

Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda di Sd Bojong Jengkol 01

Lingga Pamungkas, Bening Aulia Putri, & Amiladini Nurmaulida

Universitas Pendidikan Indonesia, linggapamungkas16@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, beningauliaput@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, amiladinin@upi.edu

Abstrak

Saat ini mata pelajaran bahasa Sunda kurang diminati oleh siswa. Hal ini diduga karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran cenderung membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran bahasa Sunda. Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran Sunda adalah tata bahasa Sunda memang sulit dipelajari, dimana bahasa daerah biasanya memiliki beberapa kata yang digunakan dalam situasi tertentu seperti bahasa lunak dan bahasa kasar (bahasa sehari-hari). Oleh karena itu, diperlukan metode baru untuk belajar bahasa Sunda agar lebih menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa tertarik belajar bahasa Sunda. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Sunda yang diujikan pada siswa kelas 3 SDN Bojong Jengkol 01. Keefektifan media pembelajaran ini ditinjau dari aspek pemahaman pada siswa melalui dua aspek, yaitu aspek pre-test dan post-test. adalah melihat perkembangan peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan mengamati keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: efektivitas, bahasa sunda, media pembelajaran

Pendahuluan

Adanya anggapan siswa bahwa bahasa sunda itu adalah pelajaran Mulok yang kurang penting membuat banyak siswa di Jawa Barat tidak tertarik dan merasa bosan ketika belajar bahasa sunda. Kurangnya minat siswa pula mengakibatkan mata pelajaran bahasa Sunda sulit dimengerti dan diajarkan banyak siswa. Oleh karena itu, penulis telah merumuskan media pembelajaran untuk merangsang minat dan perhatian siswa pada mata pelajaran bahasa sunda pada salah satu sekolah di Jawa Barat.

Bahasa adalah alat untuk menyampaikan sesuatu hal yang terlintas di dalam hati. Bahasa juga disebut sebagai alat komunikasi atau alat berinteraksi untuk menyampaikan gagasan, pikiran, konsep, dan perasaan. Dalam bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola tetap dan dapat dikaidahkan. Wardhaugh mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol vokal arbitrer yang dipakai dalam yang dipakai dalam komunikasi manusia.

Menurut Plato, bahasa ialah pernyataan yang terdapat pada pikiran seseorang dengan menggunakan perantara ucapan dan juga nama beda atau sesuatu yang dapat mencerminkan ide seseorang di dalam arus udara dengan media mulut.

Menurut Finocchiaro (1964:8) bahasa adalah satu sistem simbol vokal yang arbitrer, memungkinkan semua orang dalam satu kebudayaan tertentu., atau orang lain yang telah mempelajari sistem kebudayaan tersebut untuk berkomunikasi atau berinteraksi. Sapir (1921:3) juga mengemukakan bahwa bahasa sebagai suatu metode naluriah yang dimiliki manusia untuk mengomunikasikan ide-ide, emosi, dan keinginan, menggunakan berbagai simbol yang dibuat untuk tujuan tertentu.

Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Bahasa sebagai alat perantara antar anggota masyarakat dalam satu kelompok dan alat interaksi secara individu maupun kelompok. Dengan singkat kata bahasa adalah alat komunikasi (Tarigan, 1987:22-23).

Indonesia adalah bangsa yang kaya dengan bahasa daerah. *Summer Institute of Linguistics* menyebut jumlah bahasa di Indonesia sebanyak 719 bahasa daerah dan 707 di antaranya masih aktif dituturkan. Sementara itu, *Unesco* baru mencatatkan 143 bahasa daerah di Indonesia berdasarkan

status vitalitas atau daya hidup bahasa. Salah satu bahasa yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bahasa sunda.

Saat ini mata pelajaran bahasa Sunda kurang diminati oleh siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketidaktertarikkan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Sunda, seperti :

- 1) Metode guru dalam memberi materi cenderung membosankan dan tidak menarik.
- 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran.
- 3) Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa sunda.
- 4) Ketertarikan siswa terhadap budaya dan bahasa asing yang sedang *trend*.

Media pembelajaran dalam pembelajaran kurikulum 2013 tergolong sangat penting. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan sehingga dapat merangsang minat, pikiran, dan perasaan siswa saat menjalankan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Heinich (1982), media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

National Education Association mengemukakan bahwa media merupakan bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audio-visual dan peralatan yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Walter Mc Kenzie berpendapat dalam bukunya yang berjudul "*Multiple Intelligences and Instructional Tecnology*" bahwa media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.

Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan proses pembelajaran seperti, memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dan berfungsi untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep pembelajaran menjadi lebih sederhana. Dapat disimpulkan bahwa media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga bisa membangkitkan motivasi dan minat peserta didik serta bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga di kemukakan oleh Oemar Hamalik dalam Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulus kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran yang akan disampaikan.

Selain itu salah satu fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi lingkungan belajar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran dapat di desain dengan inovatif oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga mencegah suasana pembelajaran yang pasih dan cenderung membosankan. Menurut Kemp dan Dayton tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu, (1) memotivasi minat, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan intruksi.

Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur, menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut: (1) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru. (2) Memeberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit). (3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan). (4) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan. (5) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

Dalam menentukan media pembelajaran yang tepat tidaklah terbilang mudah, sebab memerlukan analisis dan pertimbangan yang akurat terhadap berbagai aspek tertentu agar media yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berjalan efektif, efisien, dan relevan.

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan ini siswa dapat menjadi lebih kreatif dan produktif. Selain itu, dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain tentu membangun suasana belajar yang berbeda dari biasanya, dengan begitu guru dapat memberikan siswa kesempatan dalam mengembangkan pengetahuan yang didapat selama belajar. Hal ini menjadi salah satu pendekatan yang tepat bagi guru untuk dijadikan sebagai rujukan dalam mengajar, karena dapat membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Sunda.

Semiawan (2002) berpendapat, manusia belajar secara terus menerus untuk mencapai kemandirian sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. Dalam proses Pendidikan banyak metode yang dapat digunakan oleh pendidik, salah satunya metode belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Pada rentang anak usia sekolah dasar metode yang paling sering digunakan adalah metode bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan kondisi peserta didik yang masih sangat anak-anak dan lebih suka bermain. Cara ini berkesan dalam memori otak anak untuk perkembangan pengetahuan karena diusia ini lah memori otak anak sedang berkembang. Karena pemberian Pendidikan yang tepat pada masa ini sangat berpengaruh kedepannya. Oleh karena itu,

pendidik harus menemukan cara yang tepat untuk mendorong peserta didik agar termotivasi untuk terus belajar.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memodifikasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan metode bermain sambil belajar. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional. Banyak manfaat dari bermain, pendapat ini dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock di dalam buku berjudul *child development*, setidaknya ada delapan manfaat dari kegiatan bermain bagi anak diantaranya, yaitu (1) perkembangan fisik, (2) penyalur energi emosional yang terpendam, (3) dorongan untuk berkomunikasi, (4) penyaluran keinginan, (5) sebagai sumber belajar, (6) mengasah kreativitas stimulus kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri.

Bermain itu penting untuk anak, karena merupakan kegiatan yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak. Melalui bermain anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru di lingkungan sekitarnya, baik dari aspek social budaya, dan lingkungan fisik ataupun lainnya. Kemampuan yang dapat ditingkatkan juga beragam yaitu, kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bersosialisasi, dan sebagainya.

Yusuf (2011:17) menyatakan bahwa belajar sambil bermain dapat menyingkirkan keseriusan yang menghilangkan stress dalam lingkungan belajar dan melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan bermain sambil belajar juga dapat meningkatkan kreativitas diri. Secara tidak langsung tujuan pembelajaran juga tercapai, karena tidak memfokuskan pada satu aspek saja. Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Sadiman (2002:78) bahwa permainan adalah sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan atau sesuatu yang menghibur. Dalam metode ini belajar sambil bermain juga harus seimbang agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Peneliti memilih permainan ular tangga dikarenakan permainan ular tangga tidak memerlukan kerampilan khusus bagi para pemainnya, permainan ini juga sudah dikenal banyak anak-anak, sehingga memudahkan anak-anak untuk mememaninkannya. Selain itu juga, peneliti mudah memodifikasi karena tidak memiliki aturan khusus. Peneliti hanya memberikan petunjuk permainan yang telah dimodifikasi kepada peserta didik.

