

Permainan edukasi ular tangga: Menumbuhkan minat belajar bahasa inggris anak-anak di Gampong Lubok Sukon

Putri Dini Meutia^{1*}, Suryani¹, Silvi Puspa Widya Lubis², Siti Fatimah³

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Abulyatama, Aceh, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Abulyatamata, Aceh, Indonesia

³ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Abulyatama, Aceh, Indonesia

putridini_bhsinggris@abulyatma.ac.id

Abstract

Gampong Lubok Sukon, located in Ingin Jaya District of Aceh Besar Regency, is one of the tourist villages in Aceh Besar. The village's appeal lies in its preserved natural beauty and the maintenance of its ancestral cultural heritage. Rumoh Aceh is a significant attraction for local and international tourists visiting the village. Based on the interview conducted, most visitors to the village are foreigners. This influx of foreign visitors allows the children in the village to develop their foreign language skills. However, those children interact less with this foreigner due to their limited vocabulary. Therefore, the team is interested in organizing a community service activity in that village. This activity aims to enhance the children's English vocabulary through the educational game of Snake and Ladders. This activity involves 20 elementary school students from Gampong Lubok Sukon. The result of this activity shows that the participating children are highly enthusiastic in answering the questions provided. The respondents showed interest in learning English through Snake and Ladders game and their vocabulary improved.

Keywords: educational game; snake and ledders; english vocabulary

Abstrak

Gampong Lubok Sukon, Kecamatan Ingin Jaya, Kabuten Aceh Besar adalah salah satu desa wisata yang ada di Aceh Besar. Daya tarik yang ditawarkan adalah suasana desa yang masih mempertahankan keasrian desa dan budaya yang telah di warisan oleh leluhur. Rumoh Aceh adalah salah satu daya tarik wisata lokal maupun asing untuk datang ke desa tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, wisatawan yang paling banyak mengunjungi desa tersebut adalah wisatawan asing. Kunjungan wisata asing tersebut merupakan kesempatan bagi anak-anak di desa tersebut untuk mengembangkan potensi Bahasa asing mereka. Namun, anak-anak di desa tersebut masih kurang berinteraksi dengan wisatawan asing tersebut dikarenakan minimnya kosakata yang mereka kuasai. Oleh karena itu tim tertarik untuk melaksanakan sebuah kegiatan pengabdian di desa tersebut. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui permainan edukasi ular tangga. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta anak-anak jenjang sekolah dasar di Gampong Lubok Sukon. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta yang berpartisipasi aktif dalam kegaitan ini sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Peserta menunjukkan minat untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan ular tangga dan kosakata meningkat.

Kata Kunci: permainan edukasi; ular tangga; kosakata bahasa inggris

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin pesat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan dalam memahami berbagai kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, semakin lancar pula mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris, baik dari segi komunikasi maupun keterampilan berbahasa (Kumala et al., 2020; Priyastuti et al., 2020). Anak yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris akan lebih unggul secara intelektual, bahasa, sosial, dan akademik dibandingkan dengan anak-anak seusianya (Firdaus & Muryanti, 2020). Oleh karena itu pembelajaran bahasa asing sebaiknya diperkenalkan sejak dini. Anak yang mulai diperkenalkan bahasa Inggris sejak usia 21 bulan selama dua tahun akan menunjukkan keterampilan dalam bahasa Inggris pada usia empat tahun, meskipun hanya sebatas kosakata saja (Munandar & Friska, 2024).

