

Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar

Yulita Sosang Salombe'

Program Studi PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia.

yulitasosangsalombe@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the use of the game of snakes and ladders on the learning outcomes of social studies subjects for elementary school students. This study uses the Meta-Analysis method with document studies from previous research results. Data collection techniques were carried out with the help of Google Scholar and Google Scholar. Based on the results of the research, the author uses 10 journals to be analyzed. From the results of the analysis of the use of snakes and ladders game media can improve student learning outcomes starting from the lowest 12.5% to the highest 61.24% with an average of 31.797%.

Keywords: *snake and ladder game, social studies learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan ular tangga terhadap hasil belajar mata pelajaran ips siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Meta-Analisis dengan studi dokumen dari hasil penelitian sebelumnya. Teknik pengumpulan data di lakukan dengan bantuan Google Scholar dan Google Cendekia. Berdasarkan hasil penelusuran penulis menggunakan 10 jurnal yang akan dianalisis. Dari hasil analisis pemanfaatan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 12,5% sampai yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 31,797%.

Kata Kunci : *permainan ular tangga, hasil belajar mata pelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Terciptanya pendidikan dapat membentuk dan mengembangkan bakat dan keahlian yang dimiliki seseorang. Pendidikan juga dapat menentukan dan menuntun masa depan serta dapat mengetahui arah hidup seseorang. Oleh karena itu pendidikan harus diutamakan dalam kehidupan seseorang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sanjaya,2006) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan seseorang dalam mewujudkan suasana belajar secara teratur dan terencana agar siswa secara aktif dapat mengembangkan kemampuan atau potensi dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang perlu ditingkatkan di dalam diri siswa, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran di sekolah memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan pendidikan siswa.

Dalam menciptakan siswa yang unggul dan berprestasi, siswa harus melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian Sagala (2006) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Pembelajaran juga merupakan salah satu cara untuk membantu dan memfasilitasi siswa, baik berupa materi sarana, dan prasarana, serta kesiapan guru dalam mengajar dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Suatu tujuan pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa, karena setiap siswa memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu pembelajaran dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam memberikan mata pelajaran kepada siswa agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik sehingga kemampuan yang dimiliki siswa semakin berkembang.

Salah satu mata pelajaran yang dapat menciptakan siswa yang unggul adalah matapelajaran IPS. Hanifah, (2009) menyatakan bahwa mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang baik, unggul, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari konsep yang bersifat abstrak sehingga dalam mempelajarinya membutuhkan kemampuan untuk melakukan penggambaran mental secara terencana. Pembelajaran IPS juga sangat penting untuk dipelajari oleh siswa sekolah dasar agar siswa dapat menjadi generasi muda yang unggul, bermoral dan penuh kedisiplinan dalam kehidupannya baik di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitarnya. (Supriatna, 2010) menyatakan bahwa mata pembelajaran IPS dapat dikembangkan pada suatu media. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan mata pelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai media salah satunya media permainan ular tangga untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih agar dapat melatih siswa untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih siswa untuk bekerja sama serta melatih siswa untuk bertindak sportif. Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010) permainan ular tangga merupakan suatu permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral siswa. Adanya media ular tangga pada pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat mengikuti penjelasan guru dalam setiap petunjuk dalam pembelajaran sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru, siswa juga dapat mencatat materi, bertanya kepada guru jika tidak mengerti, mencatat pelajaran dari teman bila siswa berhalangan hadir. Siswa juga perlu mengulas kembali pelajaran yang disampaikan guru dirumah, selalu berusaha aktif selama kegiatan belajar, dan tetap belajar walaupun tidak ada guru. Dari proses pembelajaran tersebut guru dapat melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut (Sudjana, 2011) hasil yang diperoleh dari penilaian guru dinyatakan dalam bentuk hasil belajar siswa. Kingsley (dalam Sudjana, 2011) membagi tiga macam hasil belajar yaitu, keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita, yang masing-masing dapat diisi dengan bahan materi yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dipikirkan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2011) bahwa hasil belajar itu mencakup 3 aspek kemampuan yaitu kognitif yang berupa pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, menerapkan, menguraikan. Kemampuan yang kedua adalah afektif disini mencakup sikap menerima, memberikan tanggapan, nilai, berorganisasi sedangkan kemampuan yang ketiga yaitu psikomotor yang mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial dan intelektual. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila ketiga aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Merujuk dari kajian teori dan kajian hasil penelitian diatas, dalam penerapan permainan ular tangga, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu membangun dan mengkonsepkan pemikirannya sendiri yang akan berkaitan dengan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran sangat penting agar siswa tidak cepat merasa bosan ketika guru menyampaikan materi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini : 1.) Apakah dengan penggunaan permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa?

