

## **Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Keberagaman Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas IV MIS Al Hidayah**

**Rendi Prilandi<sup>1\*</sup>, Anggili Pratama<sup>2</sup>, Dinda Prati Dina Arsah<sup>3</sup>, Enjel Anatasia Hutabarat<sup>4</sup>, Fajra Lativa Asri<sup>5</sup>, Deva Maria Pangaribuan<sup>6</sup>, Haris Steven Siregar<sup>7</sup>, Sazkyla Nur Efendi<sup>8</sup>**

<sup>1-8</sup>Universitas Negeri Medan, Indonesia

\*Penulis Korespondensi : [prilandirendi@gmail.com](mailto:prilandirendi@gmail.com)

**Abstract :** *Indonesia is a multicultural country with hundreds of ethnic groups, languages, traditions, and local arts that form the nation's unique cultural identity. However, in the modern era, cultural literacy among the younger generation is declining, as students are often more familiar with popular digital culture than their own traditional heritage. This community service program aims to increase cultural knowledge among fourth-grade students at MIS Al Hidayah through the use of a modified snakes and ladders game. This board game is designed to include questions, information, and challenges related to Indonesia's cultural diversity, such as ethnic groups, dances, regional songs, and regional specialties. This activity involved four groups of students who took turns playing by rolling the dice and moving the pieces on colored squares: red squares contained questions that required students to move backward if they could not answer, green squares provided cultural information, yellow squares presented challenges to dance or sing regional songs, and blue squares served as free spaces. The results showed that students were very enthusiastic, more active, and more motivated to participate in learning. Even students who are usually passive become confident when asked to take on challenges in front of their friends. This activity not only increases cultural knowledge but also encourages collaboration, creativity, and appreciation for Indonesia's cultural diversity. Therefore, the cultural snakes and ladders board game can be an innovative and effective learning medium for strengthening cultural literacy in elementary schools.*

**Keywords:** *Cultural Diversity; Learning Media; Multicultural Education; Snake Ladder Game; Elementary School Students*

**Abstrak :** Indonesia adalah negara multikultural dengan ratusan kelompok etnis, bahasa, tradisi, dan seni lokal yang membentuk identitas budaya unik bangsa. Namun, di era modern, literasi budaya di kalangan generasi muda menurun, karena siswa sering lebih familiar dengan budaya digital populer daripada warisan tradisional mereka sendiri. Program layanan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan budaya di kalangan siswa kelas IV MIS Al Hidayah melalui penerapan permainan ular tangga yang dimodifikasi. Permainan papan ini dirancang untuk mencakup pertanyaan, informasi, dan tantangan terkait keragaman budaya Indonesia, seperti suku, tarian, lagu daerah, dan makanan khas daerah. Aktivitas ini melibatkan empat kelompok siswa yang bergantian bermain dengan melempar dadu dan memindahkan bidak di atas kotak berwarna: kotak merah berisi pertanyaan yang mengharuskan siswa mundur jika tidak bisa dijawab, kotak hijau memberikan informasi budaya, kotak kuning menampilkan tantangan untuk menari atau menyanyikan lagu daerah, dan kotak biru berfungsi sebagai ruang bebas. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, lebih aktif, dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi percaya diri saat diminta untuk melakukan tantangan di depan teman-temannya. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan budaya tetapi juga mendorong kolaborasi, kreativitas, dan apresiasi terhadap keragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, permainan papan budaya ular tangga dapat menjadi media pembelajaran inovatif dan efektif untuk memperkuat literasi budaya di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Keberagaman Budaya; Media Pembelajaran; Pendidikan Multikultural; Permainan Ular Tangga; Siswa Sekolah Dasar.

