

## **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Anjelina Wati

([anjelinawatiii21@gmail.com](mailto:anjelinawatiii21@gmail.com))

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga. Pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Kata kunci: *Media Permainan Ular Tangga dan Hasil Belajar.*

### **Abstract**

This study aims to develop a snake and ladder game media to improve the learning outcomes of elementary school students. This research is development research this research uses meta analysis method. One of the problems of education is the lack of media facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media in the classroom. One of the interesting learning media that can overcome student boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of snakes and ladders game media. In student learning outcomes, it shows that 55% of students have scores above the KKM before applying the snake and ladder learning media, while after applying the snake and ladders learning media, 100% of students have scores above the KKM (Minimum Completeness Criteria), it shows student learning outcomes an increase of 45. The use of learning media in learning activities makes it easier for students to gain understanding and motivate students to learn.

Keywords: *Snakes and Ladders Game Media and Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual maupun social yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015:87). Beberapa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

Menurut winingsih, dkk (2007) salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan (Depdiknas, 2005). Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran.

Arsyad, 2002:24 menjelaskan media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga dan benda-benda yang mudah dijumpai.

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat

dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dan penelitian ini menggunakan metode meta analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal. Meta analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan data penelitian, mereview dan menganalisis data yang sudah ada. Meta analisis adalah suatu bentuk penelitian kuantitatif yang menggunakan angka-angka atau metode statistic dari beberapa hasil penelitian untuk memperoleh informasi yang berasal dari sejumlah data dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dari artikel itu, dipilih yang memenuhi kriteria yaitu pembahasan tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. teknik pengumpulan datanya dengan menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini akan diuraikan secara rinci dari beberapa jurnal yang saya dapat tentang hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Menurut Sadiman, dkk. (1984:75) permainan adalah kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain”, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk (1984:78) kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan.

Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

Berdasarkan data hasil penelitian atau observasi lapangan. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah berhasil mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Validasi produk dilakukan dengan 5 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 ahli Bahasa. Pada ahli materi membahas tentang kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dengan teori yaitu masing-masing 100%. Hal ini karena dalam penyusunan materi pada media pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Ahli media membahas media pembelajaran ular tangga yang mudah dikelola baik oleh

guru maupun peserta didik, hal ini terlihat oleh hasil 100% sedangkan nilai terendah ada pada indikator komunikatif 60%. Hal ini dapat dikarenakan media pembelajaran ular tangga berjalan satu arah, tidak dua arah sedangkan ahli Bahasa membahas tentang aspek tertinggi dari ahli Bahasa adalah aspek kejelasan kalimat, keterbacaan kalimat, serta dialogis dan interaktif, yang masing-masing memiliki skor 100%.

### **Hasil Belajar**

Pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) media pembelajaran berguna memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis dan menimbulkan kegairahan belajar.

Implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam contoh pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar siswa meningkatkan dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan diterapkannya media permainan ular tangga, hasil belajar siswa mencapai nilai diatas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum). Berdasarkan hasil pembahasan dapat dikemukakan saran bahwa sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternative menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berdasarkan tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa mendapatkan hasil yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2005. *Undang-Undang Guru Dan Dosen No. 14 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1*.
- Sadiman, S., Arief, Raharjo R, & Haryanto, Anung. 1984. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Grafindo Persada.
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Edisi Kesembilan Jilid I. terjemah-an Murianto Samosir. New Jersey: *Person Education, Inc*. Pengembangan multimedia ular tangga model hannafin dan peck untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 6 singaraja tahun pelajaran 2015/2016.
- Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI.