

***"UTABI": An Innovative Learning Medium for Enhancing Biographical Text Comprehension among Eighth-Grade Students of SMP Negeri 14 Malang***

**"UTABI": Media Inovasi Ular Tangga Biografi sebagai Pembelajaran Memahami Teks Biografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Malang**

**Zahro Rokhmawati<sup>1</sup>, Adelia Savitri<sup>2</sup>, Agik Nur Efendi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

Email: zahro.rokhmawati.fisip@upnjatim.ac.id, adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id, agiknur@iainmadura.ac.id

\*Corresponding Author

---

Received : 20 July 2025, Revised : 10 August 2025, Accepted : 17 August 2025

---

**ABSTRACT**

*In Indonesian language learning, media plays a crucial role in supporting students' success, particularly in understanding biographical texts. One innovative medium developed is UTABI (Ular Tangga Biografi or Biographical Snakes and Ladders), an educational game designed to enhance students' comprehension of biographical texts in an enjoyable way. This medium combines physical and cognitive gameplay with engaging and interactive visual concepts. This research was conducted on eighth-grade students at SMP Negeri 14 Malang who experienced difficulties in understanding biographical texts. The implementation results showed that using UTABI improved learning effectiveness, shortened the time needed to understand the material, and increased students' enthusiasm for the learning process. This medium not only helps students grasp the content and structure of biographical texts but also instills exemplary values from the figures studied. Therefore, UTABI serves as an effective and enjoyable alternative learning medium in Indonesian language instruction at the junior high school level.*  
**Keywords:** learning media, UTABI, biographical snakes and ladders, biographical text, junior high school students.

**ABSTRAK**

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan siswa, khususnya dalam memahami teks biografi. Salah satu media inovatif yang dikembangkan adalah UTABI (Ular Tangga Biografi), yaitu permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi secara menyenangkan. Media ini menggabungkan aspek permainan fisik dan kognitif dengan konsep visual yang menarik dan interaktif. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Malang yang mengalami kesulitan dalam memahami teks biografi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan UTABI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempersingkat waktu pemahaman materi, serta memicu antusiasme siswa dalam proses belajar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami isi dan struktur teks biografi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh yang dipelajari. Dengan demikian, UTABI menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMP.  
**Kata kunci:** media pembelajaran, UTABI, ular tangga biografi, teks biografi, siswa SMP

**1. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa, baik secara fungsional maupun kritis. Salah satu teks yang dipelajari di kelas VIII adalah teks biografi, yang menuntut siswa tidak hanya mampu memahami struktur dan unsur kebahasaannya, tetapi juga menggali nilai-nilai keteladanan dari tokoh yang dikaji. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di kelas, teks

biografi sering dianggap sebagai bacaan yang kurang menarik oleh siswa. Hal ini berimplikasi pada rendahnya minat baca dan kemampuan memahami teks yang ditunjukkan oleh siswa, sebagaimana ditemukan di SMP Negeri 14 Malang, di mana nilai rata-rata siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Salah satu alternatif pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Maysaroh (2020) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran IPA. Demikian pula, Yusuf (2019) membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa modifikasi permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengatasi kebosanan belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dikembangkanlah media UTABI (Ular Tangga Biografi) sebagai inovasi media pembelajaran teks biografi. Media ini memadukan elemen visual, kinestetik, dan naratif dalam bentuk permainan papan interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kolaboratif. Fokus kajian ini adalah menelaah efektivitas penggunaan media UTABI dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi di kelas VIII SMP.

Kegiatan ini bertujuan untuk menjawab tantangan rendahnya pemahaman teks biografi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan, mendorong guru mengembangkan media kontekstual, serta memberi kontribusi dalam penguatan literasi melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan.

## **2. Metodologi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Model rancangan yang digunakan adalah pretest-posttest one group design, yaitu memberikan perlakuan kepada satu kelompok siswa dan mengamati perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media UTABI.

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa, serta data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan angket respons siswa. Sumber data utama adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Malang tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive berdasarkan kondisi kelas yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Tes tertulis (pretest dan posttest) untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks biografi sebelum dan sesudah penggunaan media UTABI.
2. Observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi keterlibatan siswa.
3. Angket respons siswa yang berisi indikator ketertarikan, relevansi, keyakinan, dan kepuasan terhadap media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi soal pretest dan posttest berupa pilihan ganda dan uraian terkait teks biografi, lembar observasi siswa, angket respons siswa dengan skala Likert 5 (sangat setuju hingga sangat tidak setuju).