### **1. PENDAHULUAN**

Indonesia adalah negara yang dikenal karena keragaman praktik budayanya. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang unik, yang menjadikan Indonesia sebagai negara multikultural. Indonesia terdiri dari ratusan suku bangsa dengan adat, bahasa, kesenian, dan tradisi yang berbeda-beda, sehingga menghadirkan corak dan warna tersendiri di setiap daerah

(Norhidayat, 2023). Setiap suku memiliki kekayaan budaya yang menunjukkan bahwa bangsa Indonesia sangat kaya akan warisan kebudayaan (Akbar & Mustangin, 2022). Budaya yang ada di setiap daerah merupakan karya cipta bangsa yang bernilai luhur dan menjadi identitas nasional. Oleh karena itu, kebudayaan yang beraneka ragam wajib dilestarikan oleh setiap generasi agar tidak hilang ditelan perkembangan zaman (Budiman et al., 2019).

Namun, pada era modernisasi saat ini, generasi muda cenderung lebih mengenal budaya populer global dibandingkan budaya bangsa sendiri. Fenomena ini dapat dilihat dari kebiasaan anak-anak dan remaja yang lebih akrab dengan tarian modern, lagu viral di media sosial, atau budaya asing lainnya, ketimbang tarian tradisional, lagu daerah, atau cerita rakyat Indonesia (Nahak, 2019). Minimnya pemahaman dan kecintaan terhadap budaya lokal ini dapat mengancam kelestarian budaya nasional. Jika tidak ditangani dengan serius, kondisi ini berpotensi menyebabkan hilangnya ciri khas suatu daerah yang pada akhirnya melemahkan identitas bangsa Indonesia (Ernawam, 2017).

Salah satu cara paling penting untuk menumbuhkan kesadaran budaya pada generasi muda adalah melalui pendidikan. Melalui pendidikan, pengetahuan tentang dunia dapat diperoleh sejak dini, sehingga menumbuhkan toleransi, keberagaman, dan rasa cinta tanah air. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter dan kepribadian siswa agar mampu menjaga warisan budaya bangsa (Triwinarti, 2020). Oleh sebab itu, pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar menjadi sarana strategis dalam membekali siswa untuk mengenal, menghargai, sekaligus melestarikan kebudayaan Indonesia.

Secara umum, metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab masih digunakan di sekolah-sekolah untuk mengajarkan keberagaman budaya. Metode ini secara konsisten menghasilkan siswa yang pasif dan kurang antusias. Akibatnya, materi yang seharusnya mendorong pemahaman siswa tidak sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, materi pendidikan harus inovatif, interaktif, dan menarik agar siswa dapat belajar dengan rasa ingin tahu dan sepenuhnya memahami konsep-konsep budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi keberagaman budaya dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman nasional, karena media tersebut memuat elemen visual dan interaksi yang merangsang perhatian dan partisipasi aktif siswa dibandingkan metode ceramah biasa (Ganesha & Wiyasa, 2021).

Salah satu media yang potensial adalah permainan edukatif. Permainan dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi siswa. Ivana (2023) menyatakan bahwa metode permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memudahkan siswa memahami materi. Permainan juga memiliki fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang bermanfaat bagi perkembangan anak (Habibi, 2020). Dengan demikian, media permainan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran budaya di sekolah dasar.

Permainan ular tangga adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang mudah dipahami dan digemari anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran, mulai dari meningkatkan literasi dan numerasi (Fachrudi et al., 2022), menanamkan karakter berkebinaaan global (Fri wahyuni, 2023), hingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Andriani & Wahyudi, 2023). Penggunaan permainan ular tangga dalam pengajaran keberagaman budaya dapat menjadi inovasi yang baik, karena selain menghibur, media ini juga dapat menyampaikan konsep-konsep kebudayaan secara kontekstual dan interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV MIS Al Hidayah. Melalui penerapan ini diharapkan siswa dapat lebih memahami, mencintai, dan melestarikan budaya Indonesia, sekaligus membangun sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman yang ada di tengah masyarakat.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode menggunakan metode Participatory Action Learning atau pendekatan partisipatif. Model ini umum dipakai dalam artikel pengabdian karena menekankan keterlibatan langsung siswa, guru, dan tim pelaksana (Mustangin et al., 2021). Program kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media ular tangga ini diterapkan untuk menambah wawasan mengenai keberagaman budaya kepada siswa-siswi sekolah dasar yang merupakan peserta didik di MIS Al Hidayah, khususnya di kelas IV. Proses kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi berisi materi keberagaman budaya Indonesia. Kegiatan ini dilakukan di lokasi MIS Al Hidayah, dengan waktu pelaksanaan pada hari Rabu, 10 September 2025.