Gampong Lubok Sukon adalah salah satu desa wisata yang ada di Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar. Desa ini dinobatkan sebagai Desa Wisata sejak 15 Oktober 2012 (Danirandi, 2024). Keunikan desa ini adalah mayoritas penduduk desa ini masih mempertahankan penggunaan Rumoh Aceh sehingga banyak wisatawan lokal dan asing datang ke desa tersebut untuk menikmati keasrian dan keindahan desa tersebut. Pada tahun 2023, pada ajang Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) Gampong Lubok Sukon memperoleh juara harapan untuk kategori Kelembagaan Desa Wisata dan CHSE yang diselenggarakan di TMII Jakarta (Danirandi, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan perangkat desa yang dilaksanakan oleh tim PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) Universitas Abulyatama, dapat disimpulkan bahwa, rata-rata wisatawan yang datang ke desa tersebut adalah wisatawan asing, seperti Malaysia, Jerman, Amerika, dan lain. Sehingga interaksi masyarakat Gampong Lubok Sukon dengan warga asing bukanlah hal yang tabu. Anak-anak usia sekolah dasar sangat antusias ketika wisatawan asing datang ke desa mereka. Namun, karena minimnya kosakata yang mereka miliki untuk berinteraksi dengan wisatawan asing anak-anak ada yang merasa malu dan ada yang berani berkomunikasi walau dengan minimnya kosakata yang mereka miliki atau menggunakan gerak tubuh sehingga mengerti apa yang dimaksud satu sama lain. Oleh karena itu tim PkM melaksanakan suatu pengabdian di desa tersebut untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris dengan gunakan metode/strategi yang menarik ataupun inovatif (Firdaus & Muryanti, 2020; Yusuf et al., 2023).

Salah satu metode/strategi yang menarik adalah dengan menggunakan permainan yang edukatif. Anak-anak menikmati belajar melalui bermain (Santika et al., 2025). Pembelajaran menggunakan permainan adalah salah satu pembelajaran yang sedang tren di abad 21 (Al Irsyadi et al., 2019). Bagi mereka, belajar sambil bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan membuat mereka lebih bahagia dan mereka cenderung lebih menyukai bermain dengan bebas tanpa adanya tekanan (Tambunan, 2019; Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Suryani et al., 2022; Aryani et al., 2024).

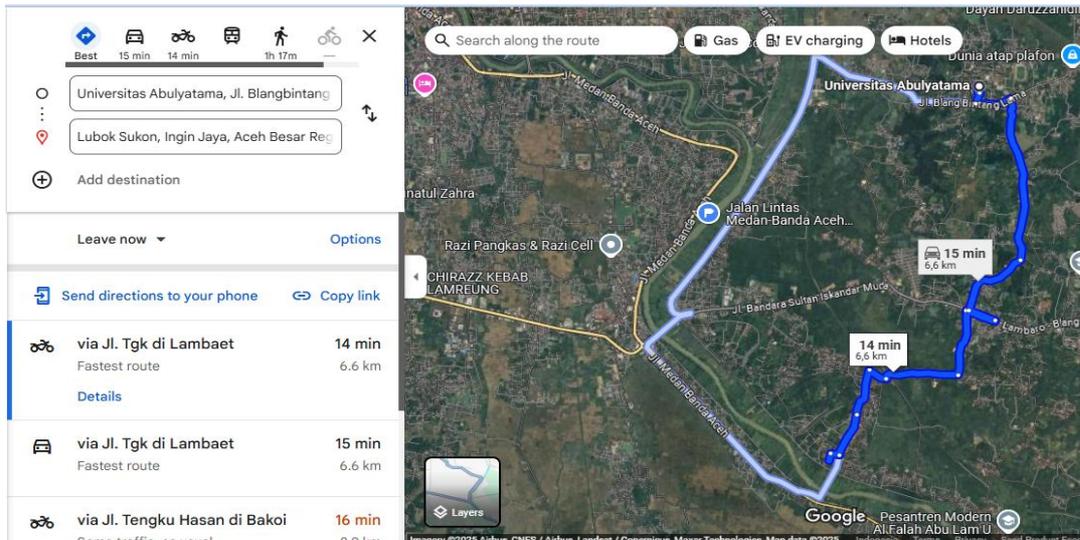
Dalam pengajaran bahasa banyak permainan edukasi yang dapat digunakan, salah satunya adalah ular tangga (Prihatini & Mursid, 2022). Beberapa sejarawan menyebutkan bahwa permainan ular tangga berasal dari India dan diciptakan oleh Saint Gyandev pada abad ke-13 Masehi yang merupakan seorang santo, penyair, filsuf, dan yogi yang lahir pada tahun 1275 Masehi dan meninggal pada tahun 1296 di usia 21 tahun (Rosyada et al., 2024). Ular tangga adalah permainan papan yang dibagi menjadi kotak-kotak, dengan beberapa kotak memiliki gambar ular dan tangga dimana ular-ular dan tangga-tangga ini menghubungkan kotak-kotak yang satu dengan yang lainnya (Prihatini & Mursid, 2022) dan menggunakan dadu dalam menentukan jumlah langkah yang akan dilakukan dari *start* sampai *finish* (Yuniawatika et al., 2023) menciptakan jalur permainan yang menarik dan penuh tantangan (Rosyada et al., 2024; (Busran et al., 2025).