Peneliti merasa penelitian ini penting dilakukan dan diuji cobakan karena, mengingat beberapa faktor yang telah dipaparkan sebelumnya, salah satunya adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa sunda, karena dianggap kurang mengikuti *trend* dan

penggunaan tata Bahasa dalam Bahasa daerah cenderung lebih sulit untuk diucapkan dan dipahami artinya. Selain itu, minimnya media pembelajaran oleh pendidik menjadikan pembelajaran Bahasa daerah kurang menarik dimata peserta didik.

Metodologi

1.1 Jenis penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode ini dimulai dengan ide yang dinyatakan dengan pertanyaan penelitian (research questions). Penggunaan metode ini ialah untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu hasil penelitian.

1.2 Teknik Pengumpulan data dan analisis data

Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa tes eksperimen dan observasi perspektif. Untuk mengukur kemampuan secara kognitif, instrumen yang digunakan adalah instrument test berupa soal pilihan ganda. Untuk menganalisis data peneliti membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa secara kualitatif dengan adanya pengamatan secara deskriptif.

1.3 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek yang ditujukan terdiri dari 50 peserta didik kelas 3 SDN Bojong Jengkol 01. Penelitian ini berlangsung selama satu hari pada 31 Maret 2022.

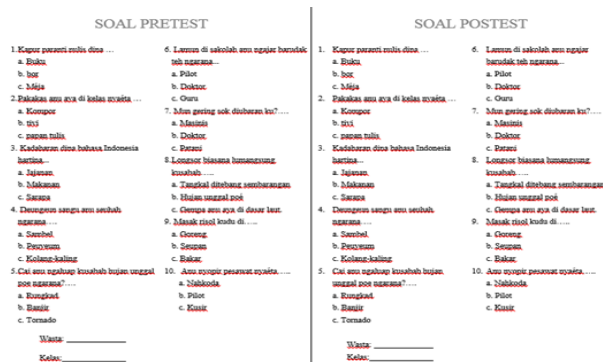
Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa yang dipengaruhi oleh berbagai unsur, di antaranya guru yang telah memahami sifat dan karakter siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, fasilitas belajar siswa dan media yang digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Dalam program permainan ini biasanya berisikan tentang pendahuluan yang berisikan identitas mata pelajaran, materi yang dibahas, petunjuk langkah-langkah pembelajaran tersebut dalam bentuk permainan, kemudian pembahasan materi yang dibentuk seperti kuis *pre-test* dan *post-test*. Permainan tradisional sederhana dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi bagi siswa. Permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga merupakan sebuah inovasi yang bisa dikembangkan. Selain siswa dapat bermain sambil belajar, siswa juga dapat mengenal permainan tradisional. Selain itu siswa juga jadi bisa lebih berinteraksi. Dalam hal ini juga guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta aktif dalam melakukan penerapan media pembelajaran.

Pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu permainan ular tangga, terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran permainan ular tangga, yaitu:

1. Peneliti melakukan pengarahan pada siswa tentang permainan ular tangga.
2. Peneliti melakukan pembagian kelompok menjadi lima kelompok dengan masing-masing beranggotakan lima siswa.
3. Setiap kelompoknya mewakili satu orang untuk menjadi pemain pertama
4. Jika pemain pertama kalah atau tidak bisa menjawab pertanyaan yang tersedia pada permainan ular tangga, maka akan digantikan oleh pemain berikutnya. Kemudian dimulai seperti Langkah yang sebelumnya.
5. Jika peserta tidak dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada permainan ular tangga, maka pemain akan diberi hukuman berupa menyanyikan lagu daerah Sunda dan membacakan puisi berbahasa Sunda.
6. Permainan akan selesai jika sudah terdapat pemenangnya.

Sebelum menguji coba media pembelajaran yang dimodifikasi oleh peneliti siswa terlihat siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, siswa diberikan tes terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pelajaran bahasa Sunda sebelumnya. Peserta diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian peneliti memberikan penjelasan pembelajaran Bahasa Sunda dengan menggunakan media permainan ular tangga. Setelah media permainan ular tangga ini diuji cobakan pada pembelajaran Bahasa Sunda, peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui perkembangan pada pemahaman siswa. Adapun *pretest* dan *post-test* yang diberikan oleh peneliti pada Gambar 1



Gambar 1: Soal *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan langsung dengan siswa SDN Bojong Jengkol 01 yang diterapkan pada siswa kelas 3. Kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Sunda terbilang cukup rendah. Hal ini dibuktikan dengan memberikan soal *pre-test* kepada siswa mengenai pembelajaran bahasa sunda. Sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga asil dari *pre-test* tersebut hanya menunjukkan 40% siswa yang dapat menjawab soal dengan benar. Dan setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam bahasa sunda ini, hasil *post-test* mengalami peningkatan yang cukup baik dimana sekitar 85 % siswa dapat menjawab soal test dengan benar.