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan:

1. Analisis statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata hasil belajar.
2. Analisis gain score untuk melihat peningkatan hasil belajar.
3. Analisis efektivitas waktu dengan membandingkan durasi pembelajaran menggunakan media UTABI dan metode konvensional.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama bulan April hingga Juni 2025. Tempat penelitian berada di SMP Negeri 14 Malang. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Papan permainan UTABI berukuran 2,5 x 2,5 meter.
- Dadu besar dari karton berukuran 20 cm.
- Kartu soal dengan tiga warna (merah, kuning, biru).
- Papan poin dari styrofoam.

Pembuatan media UTABI dilakukan menggunakan perangkat lunak CorelDraw untuk mendesain papan permainan dan kartu soal, yang kemudian dicetak dalam bentuk banner dan alat bantu visual lain. Penggunaan alat dan bahan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang atraktif, fungsional, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Kesimpulan diperoleh berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest, disertai data observasi dan respons siswa. Hasil akhir dianalisis untuk melihat sejauh mana media UTABI berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi serta efektivitas penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3. Literature Review

#### KAJIAN PUSTAKA

##### Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan untuk terjadinya proses belajar. Dengan media siswa mendapat banyak informasi sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, media juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang sedang diajarkan sehingga siswa lebih berminat untuk belajar.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat sendiri oleh guru dan ada yang diproduksi pabrik.

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena disamping memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa yang dengan sendirinya tentu akan meningkatkan hasil belajar mereka. Peranan media tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya.
- c. Sebagai sumber bagi, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Secara alamiah permainan mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai – nilai /moral.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu (acceptable), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa.

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, di mana anak-anak akan berkonsentrasi sepenuhnya dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Media UTABI: Ular Tangga Biografi

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Media "UTABI" Ular Tangga Biografi memiliki pembaharuan dari ular tangga pada umumnya. Pembaharuannya terletak pada ukuran ular tangga yakni dibuat sangat besar dan siswa sebagai dakon/pionnya. Berukuran 2,5x2,5 meter membuat "UTABI" sangat menarik perhatian siswa. Selain itu, materi yang digunakan dalam permainan ini adalah memahami teks biografi tokoh.

Beberapa manfaat dari media "UTABI" diantaranya adalah:

1. Mengetahui kalah dan menang.
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
3. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan.
4. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
5. Belajar memecahkan masalah.

Keunggulannya antara lain:

1. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logik matematika.
4. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Ular tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif, dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan penuh dengan warna dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah riset psikologi

pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi penuh dengan warna yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

Media ular tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media ular tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail materi yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan materi tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Dryne&Vos:1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Fakta yang ada di lapangan, pembelajaran membaca merupakan aktivitas yang membosankan bagi anak zaman sekarang. Mereka lebih asyik bermain game dari pada membaca, ditambah lagi mereka sulit lepas dari *gadget* sehingga bentuk permainan lebih menarik dari pada bentuk tulisan. Hasil pengembangan media "UTABI" merupakan media pembelajaran yang inovatif.

Aturan dalam permainan "UTABI" Ular Tangga Biografi adalah sebagai berikut :

1. n adalah angka mata dadu yang muncul (1,2,3,4,5,6) untuk langkah pertama menentukan posisi sesuai dengan mata dadu yang keluar setelah dadu dilempar.
2. Jumlah langkah pemain sesuai dengan hasil angka yang didapat.
5. Apabila pemain berhenti pada kotak yang berwarna merah, pemain akan mendapatkan kartu pertanyaan warna merah. Berlaku juga pada kotak warna biru dan kuning.
6. Apabila pemain berhenti pada kotak bergambar "bintang" maka pemain akan mendapatkan bonus.
6. Apabila pemain berhenti pada kotak bergambar "bulan" maka pemain akan mendapatkan intruksi tambahan.
7. Apabila pemain berhenti di tempat yang ada tangga maka pemain bisa naik sedangkan apabila pemain berhenti di tempat ada ular maka pemain harus turun.
8. Jika langkah pemain berhenti pada kotak yang berisi gambar maka maju senilai n, apabila berhenti pada kotak yang ada tulisan lagi maka kembali mengocok mata dadu
9. Apabila pemain berada di kotak yang sama maka pemain yang pertama masuk ke kotak harus mengulang dari awal (tuncik)



Gambar 1. Media "UTABI" Ular Tangga Biografi

### Rancangan Media UTABI

Rancangan alat dan bahan serta kegunaan yang diperlukan dalam pembuatan media “UTABI” seperti pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1. Alat dan Bahan Media “UTABI”**

