

**MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS CERITA PAHLAWAN DAERAH
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPS**

Novianti Chatarina¹, Anselmus Mema²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores^{1,2}

Email: milanezra@gmail.com

Corresponding author:

Novianti Chatarina

Universitas Flores

Email: milanezra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari persentase observasi minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup aktif dan sangat aktif, yaitu 51% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II dan persentase angket minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup berminat dan sangat berminat, yaitu 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 54% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik dan jenis materi yang diberikan. Penggunaan media dalam kelompok dan mengandung unsur permainan akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, IPS

Abstract: *Media Game Snakes And Ladders Based On A Regional Hero Story as a Media to Increase Students' Interest in Learning in the Subject Of Social Sciences.* This research includes Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques include observation techniques, questionnaires, tests, documentation, and field notes. The collected data was analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. The research results show that the snakes and ladders game medium can increase interest in learning and learning outcomes. This can be seen from the percentage of observations of students' learning interest who reached the quite active and very active categories, namely 51% in cycle I to 90% in cycle II, and the percentage of students' learning interest questionnaires who reached the quite interested and very interested categories, namely 60% in cycle I, becoming 85% in cycle II. Learning outcomes also increased from the percentage of classical completeness, namely 54% in cycle I, to 100% in cycle II. The choice of learning medium should be adjusted to students' learning readiness and the type of material provided. Using media in groups and containing game elements will make learning more meaningful for students.

Keywords: *Media Game Snakes and Ladders, Interest in Learning, Social Sciences*

PENDAHULUAN

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat memperoleh gambaran rendahnya minat peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. Ditemukan beberapa penyebab di antaranya: (1). mengganggu temannya ketika pelajaran sedang berlangsung, (2). kurang antusias mengikuti pelajaran, ramai sendiri, ketika guru sedang menerangkan pelajaran, (3). merasa puas dengan nilai kurang, (4). aktivitas rendah pada saat guru memberikan pertanyaan hanya sebagian yang mengangkat tangan, (5). metode mengajar guru kurang melibatkan peserta didik. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi hanya berlangsung satu arah. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang inisiatif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan

yang mereka butuhkan. Peserta didik tidak terbiasa belajar secara mandiri untuk menemukan, mengembangkan dan menyampaikann ide atau gagasan baik dalam berinteraksi dengan peserta didik lain maupun guru. (6). kurangnya strategi dalam pemanfaatan pembelajaran berdampak pada kurangnya konsentrasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari ujian semester satu diketahui hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu 63 % dibawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 79. Dari 22 peserta didik, ada 13 peserta didik yang belum bisa mencapai KKM dan 9 peserta didik (37%) yang mencapai KKM. Rendahnya perolehan nilai peserta didik pada pelajaran IPS disebabkan penguasaan materi masih rendah.

Mencermati permasalahan tersebut diatas maka perlu ditemukan solusi yang cerdas, tepat, kreatif dan inovatif. Salah satu solusi yang ingin peneliti tawarkan untuk bisa memicu minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende adalah menerapkan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun yang dimaksudkan kebutuhan peserta didik adalah (1) kebutuhan akan media yang menarik dan tidak membosankan, (2) kebutuhan akan media yang variatif, dan (3) kebutuhan akan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2012) menyatakan bahwa satu cara yang sangat bagus untuk meningkatkan minat dalam suatu pembelajaran adalah penggunaan media permainan/simulasi.

Pemilihan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. *Pertama*, media permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak dan dimainkan oleh anak-anak. *Kedua*, diharapkan dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS hal ini dikarenakan peserta didik sekolah dasar masih senang bermain, sehingga pendekatan dengan permainan akan lebih efektif. *Ketiga*, di dalam permainan ular tangga tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Dikatakan kompetitif dikarenakan dalam permainan ini ada 6 kelompok saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Dikatakan kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerjasama dalam permainan. Dikatakan hiburan, dikarenakan selama permainan berlangsung, suasana gembira menyelimuti jiwa peserta didik. *Keempat*, banyak sisi positif yang terkandung dari permainan ular tangga, diantaranya melatih perkembangan psikomotorik, kognitif, keseimbangan komunikatif sehingga bermanfaat untuk perkembangan jiwa anak.

