

Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa

Gilang Ramadhan¹, Ai Faridah², Rega Esa Putra³, Dian Permana⁴, Arief Adhitha Hamzah⁵, Bela Santika⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Jasmani, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Purwakarta

Corresponding Author: Gilang Ramadhan, email : glangmadhan12@gmail.com

Published: November, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dan besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar siswa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap pendidikan jasmani yang berpotensi menghambat penguasaan keterampilan gerak dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas I SDN Sukaresmi, yang dibagi menjadi 15 siswa kelompok eksperimen dan 15 siswa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan gerak dasar (*pretest* dan *posttest*) dan dianalisis menggunakan *Independent Samples T-Test* dan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen (40.40) dan kelompok kontrol (35.53), dengan nilai signifikansi sebesar 0.001 ($p < 0.05$). Hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 0.1842, yang meskipun tergolong kategori rendah, secara kuantitatif jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 0.0033. Disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dan memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan metode konvensional, meskipun tingkat peningkatannya masih berada dalam kategori rendah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ular Tangga, Gamifikasi, Keterampilan Gerak Dasar

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness and magnitude of the influence of the implementation of gamification-based snakes and ladders learning media on improving students' basic movement skills. The background of this study is the low interest of students in learning physical education which has the potential to hinder the mastery of basic movement skills. This study used a quasi-experimental design method with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of 30 first-grade students of SDN Sukaresmi, who were divided into 15 students in the experimental group and 15 students in the control group. Data were collected through basic movement skills tests (pretest and posttest) and analyzed using Independent Samples T-Test and Normalized Gain (N-Gain). The results showed a statistically significant difference between the average posttest scores of the experimental group (40.40) and the control group (35.53), with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). The N-Gain analysis showed an increase in the experimental group of 0.1842, which, although considered low, was quantitatively much greater than the control group's score of 0.0033. It was concluded that the gamification-based Snakes and Ladders learning media was effective in improving students' basic motor skills and had a better impact than conventional methods, although the level of improvement was still in the low category.

Keywords: Snakes and Ladders Learning Media, Gamification, Basic Motor Skills

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar siswa. Namun, hasil observasi menunjukkan banyak siswa yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan gerak dasar, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya stimulasi pembelajaran yang

menarik. Menanggapi hal ini, inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan, mulai banyak digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan meningkatkan keterlibatan mereka.

Penelitian terdahulu tentang gamifikasi umumnya fokus pada mata pelajaran lain seperti matematika atau pada peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini secara spesifik berfokus pada peningkatan keterampilan gerak dasar siswa. Media pembelajaran ular tangga dipilih karena elemen fisik dalam permainan ini secara langsung mendukung pengembangan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi terhadap keterampilan gerak dasar siswa sebagai upaya untuk mengisi celah penelitian yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis gamifikasi, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I SDN Sukaresmi yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian dipilih dengan teknik purposive sampling, yang terdiri dari 15 siswa kelas 1A sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa kelas 1B sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan gerak dasar yang mencakup gerakan berjalan, berlari, melompat, meloncat, menangkap, dan melempar bola. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik Independent Samples T-Test dan Normalized Gain (N-Gain) untuk membandingkan hasil kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi awal dan akhir keterampilan gerak dasar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilaksanakan di SD Negeri Sukaresmi. Jumlah sampel penelitian adalah 30 siswa, terdiri dari 15 siswa kelas 1A sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa kelas 1B sebagai kelompok kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai pretest eksperimen	15	27	38	33.33	4.047
Nilai pretest kontrol	15	27	38	33.33	3.994
Nilai posttest eksperimen	15	34	45	40.40	3.924
Nilai posttest kontrol	15	27	38	33.53	4.051
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan Tabel 1, Pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga, nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 33,33 dengan nilai minimum 27 dan maksimum 38, serta standar deviasi 4,047. Sementara itu, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional memiliki rata-rata nilai pretest yang sama, yaitu 33,33, dengan nilai minimum 27, maksimum 38, dan standar deviasi 3,994. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada tingkat yang relatif setara.

posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata menjadi 40,40, dengan nilai minimum 34 dan maksimum 45 serta standar deviasi 3,924. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan rata-rata menjadi 33,53, dengan nilai minimum 27, maksimum 38, dan standar deviasi 4,051. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen, yang mengindikasikan bahwa penerapan media ular tangga berbasis gamifikasi berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain

Report			
N_Gain			
Kelompok	Mean	N	Std. Deviation
1	.1842	15	.02051
2	.0033	15	.00861
Total	.0937	30	.09329

Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 0.1842, jauh lebih besar daripada kelompok kontrol yang hanya mencapai 0.0033. Meskipun peningkatan ini tergolong dalam kategori rendah, hal ini tetap mengindikasikan bahwa media ular tangga berbasis gamifikasi memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Keterbatasan peningkatan yang tergolong rendah kemungkinan disebabkan oleh faktor-faktor seperti durasi intervensi yang terbatas atau karakteristik siswa kelas I yang masih dalam tahap awal pengembangan motorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa di SDN Sukaresmi. Media

ini terbukti memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mempertimbangkan durasi intervensi yang lebih lama atau subjek penelitian dengan jenjang usia yang berbeda untuk melihat dampak yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, H., Susilo, D. Z. I., & Asri, D. N. (2024, July). *Meningkatkan perilaku asertif melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role play pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Nglames tahun ajaran 2023/2024*. In SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA) (Vol. 3, No. 2, pp. 15-23).
- Arianto, A., Hudaibah, F. D., Nurhalifah, N., Qippih, M., & Bantun, S. (2024). *Learning Innovations in Coastal Areas Through Augmented Reality and Gamification*. *Jurnal Media Informasi Teknologi*, 1(2), 95-102.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). *Pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi untuk guru-guru di lingkungan pondok pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 11(3), 382-387.
- Fadillah, S., Pos, M. P., & Azzahrawani, F. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Gerak dasar Kasar Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 8813-8821.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar*. *Annaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166.
- Hanief, Y. N. (2017). *Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional*. *Journal of Sportif*, 1(1), 60-73.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media book creator digital dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar kasar siswa pada tingkat sekolah dasar*. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.
- Hastjarjo, T. D. (2019). *Rancangan eksperimen-kuasi*. *Buletin psikologi*, 27(2), 187-203.
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olabraga Di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438-444.
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1-14. 2.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). *Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review*. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78-87.
- Muhajir & Zeldi Raushanfikri. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas I*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurchahyo, P. J., & Budi, D. R. (2021). Fundamental Movement Skills: Identifikasi Keterampilan Gerak Dasar Olahraga Pada Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 265-270.
- Nugrahani, R. (2007). *Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nurdiana, R. (2023). *Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Gerak dasar Kasar Anak Usia Dini*. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 53-58.
- Oktafia, M. A., & Fitrayati, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 33-42.
- Pratama, B. I., Rukoyah, S., Dewi, I. N. J., & Mulyaningtyas, I. (2023). *Belajar Anti Boring Inovasi Pembelajaran Efektif*. Cahya Ghani Recovery.
- Putri, T. D. A., Sabrina, C., Wahyudi, R., & Suyono, S. (2024). *STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA MELALUI PENDIDIKAN JASMANI DI SD IT BINA INSAN*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 17864-17868.
- Rahayu, S., & Hasibuan, R. (2013). *Aktivitas bermain balang rintang untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya*. *PAUD Teratai*, 2(1), 1-9.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). *Media pembelajaran*.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*.
- Solviana, M. D. (2020). *Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Ulfa, M., & Saputra, H. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Hasil Belajar Siswa The Effect of Macromedia Flash Learning Media With Realistic Mathematics Approach to Student Learning Outcomes*. *To cite this article: Pengaruh Med. Triple S*, 2(1), 12-21
- Umah, Niswatul (2019) *Pengembangan media game edukasi level of inquiry-based laboratory work pada titrasi asam-basa*.

- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722-1732.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widi, S. C. P. (2015). Kemampuan gerak dasar kasar dan halus anak usia 4-6 tahun. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11(2).
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., & Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Sport Science, 11(1), 27.