dan berulang, sehingga sulit terbentuk maksimal hanya melalui respons jawaban singkat pada kartu permainan.

Pretest Self-regulated learning



Gambar 1. Pretest SRL

Kegiatan diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal *Self-regulated learning* siswa. Sebelum *pretest* dimulai, peserta diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan dan cara pengisian instrumen agar dapat dipahami dengan baik. Selama pelaksanaan, peserta diminta untuk mengisi instrumen secara mandiri sesuai dengan kondisi dan pengalaman belajar masing-masing.

Proses *pretest* berlangsung dengan tertib dan siswa terlihat mengikuti arahan yang diberikan. Pengisian dilakukan dalam suasana yang kondusif sehingga peserta dapat menjawab setiap pernyataan dengan lebih fokus. Kegiatan ini menjadi tahap awal untuk memahami kondisi peserta sebelum diberikan perlakuan melalui kegiatan belajar sambil bermain menggunakan game edukatif ular tangga.

Pemberian Materi Arah Tujuanku



Gambar 2. Materi Arah Tujuanku

Setelah pelaksanaan *pretest*, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai Arah Tujuanku. Materi ini bertujuan untuk membantu peserta mengenali tujuan belajar yang ingin dicapai serta pentingnya memiliki arah yang jelas dalam proses belajar. Penyampaian materi dilakukan secara sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta agar mudah diterima.

Selama kegiatan berlangsung, peserta diajak untuk merefleksikan tujuan yang dimiliki, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Beberapa peserta juga diberi kesempatan

untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka terkait tujuan belajar yang selama ini dimiliki. Hal ini membuat suasana kegiatan menjadi lebih interaktif dan membantu peserta lebih memahami pentingnya menentukan arah tujuan dalam belajar. Melalui materi ini, peserta diharapkan mulai menyadari bahwa memiliki tujuan yang jelas dapat membantu mereka lebih terarah, termotivasi, dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

Permainan Ular Tangga



Gambar 3. Bermain Ular Tangga

Kegiatan permainan edukatif ular tangga dilaksanakan dengan membagi peserta menjadi lima kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 5–6 orang, menyesuaikan dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 28 orang. Setiap kelompok kemudian secara bergiliran maju ke depan untuk mengikuti permainan, dimulai dari kelompok pertama hingga kelompok terakhir.

Dalam pelaksanaan permainan, perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk melempar dua buah dadu. Angka yang diperoleh menentukan langkah pada papan ular tangga, di mana setiap kotak memiliki tantangan berupa pertanyaan yang harus dijawab secara bersama oleh anggota kelompok. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun berdasarkan aspek *Self-regulated learning*. Setiap pertanyaan dibedakan berdasarkan warna kertas, yaitu kertas berwarna hijau untuk aspek planning, kertas berwarna biru untuk aspek monitoring, dan kertas berwarna kuning untuk aspek evaluation. Selain itu, pembagian wilayah pada papan juga disesuaikan dengan aspek tersebut, di mana angka 1–4 merupakan wilayah planning, angka 5–8 wilayah monitoring, dan angka 9–12 wilayah evaluation.

Melalui mekanisme permainan ini, peserta tidak hanya bermain, tetapi juga diajak untuk berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan mengatur proses belajar mereka. Selama permainan berlangsung, suasana kegiatan terlihat lebih hidup dan penuh antusiasme. Peserta menunjukkan keterlibatan yang aktif, baik saat melempar dadu maupun ketika berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Setiap kelompok tampak saling bekerja sama dalam menentukan jawaban terbaik, sehingga interaksi antaranggota kelompok menjadi lebih intens.