Hal tersebut didukung pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa betapa pentingnya permainan bagi anak. Menurut Pertiwi dkk (2020) Permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Hal ini juga di perkuat oleh pahrul & Amelia (2019) yang menyebutkan bahwa pada umumnya para pakar sepakak bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosioal. Rofi'uddin (dalam Widyawati, 2013:8) menyatakan bahwa penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberikan iklim yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses belajar peserta didik dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain peserta didik dapat belajar dengan santai. Dengan cara santai sel-sel otak peserta didik dapat berkembang yang akhirnya peserta didik dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas. *Satu, planning* (perencanaan). *Dua, act* (pelaksanaan/Tindakan). *Tiga, observation* (pengamatan). *reflecting* (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti, maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas VA SDK Ende 3 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 peserta didik. Terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan media permainan ular tangga. *Kedua*, minat belajar. *Ketiga*, hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintak yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran awalnya Peserta didik membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Guru membagikan satu set permainan ular tangga dan lembar daftar pertanyaan berupa kartu soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dijawab peserta didik. Setiap pemain memilih sebuah alat penghitung yang berbeda warna. Peserta didik melakukan undian untuk menentukan urutan bergilir melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tersedia. Permainan dimulai dari start, pemain pertama melempar dadu dan menjawab soal tentang materi pelajaran nomor 1. Apabila jawaban benar maka peserta didik tersebut boleh melanjutkan perjalanan ke angka berikutnya, dan apabila jawaban salah maka peserta didik tersebut harus berhenti di kotak start. Pemain kedua berganti sebagai pelempar dadu dan menjawab pertanyaan nomor 2, begitu juga seterusnya secara bergiliran. Pada giliran pemain menggelindingkan dadu, apabila mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut dapat melempar dadu lagi. Jika pin berhenti di kaki sebuah tangga, maka pemain tersebut boleh naik ke bagian atas tangga. Jika pin pemain berhenti di ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai akhir dari ekor ular tersebut. Lebih dari satu alat penghitung bisa menempati kotak yang sama sampai permainan mulai kembali/bergerak. Kelompok yang cepat menyelesaikan kartu soal dengan permainan ular tangga, maka kelompok tersebutlah yang pemenang. Hal tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan ular tangga dikembangkan oleh De-ann Black (dalam Wati, 2012).

Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Data minat belajar diperoleh melalui observasi minat belajar peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dan angket minat belajar yang diberikan sesudah tindakan. Setelah

melaksanakan dua siklus penelitian, diketahui bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus I. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	39	69	87	65
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	30	39	48	39
3. Menanggapi pertanyaan	30	43	43	39
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	26	35	39	29
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	89	96	96
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	22	36	61	40
% Rata-rata	45	58	69	60

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 45%, pertemuan II mencapai 58% dan pertemuan III mencapai 69%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria cukup aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 53% yang berada pada kriteria cukup berminat.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus II. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada Tabel 2.

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 71%, pertemuan II mencapai 79% dan pertemuan III mencapai 80%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria sangat aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 85% yang berada pada kriteria sangat berminat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II berjalan sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Pada pertemuan 1,2 dan 3 Peserta didik sangat aktif dan banyak peserta didik yang mengangkat tangannya ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik dalam melakukan permainan sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan oleh guru, peserta juga terlihat sangat antusias dalam menjawab kartu soal, tidak lagi terlihat kecemasan di wajah peserta didik ketika ditunjuk oleh guru untuk mempersentasikan hasil kelompoknya di depan kelas. Di dalam kelompok, peserta didik

saling berdiskusi dan bertanggung jawab, nampak keceriaan di wajah peserta didik ketika mampu menyelesaikan kartu soal tepat pada waktunya. Sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini dan berdasarkan hasil observasi minat belajar dan angket minat belajar peserta didik maka minat belajar peserta didik di kelas V pada siklus II meningkat.