Permainan ular tangga memang memiliki banyak potensi untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran, khususnya dalam hal hafalan (Prihatini & Mursid, 2022). Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga, sebagai salah satu permainan dengan unsur kearifan lokal, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak dan membuat mereka merasa senang (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Prihatini & Mursid, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan di atas, maka tim PkM memutuskan untuk melaksanakan pengabdian di Gampong Lubok Sukon tentang menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris anak-anak melalui permainan edukatif ular tangga. Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk merangsang kemampuan kognitif anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan oleh Tim PkM Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abulyatama dan juga melibatkan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan survei lokasi PkM yang bertujuan untuk mengetahui situasi/kaadaan lokasi dan berkoordinasi dengan perangkat desa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang akan dilaksanakan tepat sararan. Tempat kegaitan PkM dilaksanakan di Gampong Lubok Sukon, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar pada 24 Februari 2025. Adapun jarak lokasi PkM dari Universitas Abulyatama adalah 6,6 Km. dengan waktu tempuh 14 menit.



Gambar 1. Lokasi Gampong Lubok Sukon

Adapun kerangka operasional pelaksanaan PkM adalah sebagai berikut:

1. Persiapan : Tim melaksanakan observasi di lokasi PKM untuk mengetahui kondisi lapangan dan kegiatan yang sesuai dengan kondisi lapangan. Selanjutnya, tim menyiapkan alat dan bahan kegiatan.
2. Pelaksanaan: Tim menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. Setelah menentukan jadwal pelaksanaan, Tim menuju lokasi PKM untuk melaksanakan kegiatan.
3. Evaluasi: tim PkM melaksanakan refleksi kepada peserta dengan memberikan pre-test dan post-test. Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 15 pertanyaan.



Gambar 2. Kerangka operasional pelaksanaan kegiatan PkM

Kegiatan PkM ini diikuti oleh 20 anak-anak di Gampong Lubok Sukon. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ini adalah siswa/i kelas 3 sampai kelas 6 sekolah dasar. Teknik pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah peserta menjawab atau melakukan instruksi sesuai dengan pertanyaan yang ada dalam kotak sampai mencapai kotak terakhir. Aturan permainan ular tangga ini adalah:

1. Setiap peserta melemparkan dadu. Peserta melangkah dikotak sesuai dengan jumlah angka yang muncul dari dadu yang dilemparkan.
2. Peserta harus menjawab atau melakukan instruksi berdasarkan kotak yang mereka berada, jika jawaban benar, maka peserta tersebut mendapat kesempatan

untuk melanjutkan melempar dadu dan melangkah lagi sesuai dengan jumlah angka yang muncul. Namun apabila tidak bisa menjawab maka, kesempatan untuk peserta yang lain.