No	Nama Alat/Bahan	Kegunaan
1	Aplikasi Corel Draw	Membuat desain awal media UTABI
2	Gunting	Untuk membuat pola/ memotong
3	Kertas manila	Untuk membuat kubus (dadu)
4	Sterofom	Sebagai papan bintang (poin bermain)
5	Kertas sukun	Lapisan dadu
6	Lem	Merekatkan dadu
7	Kertas bufalo	Sebagai kartu pertanyaan

Alat-alat yang digunakan

1. papan permainan
2. dadu jumbo
3. papan penghargaan
4. poin bintang

Adapun pembuatan media “UTABI” yaitu membuat desain ular tangga dengan aplikasi *corel draw*. Kemudian jika desain sudah selesai, dilanjutkan dengan pencetakan banner berukuran 2,5x2,5 meter. Setelah itu membuat dadu besar berukuran sekitar 20cm dan dihias. Tak lupa membuat kartu pemahaman dengan tiga warna kartu yang berbeda, yakni merah, kuning, dan biru. Lalu, menyiapkan papan stereofom untuk menempelkan poin bintang jika kelompok mampu menjawab pertanyaan.

### Aplikasi Media Utabi





Gambar 2 Siswa menggunakan media “UTABI” dan Peneliti dengan media “UTABI”

Dengan adanya media “UTABI” siswa memperoleh sumber belajar yang sudah siap pakai sehingga pembelajaran lebih fokus. Di samping itu, guru berharap siswa akan lebih tertarik daripada hanya membaca buku paket. Sisamping itu siswa juga merasakan suasana yang berbeda dalam proses pembelajarannya.



Media “UTABI” dapat dimainkan sendiri oleh siswa mulai dari mengamati, bertanya jawab, diskusi, mencoba, mencari bahan atau literatur sampai menjadikannya bahan evaluasi dalam bentuk permainan. Dengan demikian, jika siswa mengalami sendiri dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, maka pengetahuan yang telah dibangun akan dapat tersimpan lebih lama dalam memorinya. Hal ini sesuai dengan filosofi pembelajaran konstruktivisme.

Selain itu, siswa mempunyai kesempatan untuk mengulang-ulang memahami konsep. Jika seseorang merasa senang terhadap suatu obyek, maka dia akan lebih mudah mengingatnya. Obyek yang dimaksud di sini adalah Media “UTABI”. Hal-hal inilah yang menyebabkan adanya hasil belajar yang tinggi. Di samping itu, media “UTABI” dibuat dengan bentuk yang menarik sehingga mempengaruhi kemudahan dalam memahami konsep.

#### **Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi**

Hasil belajar dikatakan berhasil bila peserta didik telah menunjukkan adanya hasil pembelajaran sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMP Terbuka Negeri 03 Malang. KKM yang ditetapkan pada tahun pelajaran 2014-2015 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75.

Data diinterpretasikan dengan kriteria skala lima yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang diadaptasi dari Arikunto (1998). Rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{Skor Tiap Indikator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Adaptasi dari Arikunto, 2005)

Interpretasi data angket dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2. Interpretasi Data Angket Peserta Didik**

No	Rentangan Persentase (%)	Kategori
1.	20 – 36	Sangat tidak setuju
2.	37 - 52	Tidak setuju
3.	53 – 68	Ragu-ragu
4.	69 – 84	Setuju
5.	85 – 100	Sangat setuju

**Efektivitas Penggunaan Media**

Efektifitas penggunaan media “UTABI” dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3 Penggunaan Waktu Pembelajaran**

Penggunaan Waktu	Waktu yang digunakan (menit)				Rata-rata (menit)
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	
1. Pengamatan Media	4.20	4.05	3.55	4.00	4.05
2. Mengkaji Literatur	5.20	5.25	5.40	5.30	5.30
3. Memahami Teks Biografi berdasar struktur, unsur kebahasaan, dan isi	10.30	10.10	10.05	10.30	10.03
Total waktu	20.10	19.40	19.40	20.00	19.38

Dari tabel di atas tampak bahwa rata-rata waktu yang diperlukan untuk mempelajari konsep memahami teks biografi adalah kurang lebih 20 menit. Jika pembelajaran tidak menggunakan media “UTABI”, maka berdasarkan pengalaman peneliti memerlukan waktu selama 1 jam pelajaran (45 menit) untuk membahas teks biografi.

**Efektifitas = (20 / 45) x 100% = 44,4%**

Tabel 4 Interpretasi Data

Rentangan %	Kategori Efektifitas
0 – 20	Sangat Tinggi
21 – 45	Tinggi
46 – 60	Sedang
61 – 80	Rendah
81 – 100	Sangat Rendah

Nilai efektivitas penggunaan media “UTABI” 44,4% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media “UTABI” dapat membuat pembelajaran efektif

dalam penggunaan waktu. Disamping itu suasana belajar juga lebih menarik. (Sumber: Adaptasi dari Depdiknas, 2003)

Nilai efektivitas penggunaan media "UTABI" 44,4% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media "UTABI" dapat membuat pembelajaran efektif dalam penggunaan waktu. Disamping itu suasana belajar juga lebih menarik.