Kegiatan belajar sambil bermain dengan para murid di kelas IV ini ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terkait dengan keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, terdapat alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan, yaitu papan permainan ular

tangga, pion, dadu, kartu pertanyaan yang berwarna merah, kartu informasi yang berwarna hijau, dan kartu tantangan yang berwarna kuning.

Pelaksanaan kegiatan belajar sambil bermain dengan para murid ini dilakukan secara bertahap agar lebih terarah dan sistematis. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan yang dimaksud dijabarkan sebagai berikut:

### **Tahap Perizinan**

Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV MIS Al Hidayah. Koordinasi ini bertujuan untuk memperoleh izin, menentukan waktu pelaksanaan, serta menyepakati teknis kegiatan agar sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan konten keberagaman budaya Indonesia (suku, tarian, lagu daerah, dan makanan khas).

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan pengenalan media permainan ular tangga kepada guru dan siswa. Siswa kelas IV dibagi menjadi empat kelompok dan secara bergiliran memainkan permainan. Setiap kotak pada papan permainan berisi pertanyaan, informasi, dan tantangan yang harus dijawab atau dijelaskan oleh siswa. Para tim pelaksana mendampingi jalannya permainan dan memberikan penguatan materi setelah setiap sesi. Pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi berupa kuis sederhana untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya.

Dengan tahapan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat membekali siswa kelas IV MIS Al Hidayah dengan pengetahuan yang lebih baik mengenai keberagaman budaya Indonesia, sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya bangsa melalui pendekatan belajar sambil bermain.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada kenyataannya, minat anak muda terhadap budaya lokal masih tergolong rendah. Ini terlihat dari cara siswa lebih mengenal budaya populer melalui media digital dibandingkan budaya tradisional yang telah diteruskan dari generasi ke generasi. Rendahnya literasi budaya pada anak usia sekolah disebabkan kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang membuat materi budaya terasa membosankan dan kurang kontekstual (Ernawam, 2017). Oleh sebab itu,

diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya mengenal, tetapi juga bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia (Ivana, 2023).

Program pengabdian kepada masyarakat ini diadakan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIS Al Hidayah mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Materi yang diberikan mencakup berbagai suku bangsa, tarian tradisional, lagu daerah, serta makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan literasi budaya, agar siswa semakin menghargai dan peka terhadap kekayaan budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan dapat menjadi sarana penting dalam melestarikan dan mentransmisikan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Triwinarti, 2020).



**Gambar 1.** Media Pembelajaran Ular Tangga.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan unsur budaya. Permainan ini dipilih karena memiliki tampilan menarik, disajikan secara sederhana, serta dimainkan secara berkelompok sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, karena mereka merasa belajar sambil bermain (Nurfaizah, Maksum, & Wardhani, 2021; Putri & Anggapuspa, 2023).

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok bermain secara bergantian dengan melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai angka yang diperoleh. Permainan ular tangga budaya ini memiliki empat jenis kotak berwarna, yaitu:

- Kotak Merah: berisi pertanyaan tentang budaya; apabila kelompok tidak dapat menjawab, maka harus mundur beberapa langkah.
- Kotak Hijau: berisi informasi budaya, misalnya nama suku, tarian, lagu daerah, dan makanan khas yang harus dibaca dan dipahami siswa.

- c. Kotak Kuning: berisi tantangan berupa meragakan tarian daerah atau menyanyikan lagu daerah.
- d. Kotak Biru: kotak bebas tanpa tantangan atau hukuman.