Tabel 2. Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	87	91	100	93
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	65	70	70	68
3. Menanggapi pertanyaan	52	57	74	60
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	52	78	100	77
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	100	100	100
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	72	96	100	89
% Rata-rata	71	79	89	80

Hal ini disebabkan karena minat memiliki keterkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya (Schunk dkk, 2012:322). Permainan ular tangga bukanlah hal yang baru bagi peserta didik kelas VA SDK Ende 3 kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende, dimana peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang permainan menyenangkan tersebut. Dengan menghubungkan dunia bermain dan konsep belajar IPS, membuat proses belajar menjadi unik dan merangsang minat belajar peserta didik.

Minat belajar juga merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan dalam tercapainya kualitas pembelajaran, baik proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terkait erat dengan pelaksanaan pembelajaran. Minat dapat timbul secara tiba-tiba, tetapi timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar (Parveen dkk, 2011:950), jadi dapat disimpulkan bahwa pentingnya minat terhadap perkembangan peserta didik, khususnya dalam hal menyangkut akademik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik tiga kesimpulan meliputi penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. Adanya peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari hasil observasi minat belajar peserta didik berturut-turut meningkat 39% dari 58% menjadi 80%, angket minat belajar meningkat 29% dari 55% menjadi 85%. Media permainan ular tangga sangat sesuai diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V materi tokoh-tokoh perjuangan pahlawan sebelum kemerdekaan. Proses pembelajaran ini, membuat pembelajaran IPS lebih bermakna dan menyenangkan disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik, dimana anak-anak di usia sekolah dasar adalah anak-anak yang masih suka bermain. Pusat pembelajaran tidak semata-mata pada guru saja namun melibatkan siswa secara aktif sebagai pembelajar. Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende meningkat 46% dari siklus I sebesar 54% ke siklus II menjadi 100 %. Persentase peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dari siklus I, ketercapaian pelaksanaan penerapan media permainan ular tangga adalah 71%. Setelah beberapa perbaikan dalam pelaksanaan, maka pada siklus II pelaksanaan media tersebut mengalami peningkatan mencapai 95%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan guru hendaknya dapat memilih model, media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik dan jenis materi yang diberikan. Sebaiknya sebelum guru menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran hendaknya memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik mengenai apa yang harus dilakukan pada setiap tahapan belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga, memperhatikan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang tepat. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS hendaknya perlu dikembangkan untuk memperbaiki kekurangan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggabungkan atau mengkolaborasikan dua model pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang sesuai, dan materi pada siklus I dan siklus II hendaknya materinya berkelanjutan, sehingga pencapaian nilai bukan karena pengulangan materi melainkan karena media permainan ular tangga yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Islamuddin, H. 2012. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Koerudin, Ending., Permana Pepeng dan Susilawati Susi. 2013. Teknik Permainan Ular Tangga (*Schlangen und Leitern*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Jurnal* (<http://www.Scholar.google.co.id>) diakses 09 Mei 2014.
- Mutiah, Dina. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nuriyah, Siti. 2013. *Pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS (sejarah) di SMP Negeri II Blitar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Pahrul, Y & Amalia, R. (2019). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume x. no. x. DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx.
- Pertiwi, P & Sugiyanto. (2020). Efektifitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*. Vol. 34. No. 2
- Schunk. H. Dale, Pintrich. R. Paul & Meece. L. Judith. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* Jakarta: Kencana Prenada Group
- Wati, Septiana E. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Ular Tangga di Kelas IV SDN Balowerti 3 Kota Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Widyawati. 2013. *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan gobak sodor pada anak kelompok B TK PGRI 02 Wagir Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.