3. Apabila kotak yang peserta tuju adalah tangga, maka peserta dapat “menaiki” tangga tersebut dan maju ke kotak dimana tangga tersebut berakhir, namun apabila peserta berhenti di kotak yang ada ular, maka peserta harus “turun” di kotak dimana kepala ular tersebut berada.
4. Penentuan pemenang dari permainan ini adalah peserta yang pertama kali mencapai kotak finish pertama sekali.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM terlaksana dengan baik dan lancar yang diikuti oleh 20 anak-anak di Gampong Lubok Sukon. Proses kegiatan dilaksanakan dengan tiga tahapan. Kegiatan dilaksanakan selama 60 menit. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PkM sebagai berikut:

3.1 Persiapan

Tim PkM baik dosen maupun mahasiswa melaksanakan observasi ke lokasi PkM yakni Gampong Lubok Sukon. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat dengan perangkat desa tersebut, maka tim memutuskan untuk melakukan kegiatan yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris anak-anak di desa tersebut dengan media pembelajaran yang menarik. Setelah menentukan kegiatan yang akan dilaksanakan, tim PkM menyiapkan alat dan bahan/meteri yang mendukung kegiatan tersebut. Adapun alat/media yang digunakan adalah permainan ular tangga yang dicetak pada spanduk berukuran 180cm x 150 cm dan dadu berukuran 20cm x 20cm.



Gambar 3. Alat/media kegiatan PkM

3.2 Pelaksanaan

Setelah menyiapkan alat/media kegiatan, tim menentukan tanggal pelaksanaan PkM. Pelaksanaan PkM dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2025. Tim mengumpulkan anak-anak di perpustakaan desa yang ada di Gampong Lubok Sukon. Langkah yang pertama dalam pelaksanaan PkM ini adalah anak-anak diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah melaksanakan tes, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang anak. Langkah selanjutnya, tim mahasiswa menjelaskan secara singkat aturan dalam permainan yang akan dilaksanakan. Permainan yang dilaksanakan terdiri dari 4 sesi. Setiap sesi, setiap kelompok mengirimkan 1 anggotanya untuk berpartisipasi. Untuk menentukan perwakilan anggota yang akan menjadi pemain pertama dan selanjutnya, maka tim PkM akan memilih secara random dengan meminta setiap perwakilan kelompok untuk memilih kertas yang berisi nomor urut pemain. Setelah semua tim paham tentang tata cara permainan, maka permainan dimulai.

Perwakilan anggota yang mendapat kesempatan untuk bermain pertama melempar dadu yang telah disediakan, dan melangkah dikotak sesuai dengan jumlah angka yang muncul di dadu tersebut. Selanjutnya, pemain harus mampu menjawab pertanyaan atau melakukan perintah yang ada di kotak dimana pemain berhenti, apabila pemain tidak bisa menjawab maka pemain tersebut tetap ditempatnya dan tidak bisa melanjutkan permainannya (Yusuf et al., 2023) dan dilanjutkan oleh pemain kedua untuk melemparkan dadunya.



Gambar 4. Peserta melakukan permainan ular tangga

Permainan dilanjutkan sampai selesai setiap sesinya. Setiap peserta yang mencapai kotak finish pertama akan mendapat nilai tertinggi dan akan diakumulasikan dengan setiap sesi untuk menentukan pemenang dalam permainan ini.

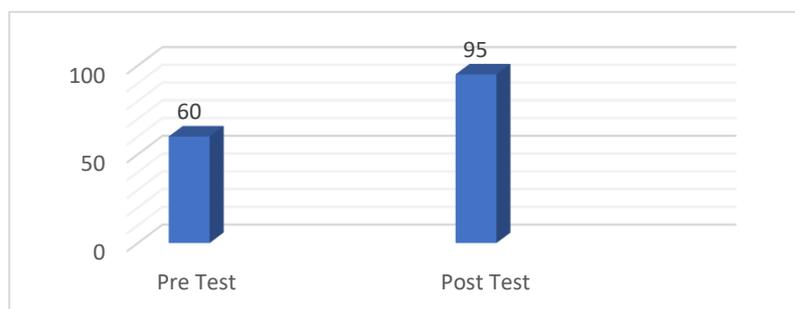


Gambar 5. Pembagian hadiah untuk peserta

3.3 Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim memberikan contoh penggunaan kosakata tersebut dalam kegiatan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, penggunaan media ular tangga memiliki dampak positif dalam menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris pada anak-anak di Gampong Lubok Sukon. Anak-anak berani dalam menerima tantangan yang mereka dapat selama permainan (Al Irsyadi et al., 2019), hal ini terbukti dengan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Peserta juga menunjukkan minat yang besar dalam belajar bahas Inggris dengan menggunakan permainan edukasi Ular Tangga. Tidak lupa pula, tim mengapresiasi peserta terhadap partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Pada tahap terakhir, tim juga memberikan post-test kepada peserta untuk mengetahui peningkatan peserta setelah kegiatan dilaksanakan