Nama	Skor	Nama	Skor
Sampel 1	6	Sampel 26	10
Sampel 2	10	Sampel 27	7
Sampel 3	7	Sampel 28	7
Sampel 4	5	Sampel 29	10
Sampel 5	6	Sampel 30	10
Sampel 6	10	Sampel 31	8
Sampel 7	7	Sampel 32	10
Sampel 8	5	Sampel 33	10
Sampel 9	10	Sampel 34	8
Sampel 10	4	Sampel 35	10
Sampel 11	3	Sampel 36	5
Sampel 12	6	Sampel 37	10
Sampel 13	6	Sampel 38	10
Sampel 14	10	Sampel 39	4
Sampel 15	7	Sampel 40	10
Sampel 16	10	Sampel 41	7
Sampel 17	4	Sampel 42	10
Sampel 18	6	Sampel 43	6
Sampel 19	5	Sampel 44	10
Sampel 20	10	Sampel 45	8
Sampel 21	7	Sampel 46	6
Sampel 22	10	Sampel 47	7
Sampel 23	8	Sampel 48	10
Sampel 24	10	Sampel 49	6
Sampel 25	10	Sampel 50	6

Gambar 2: Hasil *pre-test*

Nama	Skor	Nama	Skor
Sampel 1	10	Sampel 26	10
Sampel 2	10	Sampel 27	10
Sampel 3	10	Sampel 28	10
Sampel 4	7	Sampel 29	10
Sampel 5	8	Sampel 30	10
Sampel 6	10	Sampel 31	10
Sampel 7	10	Sampel 32	10
Sampel 8	10	Sampel 33	10
Sampel 9	10	Sampel 34	10
Sampel 10	7	Sampel 35	10
Sampel 11	6	Sampel 36	8
Sampel 12	10	Sampel 37	10
Sampel 13	10	Sampel 38	10
Sampel 14	10	Sampel 39	8
Sampel 15	10	Sampel 40	10
Sampel 16	10	Sampel 41	10
Sampel 17	6	Sampel 42	10
Sampel 18	8	Sampel 43	10
Sampel 19	7	Sampel 44	10
Sampel 20	10	Sampel 45	10
Sampel 21	10	Sampel 46	7
Sampel 22	10	Sampel 47	10
Sampel 23	10	Sampel 48	10
Sampel 24	10	Sampel 49	10
Sampel 25	10	Sampel 50	10

Gambar 3 : Hasil *post-test*

Gambar tabel diatas merupakan perbandingan kemampuan siswa sebelum dan setelah diterapkannya permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Sunda. Terdapat peningkatan yang terbilang cukup signifikan dari hasil tes yang dilakukan.

Dengan menerapkan media permainan dalam proses pembelajaran para pendidik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Siswa juga menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran dengan media permainan. Selain itu, siswa juga dapat lebih mengerti dan menerima materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu, membantu peserta didik memahami pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk memberikan materi. Terlebih permainan ini dimainkan secara berkelompok sehingga siswa memiliki rasa antusias yang lebih tinggi lagi karena suasana belajar yang berbeda dan terkesan aktif.

Berdasarkan hasil test yang telah di berikan kepada siswa, dapat dilihat bahwa ada sedikit banyaknya pengaruh media pembelajaran terhadap sebuah pembelajaran. Sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran siswa merasa bosan dan juga jenuh pada saat proses pembelajaran. Setelah peneliti memberikan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran anak-anak terlihat lebih antusias dan juga merasa ingin tahu. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar memang sedang memiliki rasa ingin tahu yang banyak. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi permainan yang populer di kalangan anak-anak.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Sunda terbukti bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran tidak hanya keberhasilan anak yang di ukur, tetapi juga keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Anak-anak yang memiliki antusias yang tinggi maka akan merasa bahwa pelajaran bahasa sunda juga menarik dan menyenangkan. Hal itu akan menanamkan memori yang baik pada anak karena pembelajaran yang diberikan sangat berkesan bagi mereka. Selain itu dengan menggunakan media permainan ini membuat siswa menjadi lebih atraktif dengan sesama teman sebaya, menjadi lebih komunikatif, dan siswa dapat membangun kerja sama dengan baik antar kelompok masing-masing.