METODE

Pada penelitian ini menggunakan studi dokumen dari berbagai hasil penelitian sebelumnya dan penelitian ini menggunakan metode Meta Analisis. Meta Analisis yaitu penelitian dengan menggabungkan data penelitian, mereview, dan menganalisis data dari penelitian yang sudah ada sebelumnya. Meta analisis merupakan suatu teknik statistika untuk menggabungkan beberapa hasil penelitian yang sama sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Data di kumpulkan dengan menelusuri jurnal online dengan bantuan *Google Cendekia* yang di tulis dengan kata kunci “ Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar”. Dari penelusuran dengan menggunakan kata kunci diatas di temukan berbagai macam artikel. Dari artikel tersebut dipilih yang sesuai dengan pembahasan penggunaan permainan ular tangga terhadap hasil belajar dengan data sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar yang diterapkan di sekolah. Sehingga di dapatkan 10 jurnal yang sesuai. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan selisih skor nilai sebelum penerapan media permainan ular tangga dengan skor setelah penerapannya. Setelah itu, skor sesudah akan dibagi dengan skor sesudah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

10 jurnal yang akan dianalisis dan dikaji dalam jurnal ini. 10 jurnal tersebut antara lain:

Tabel 1. Jurnal-jurnal bahan Meta Analisis

NO	PENULIS	JUDUL PENELITIAN
1.	Meylina, Eliana Yunitha Seran (2018)	Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk Tahun Pelajaran 2017/2018
2.	Jamalia (2018)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 104/Ix Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi
3.	Kristina Djo (2021)	Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V
4.	Akhmad Hasan , Purniadi Putra (2021)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenar
5.	Febryna Widowati (2014)	Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan
6.	Tipani Liani Dewi , Dadang Kurnia , Regina Lichteria Panjaitan (2017)	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia
7.	Ika Setiawati (2021)	Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida Blitar
8.	Rohana (2015)	Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar
9.	Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, Joko Sulianto (2020)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga
10.	Nina Zuita, Epon Nur'aeni L.,	Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil

Dari 10 jurnal di atas masih sangat luas sehingga perlu di kaji lebih dalam untuk mendapatkan intisari dari jurnal. Hasil analisis akan di jabarkan pada tabel di bawah ini Tabel 2. Peningkatan hasil belajar sebagai pengaruh penggunaan permainan ular tangga

No	Judul Penelitian	Penulis	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	sesudah	Gain	Gain %
1.	Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk Tahun Pelajaran 2017/2018	Meylina, Eliana Yunita Seran (2018)	67,7	81,60	13,9	25
2.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 104/Ix Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi	Jamalia (2018)	50	60	10	59,26
3.	Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V	Kristina Djo (2021)	70	90	20	46
4.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenar	Akhdad Hasan Purniadi Putra (2021)	65	82	13,2	16
5.	Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan	Febryna Widowati (2014)	70	85	11,25	12,5
6.	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia	Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan (2017)	69	93,1	58,6	13,8
7.	Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida Blitar	Ika Setiawati (2021)	60	80,5	20,5	61,24
8.	Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga	Rohana, Sri Utami, Abdussamad	61,33	85,33	24	20

Berbantuan Media Visual (2015) di Sekolah Dasar						
9.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga	Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, Joko Sulianto (2020)	69	83,43	14,43	46,67
10.	Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Persegi di Kelas 2 SD	Nina Zuita, Epon Nur'aeni L., Akhmad Nurgraha (2020)	74	82,5	8,5	17,5
Permainan Ular Tangga			65,603	82,346	19,438	31,797

Dari tabel diatas, semua proses pembelajaran yang menggunakan penerapan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa dari yang terendah 12,5% sampai yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 31,797%. Hasil dari penelitian penggunaan permainan ular tangga ini adalah dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan berpengaruh pada hasil belajar. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prameswari, 2018) dan (Nisa et al., 2015) menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi siswa (Afandi, 2015; Nisa et al., 2015). Media pembelajaran permainan ular tanggga juga memiliki manfaat sebagai berikut: 1.) Media pembelajaran ular tangga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.2.) Media pembelajaran ular tangga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.3.) Media pembelajaran ular tangga dapat mengurangi verbalisme. 4.) Siswa lebih konsentrasi dalam melakukan aktivitas proses belajar karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas proses belajar seperti melakukan pengamatan, mengimplementasi dan mendemonstrasikan.5.) Media pembelajaran ular tangga membutuhkan biaya yang lebih murah sehingga dapat dijangkau oleh semua siswa.

Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika motivasi siswa dalam proses pembelajaran media ular tangga sudah meningkat, maka pemahaman siswa tentang pembelajaran akan meningkat, lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan pada akhirnya nilai yang diperoleh siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. L., Kurnia, D., Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Pips untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1).
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6 (1).
- Hasan, A., Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenar. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 03, (1).

- Jamalia. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2)
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4 (4)
- Meylina., Seran, E. Y., (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ips Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V Sdn 08 Kenyauktahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4 (2)
- Rohana., Utami, S., Abdussamad. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4 (12)
- Setiawati, S. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida Blitar. *Jurnal Al Fikrah*, 3 (1).
- Widowati, F. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. *JPGSD*, 2 (1)
- Zuita, N., Nur'aeni, E., Nurgaha, A. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Persegi di Kelas 2 SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (4)