#### Hasil Penilaian Kartu Konsep Memahami Teks Biografi

Dari tabel 2.5 dan gambar 2.3 di atas, siswa mempunyai nilai kartu konsep rata-rata 9,48. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menguasai konsep memahami teks biografi. Hasil belajar siswa sudah dapat dikatakan berhasil sebab sudah memenuhi kriteria keberhasilan sesuai KKM.

#### Hasil Penilaian Kinerja

Dari tabel 2.5 dan gambar 2.3 di atas, siswa mempunyai nilai kerja kelompok dan diskusi rata-rata 8,16 dan 8,38. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan kinerja yang baik dan aktif dalam pembelajaran konsep memahami teks biografi. Hasil belajar siswa sudah dapat dikatakan berhasil sebab sudah memenuhi kriteria keberhasilan sesuai KKM.

Tabel 5 Hasil Penilaian Kinerja

No.	Indikator	No item pertanyaan	Skor total	Skor rata-rata	Skor Maks	%	Kategori
1.	Ketertarikan	1,2, 3	189	3,7	240	78,75	Setuju
2.	Relevansi	4, 5, 6, 7	245	3,6	320	76,56	Setuju
3.	Keyakinan	8, 9, 10, 11	257	3,7	320	80.31	Setuju
4.	Kepuasan	12, 13, 14	187	3,7	240	77,92	Setuju
Rata-rata				3,67		78,39	Setuju

Hasil analisis angket respons menunjukkan bahwa siswa memberikan respons pada kategori setuju (78,39%). Respons dengan kategori setuju ini menunjukkan bentuk respons yang positif terhadap penggunaan media "UTABI" dalam pembelajaran.

Efektivitas dan inovasi yang dapat dikembangkan melalui penggunaan media "UTABI" dapat dilihat dari keunggulan-keunggulannya dalam pembelajaran. Hal-hal tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi kelas VIII di SMP Negeri 14 Malang. Dengan menggunakan media "UTABI" proses pembelajaran konsep memahami teks biografi dapat lebih cepat dengan tidak mengurangi isi dari konsep. Media ini juga sesuai dengan kurikulum 2013 sebab pembelajaran yang interaktif merupakan ciri dari kurikulum tersebut.
2. Siswa akan dapat mengingat lebih lama karena pengaruh visual, audio visual dan verbal. Proses berpikir kritis, analitis dan kreatif dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran tersebut. Media "UTABI" sebagai sarana untuk mengembangkan otak kanan dan kiri secara seimbang. Otak kiri bertanggung jawab terhadap kemampuan verbal pada saat siswa menuliskan dan mempresentasikan hasil memahami teks dan menyimpan memori dalam jangka pendek. Sedangkan otak kanan bertanggung jawab terhadap kreativitas, imajinasi dan emosi yang tampak pada kegiatan siswa mengamati media "UTABI" sebagai visualisasi untuk mengungkapkan keterkaitan konsep yang ada dalam media "UTABI" dengan konsep memahami teks biografi, sehingga dapat menyimpan memori dalam jangka panjang.
3. Miskonsepsi bahwa bahasa indonesia merupakan pelajaran yang membosankan dapat dihindari apabila peserta didik dapat memahami obyek dan permasalahan bahasa melalui kegiatan penggunaan media "UTABI". Mereka mampu memahami teks setelah menggunakan media. Dengan demikian, mereka akan mudah mengingat dan memahami

karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia karena obyek dan permasalahan memahami teks yang dijumpai dari media "UTABI" lebih bermakna bila dibandingkan dengan membaca buku teks atau ceramah guru saja.

4. Siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kreativitasnya dalam menggunakan media "UTABI". Kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat berkembang jika mereka diberi kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya melalui media pembelajaran tersebut.
5. Siswa merasa dihargai dan bangga, sebab karya mereka dapat didokumentasikan dalam bentuk foto yang dapat menambah koleksi sumber belajar dan bermanfaat.
6. Minat baca siswa akan meningkat, sebab minat baca siswa merupakan sesuatu yang harus diusahakan ada pada diri siswa. Peranan guru sebagai motivator dapat membangun minat baca siswa. Guru dapat mengupayakan minat baca siswa meningkat melalui proses pembelajaran dengan media "UTABI". Untuk dapat memahami konsep memahami teks biografi, siswa akan berusaha untuk mencari literatur/ bantuan guna dapat memainkan media yang diterimanya. Dengan demikian, secara tidak langsung akan meningkatkan budaya membaca.
7. Media "UTABI" dapat diterapkan di daerah manapun. Bila di suatu daerah buku sumber bacaan sangat kurang, media ini dapat sebagai solusinya.
8. Prinsip dan cara kerja serta pembuatan media "UTABI" dapat ditiru dan diterapkan pada pokok bahasan yang lain. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak yang abstrak.
9. Penggunaan media "UTABI" merupakan salah satu media pembelajaran yang mempunyai kriteria pembelajaran kontekstual. Pada kegiatan ini menerapkan filosofi konstruktivisme, sebab siswa akan mengkonstruksi media "UTABI" berdasarkan pengetahuan awal mereka dan menggabungkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari menjadi sebuah pengetahuan baru. Komponen pembelajaran kontekstual yang lain dapat muncul dalam menggunakan media "UTABI".
10. Pembelajaran dengan menggunakan Media "UTABI" merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mencerminkan istilah kurikulum 2013 yang sedang marak.

#### **Respons Siswa terhadap Penggunaan Media "UTABI"**

Respons positif siswa terhadap penggunaan media UTABI tercermin dari peningkatan hasil belajar dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap positif ini menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Suprijono (2009), bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kenyamanan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, media UTABI mampu menumbuhkan minat, yang kemudian memunculkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif dalam memahami materi teks biografi.

Berdasarkan data angket, respons siswa pada indikator ketertarikan, relevansi, keyakinan, dan kepuasan berada pada kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media UTABI dinilai mampu memenuhi ekspektasi siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Indikator ketertarikan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media disajikan dalam bentuk permainan, yang menyenangkan dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kline (1999) yang menyatakan bahwa anak-anak belajar lebih efektif ketika mereka merasa senang dan terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran berbasis media UTABI dikembangkan dalam kerangka pembelajaran kontekstual, yang menekankan keterkaitan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa. Menurut Sanjaya (2011), pembelajaran yang kontekstual memberikan makna lebih dalam terhadap materi yang dipelajari, karena siswa dapat menghubungkannya dengan pengalaman konkret. Dalam hal ini, siswa merasa bahwa nilai-nilai keteladanan dari tokoh biografi dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Indikator relevansi juga menunjukkan respons positif. Siswa merasa lebih mudah mengingat isi materi dan memahami konsep teks biografi melalui media UTABI. Media ini membantu mengurangi miskonsepsi dan mempercepat pemahaman konsep, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2013), bahwa media pembelajaran yang tepat dapat menjembatani antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa.

Selanjutnya, indikator keyakinan menunjukkan bahwa siswa percaya media UTABI mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, karena dalam permainan mereka dituntut untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengevaluasi informasi. Heinich et al. (2002) menekankan bahwa media interaktif dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis dan sintesis.

Indikator kepuasan mencerminkan bahwa siswa merasa dihargai dan diberi ruang untuk menyampaikan pendapat. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan presentasi dan refleksi atas permainan UTABI membuat siswa merasa berpartisipasi aktif dan diakui kontribusinya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Rusman (2012), bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri akan menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan dalam belajar.

Dengan demikian, respons siswa yang positif terhadap media UTABI membuktikan bahwa media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, media ini juga mampu menumbuhkan karakter dan kreativitas siswa dalam proses memahami teks biografi.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media UTABI (Ular Tangga Biografi) merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta membangkitkan minat, motivasi, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Keberhasilan media UTABI didukung oleh pendekatan pembelajaran kontekstual dan kooperatif yang memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif serta mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.

Respons siswa terhadap penggunaan media UTABI juga sangat positif, ditunjukkan melalui indikator ketertarikan, relevansi, keyakinan, dan kepuasan. Siswa merasa bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, UTABI juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui aktivitas bermain dan diskusi kelompok.

Dengan demikian, UTABI dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap tantangan pendidikan abad ke-21. Penggunaan media permainan edukatif seperti UTABI diharapkan terus dikembangkan dan diadaptasi pada materi-materi lain untuk memperkuat keterampilan literasi, karakter, dan kolaborasi siswa di jenjang pendidikan menengah.

## References

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2008). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Kline, P. (1999). *The Everyday Genius: Restoring Children's Natural Joy of Learning* (Terjemahan). Jakarta: Mizan.
- Maysaroh, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Muaro Jambi. *Jurnal EduBio*, 11(1), 15–22. Diakses dari <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id/edubio/article/view/139>
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, A. B. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Dharma Kartini. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <https://repository.upi.edu/47655/>