Ketika sebuah kelompok mendapatkan pertanyaan, anggota kelompok terlihat berdiskusi secara singkat sebelum menyampaikan jawaban. Beberapa peserta tampak percaya diri dalam mengemukakan pendapat, sementara yang lain masih membutuhkan dorongan dari teman sekelompoknya. Hal ini menunjukkan adanya proses belajar bersama yang berlangsung selama permainan. Selain itu, suasana juga diwarnai dengan respon spontan seperti tawa, semangat, dan rasa penasaran terhadap tantangan berikutnya. Peserta terlihat lebih menikmati

proses belajar karena dikemas dalam bentuk permainan, sehingga kegiatan tidak terasa monoton. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa pendekatan belajar sambil bermain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta.

Posttest Self-regulated learning



Gambar 4. *Posttest SRL*

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, peserta kemudian diberikan posttest untuk melihat kondisi *Self-regulated learning* setelah mengikuti kegiatan belajar sambil bermain menggunakan game edukatif ular tangga. Sebelum posttest dimulai, peserta kembali diberikan arahan singkat mengenai cara pengisian agar dapat menjawab dengan baik dan sesuai dengan kondisi yang dirasakan.

Pelaksanaan posttest dilakukan secara mandiri oleh masing-masing peserta dalam suasana yang tetap kondusif. Peserta tampak lebih terbiasa dengan instrumen yang diberikan, sehingga proses pengisian berlangsung dengan lebih lancar dibandingkan saat pretest. Selama kegiatan berlangsung, peserta mengikuti arahan dengan baik dan mengerjakan setiap pernyataan dengan cukup serius.

Kegiatan posttest ini menjadi tahap akhir dari rangkaian pelaksanaan, yang digunakan untuk melihat perubahan yang terjadi pada peserta setelah mengikuti seluruh proses kegiatan. Dengan demikian, hasil posttest diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perkembangan kemampuan *Self-regulated learning* peserta setelah diberikan intervensi melalui permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain melalui game edukatif ular tangga memberikan dampak terhadap kemampuan *self-regulated learning* peserta. Hal ini terlihat dari hasil pada Tabel 1 yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 63,96 pada *pretest* menjadi 65,93 pada *posttest*. Selain itu, nilai terendah peserta juga mengalami peningkatan dari 45 menjadi 60, serta nilai tertinggi meningkat dari 50 menjadi 79. Secara keseluruhan, penggunaan game edukatif ular tangga tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung penguatan kemampuan *self-regulated learning*. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran maupun pengembangan diri peserta.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UNWIRA atas dukungan dana dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa SMP Negeri 10 Kupang yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan baik selama kegiatan berlangsung, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2023, August). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1892-1899).
- 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.
- Ayudiany, F. (2016). Penggunaan Media Permainan Ular tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. 31–37.
- Faruq, F., & Daliman, D. (2021). pelatihan self regulated learning untuk meningkatkan prestasi matematika siswa SMP. *Abdimas Dewantara*, 4(2), 38-49.
- Padila, Andri, J., Andrianto, M. B., Sartika, A., & Oktaviyani, Y. (2022). Bermain Edukatif Ular Tangga Mampu Mengatasi Kecemasan pada Anak Hospitalisasi. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 4, 1–7.
- Ramadhani, Niko. 2020. “Pentingnya Memahami Fungsi Dan Tujuan Dari Pendidikan.” Akseleran.Co.Id. Retrieved May 21, 2020 (<https://pgsd.upy.ac.id/index.php/2-uncategorised/12-pendidikan#:~:text=No. 20 Tahun 2003 Tentang,warga negara yang demokratis juga>).
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Cakrawala Dini: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Utari, Amanda, Syamsul Hadi Senen, and Rasto. 2018. “Pengaruh Self Regulated Learning (SLR) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 5(1):8–14.
- Baxter, C. (1997). *Race Equality in Health Care and Education*. Philadelphia: Balliere Tindal.
- Clark, L.A., Konchanska, G., & Ready, R. (2000). Mothers’ Personality and Its Interaction with Child Temperament as Predictors of Parenting Behaviour. *Journal of Personality and Social Psycology*, 1(2), 274-285.
- Dunkin, M.J. & Biddle, B.J. (1974). *The Study of Teaching*. New York: Holt Rinehart and Winston.