Selama permainan berlangsung, para siswa tampak sangat bersemangat. Mereka lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, membaca informasi tentang budaya, atau menerima tantangan yang diberikan. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif justru semakin berani tampil di depan teman-temannya ketika mendapat tantangan berupa kotak kuning, seperti menirukan tarian sederhana atau menyanyikan bagian dari lagu daerah. Selain itu, interaksi antar kelompok juga berjalan baik karena para siswa saling memberi dukungan satu sama lain.



**Gambar 2.** Pembelajaran Budaya dengan Murid Kelas IV MIS Al-Hidayah.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga budaya efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Siswa menjadi lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia sejak dini.

#### **4. KESIMPULAN**

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran keberagaman budaya di MIS Al Hidayah terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi budaya Indonesia. Permainan ini tidak hanya menyajikan informasi budaya melalui kotak hijau, tetapi juga menghadirkan tantangan langsung melalui kotak kuning yang mendorong siswa untuk meragakan tarian dan menyanyikan lagu daerah. Dengan adanya kotak

merah, siswa dilatih berpikir kritis untuk menjawab pertanyaan, sementara kotak biru memberikan jeda yang menjaga suasana belajar tetap menyenangkan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, tertarik, dan berani terlibat dalam pembelajaran, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Interaksi antarkelompok pun berjalan positif karena mereka saling memberi dukungan dalam menjawab pertanyaan maupun melaksanakan tantangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media permainan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Nurfaizah et al., 2021; Putri & Anggapusp, 2023).

Dengan demikian, permainan ular tangga berbasis budaya bisa menjadi pilihan pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk mengajarkan nilai-nilai literasi budaya kepada siswa sekolah dasar. Guru dapat membuat dan mengubah permainan ini sesuai dengan kondisi kelas, sehingga keberagaman budaya Indonesia bisa lebih dikenal, dipahami, dan dijaga dari usia muda.

## REFERENSI

Akbar, M. F., & Mustangin, M. (2022). Transfer of knowledge: Bukti eksistensi adat bekudung betiung suku Dayak Ga'ai Kampung Tumbit Dayak Kabupaten Berau. *Sosiologi: Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Budaya*, 24(1), 26–38. <https://doi.org/10.23960/sosiologi.v24i1.240>

Andriani, A., & Wahyudi, W. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875.

Budiman, E., Wati, M., & Norhidayat, N. (2019). The 5R adaptation framework for cultural heritage management information system of the Dayak tribe Borneo. *Journal of Physics: Conference Series*, 1341(4), 1–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1341/4/042016>

Ernawam, D. (2017). Pengaruh globalisasi terhadap eksistensi kebudayaan daerah di Indonesia. *Jurnal Kajian Lemhannas RI*, 32(1), 1–54.

Fachrudi, D. S., Sullystiawati, L. H., & Sari, Y. I. (2022). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi melalui media pembelajaran ular tangga di SDN Sukorejo 6. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 210–218.

Friwahyuni, D. (2023). Implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebinaan global pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Educare*, 5(1), 35–42.

Ganesha, N. K. D. P. S., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of interactive learning multimedia Indonesia's cultural diversity material in social sciences learning for grade IV elementary school students. *Jurnal of Education Technology*, 5(1), 48–59. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>

Habibi, H. (2020). Peningkatan kesadaran hukum remaja melalui drama permainan. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 370–374.

Ivana, I. (2023). Peningkatan minat belajar dengan metode permainan dalam belajar bahasa Mandarin. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 397–402.

Mustangin, M., Zulkarnain, W., & Yaqin, A. (2021). Participatory action learning system (PALS) sebagai upaya pemberdayaan masyarakat Desa Sumbersari Kabupaten Malang. *Journal of Community Development and Empowerment*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.25126/jcde.v2i1.205>

Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.

Norhidayat. (2023). Pemanfaatan situs Kampung Tenun Samarinda sebagai sumber pembelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka di Kalimantan Timur. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 3(1), 16–26.

Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>

Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan board game sebagai media pembelajaran rukun Islam untuk anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>

Triwinarti, H. (2020). Komunikasi pelaksanaan program kesetaraan paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tiara Dezzy Samarinda. *Kompetensi*, 13(1), 16–23. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v13i1.32>