Berikut hasil pre-tes dan post-tes peserta kegiatan



Gambar 6. Hasil Pre-test dan post-test peserta

Dari hasil di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan kosakata peserta setelah dilaksanakan kegiatan tersebut. Sebelum di lakasankan kegiatan, nilai keseluruhan yang diperoleh adalah 60, sedangkan nilai yang diperoleh setelah kegiatan adalah 95.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk peningkatan kosakata bahasa Inggris anak-anak di Gampong Lubok Sukun telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui kegiatan interaktif ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris, lebih termotivasi untuk belajar, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap bahasa internasional ini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada mitra yakni Gampong Lubok Sukon yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian kepada anak-anak di desa tersebut. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Abulyatama yang telah mendanai program PkM ini sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar dan baik.

6. REKOMENDASI

Disarankan untuk terus mengadakan kegiatan interaktif yang melibatkan anak-anak secara aktif, seperti bermain peran, lomba kosakata, dan pertunjukan drama, untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka dan program peningkatan kosakata bahasa Inggris tidak berhenti setelah kegiatan PKM selesai, tetapi terus dilaksanakan secara berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan dengan membentuk kelompok belajar bahasa Inggris yang diadakan secara rutin.

7. REFERENSI

- Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>
- Aryani, I., Rahmi, R., Muzana, S. R., Meutia, P. D., Lubis, S. P. W., Zulkirah, Z., & Erliana, N. (2024). Game Edukatif Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Literasi Siswa Sd Dan Smp Banda Aceh Dan Aceh Besar. *Jurnal Abdimas UNAYA*, 5(1), 21–25.
- Busran, N. S., Surahmat, Z., Rahmaniari, R., Jamaliah, M., & Majid, A. R. (2025). Penerapan Permainan Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al-Irsyad, Journal of Education Science*, 4(1), 61–72.
- Danirandi. (2024). Mengenal Lebih Dekat Desa Wisata Lubok Sukon - Kanal Aceh. *Kanal Aceh*, 1. <https://www.kanalaceh.com/2024/04/08/mengenal-lebih-dekat-desa-wisata-lubok-sukon/>
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di

- Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–47. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>
- Munandar, V., & Friska, N. (2024). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosata Bahasa Inggris Pada Anak Kelompok A Di Ra Nur Aisyah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 472–477.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82. <https://doi.org/10.21580/joece.v2i1.10346>
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–78. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>
- Rosyada, A., Ramadhianti, A., & Somba, S. (2024). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris PAUD Kemuning Jakarta. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 07(03), 746–751.
- Santika, P., Jannah, I., Lindayanti, S., Lestari, B. K. A., Widyastuti, A. P., & Mariani, M. (2025). Ular Tangga Cerdas: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar Negeri 38 Ampenan. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–7.
- Suryani, S., Mahyuddin, M., Elyza, F., Meutia, P. D., Susiani, R., Dauyah, E., Ugahara, U., Yanti, N., Alhaidar, M. A., Hasanah, H., Halena, H., Maulida, M., Hamama, S. F., & Aryani, I. (2022). Kegiatan Mahasiswa Kkn Universitas Abulyatama Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1894. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11071>
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25–40.
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371–376. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>
- Yusuf, F., Rahmi, S., Lutfi, Nasaruddin, & Yusmadi. (2023). PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Journal.Ininnawaparaedu.Com*, 01(01), 105–110.