Kesimpulan

Bahasa adalah alat untuk menyampaikan sesuatu hal yang terlintas di dalam hati. Bahasa juga disebut sebagai alat komunikasi atau alat berinteraksi untuk menyampaikan gagasan, pikiran, konsep, dan perasaan. Dalam bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola tetap dan dapat dikaidahkan. Wardhaugh mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol vokal arbitrer yang

dipakai dalam yang dipakai dalam komunikasi manusia. Indonesia adalah bangsa yang kaya dengan bahasa daerah. *Summer Institute of Linguistics* menyebut jumlah bahasa di Indonesia sebanyak 719 bahasa daerah dan 707 di antaranya masih aktif dituturkan. Sementara itu, *Unesco* baru mencatatkan 143 bahasa daerah di Indonesia berdasarkan status vitalitas atau daya hidup bahasa. Salah satu bahasa yang menjadi fokus dalam penelitian ini ada adalah bahasa sunda. Saat ini mata pelajaran bahasa Sunda kurang diminati oleh siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Sunda, seperti Metode guru dalam memberi materi cenderung membosankan dan tidak menarik, Minimnya penggunaan media pembelajaran, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa sunda, Ketertarikan siswa terhadap budaya dan bahasa asing yang sedang *trend*. Selain itu, faktor yang mempengaruhi siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran bahasa Sunda adalah penyampaian materi yang cenderung membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor yang mempengaruhi ketertarikan siswa. Salah satu metode belajar yang bisa diterapkan untuk membangun suasana belajar yang aktif adalah bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Dengan bermaian sambil belajar siswa akan lebih mengingat materi yang disampaikan. Tetapi dalam penggunaan metode ini, bermain dan juga belajar harus seimbang, sehingga akan membuat suasana belajar yang lebih kondusif dan aktif. Oleh karena itu, dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada siswa SDN Bojong Jengkol 01. Sebelum menerapkan pembeajaran berbasis permainan ular tangga hanya 40% siswa yang menjawab soal *pre-test* dengan benar semua dan setelah menerapkan pembeajaran berbasis permainan ular tangga mengalami peningkatan yang cukup baik sekitar 85% siswa menjawab benar semua soal *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran bahasa Sunda dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam belajar bahasa Sunda.

Dengan memberikan materi dan media belajar menarik kepada siswa agar mereka memiliki minat untuk belajar lebih jauh terkait bahasa sunda. Maka dibentuklah sebuah permainan ular tangga sebagai media pembelajarannya. Dimana didalamnya sudah tergabung proses pembelajaran membaca, mendengarkan, bernyanyi, menjawab soal dan menonton video. Pembelajaran berbasis permainan ini siswa dapat menjadi lebih kreatif dan produktif. Selain itu, dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain tentu membangun suasana belajar yang berbeda dari biasanya, dengan begitu guru dapat memberikan siswa kesempatan dalam mengembangkan pengetahuan yang didapat selama belajar. Hal ini menjadi salah satu pendekatan yang tepat bagi guru untuk dijadikan sebagai rujukan

dalam mengajar, karena dapat membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Sunda.

Bibliografi

Kemendikbud. (Juli 2018). *Badan Bahasa Petakan 652 Bahasa Daerah di Indonesia*. Jakarta: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/07/badan-bahasa-petakan-652-bahasa-daerah-di-indonesia>

Nurdyansyah. (Agustus 2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press, Sidoarjo, Jawa Timur: <http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>

Belajargiat. (Agustus 2021). *Pengertian Bahasa*. Belajar giat.id. <https://belajargiat.id/bahasa/>

Suhandar, Ika Rama. (2019). *Hubungan Bahasa, Sastra, dan Ideologi*. Cordova Jurnal. Mataram: <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/cordova>

Ramadhan, Muhammad. (September 2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara. Surabaya: https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=Ntw_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian+deskriptif&ots=f2rE2PNw7C&sig=kdIzqkcVJHU_rAvZvzMqvpa7n4Q

Suhandar, Ika Rama. (2019). *Hubungan Bahasa, Sastra, dan Ideologi*. Cordova Jurnal. Mataram: Diakses tanggal 6 Agustus 2022 dari

<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/cordova>