

Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Indah Cahyani Lestari

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

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran ips di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Meta Analisis dengan menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel pada jurnal online atau hasil skripsi dengan bantuan *Google Scholar*. Berdasarkan hasil penelusuran penulis menggunakan 10 jurnal yang akan dianalisis. Dari hasil analisis penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,7% sampai dengan yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 30,21%.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu atau kelompok mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan berikutnya agar lebih tertata. Secara etimologi pendidikan berasal dari kata "didik", kemudian kata itu mendapat awalan me sehingga "mendidik", artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran, menurut Syah, 2010:10 (dalam Hasan dan Putra, 2021). Pendidikan dapat dilaksanakan dari berbagai jenjang mulai pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Salah satunya yaitu pendidikan dasar di Sekolah Dasar yang dilaksanakan selama 6 tahun. Dengan pendidikan di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk menuju kejangk pendidikan yang lebih tinggi karena selama melaksanakan proses pembelajaran selama 6 tahun memperoleh berbagai mata pelajaran. Proses pembelajaran ini bertujuan

untuk memperoleh pengetahuan yang tadinya tidak tahu menjadi tahu sehingga mempunyai bekal dalam diri dari berbagai aspek.

Menurut Sagala, 2006 (dalam Dewi, Kurnia, dan Panjaitan, 2017) pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Jadi, pembelajaran merupakan kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, agar dapat memperoleh pengetahuan atau wawasan lebih luas serta hasil belajar yang berupa bertambahnya kemampuan dan nilai yang baru dimiliki oleh siswa. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah memuat berbagai macam mata pelajaran, yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan siswa. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu mata pelajaran IPS.

Di Sekolah Dasar ada beberapa mata pelajaran yang ada untuk diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah, dimana cakupan materi luas dan beragam. Menurut Supriatna, 2010 (dalam Dewi, Kurnia, dan Panjaitan, 2017) bahwa tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Namun terkadang siswa merasa bosan dengan mata pelajaran tersebut jika hanya dijelaskan saja tanpa adanya media yang mendukung. Dengan adanya media dapat memungkinkan untuk mengurangi rasa bosan pada siswa serta dapat memberi kesan yang menarik dan menyenangkan.

Kadang dalam sebuah mata pelajaran akan menimbulkan rasa menyenangkan, kesan menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran jika dapat didukung dengan adanya media. Menurut Mustari, M 2014:6 (dalam Jamalia, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan yang menarik serta tidak membosankan, seperti permainan ular tangga. Dengan adanya media sambil bermain dapat memiliki manfaat yang sangat penting pada masa usia sekolah dasar yaitu, salah satunya mempermudah peserta didik

untuk aktif, menguasai, dan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, Arsyad, 2014 (dalam Rahmawati, Evayenny, dan Dwiprabowo 2020).

Menurut Sadiman, dkk 2008:75 (dalam Meylina dan Seran 2018) bahwa permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Sadiman (2008:76) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang. (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi. (3) adanya aturan-aturan main, dan (3) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Askalin, 2013 (dalam Dewi, Kurnia, Panjaitan 2017) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik. Dalam permainan setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu berisikan nomor 1 sampai 6 dan didalam papan ular tangga terdapat kotak kecil-kecil yang didalamnya terdapat gambar ular dan tangga. Setelah mengocok dadu siswa diperbolehkan memainkan permainannya sesuai dengan nomor yang telah didapatkan.

Dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar IPS sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menurut Sudjana, 2009 (dalam Maisyaroh, 2014) hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkat laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotoris. Sehingga diharapkan dalam penerapan media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar sangatlah penting karena dengan begitu dapat mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada peningkatan dengan penerapan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar mata pelajaran ips di sekolah dasar?

Metode

Pada penelitian ini menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil pada sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode Meta Analisis. Meta Analisis adalah penelitian dengan

merangkum data penelitian, mengulas, dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa metaanalisis merupakan suatu teknik statistik untuk menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel pada jurnal online atau hasil skripsi dengan bantuan *Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan untuk menelusuri artikel adalah "Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar". Dari kata kunci yang sudah disebutkan dapat diperoleh berbagai macam jurnal. Dari beberapa jurnal yang telah diperoleh, dipilih yang memenuhi kriteria yaitu pembahasan tentang permainan ular tangga terhadap hasil belajar. Sehingga terpilih 10 jurnal yang memenuhi kriteria. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil penelitian dari setiap jurnal yang telah ditelusuri terkait penerapan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar di sekolah dasar sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh 10 jurnal yang terkait dengan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Data judul penelitian dan penulis ditulis menggunakan tabel. Data hasil laporan penelitian diolah dengan cara merangkum dan mencari intisari hasil penelitian dengan permainan ular tangga. Kemudian data dilaporkan kembali menggunakan cara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil analisis permainan ular tangga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Jurnal-jurnal Bahan Meta Analisis

No.	Judul Penelitian	Penulis
1.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat	Akhmad Hasan da Purniadi Putra (2021)
2.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi	Jamalia (2018)
3.	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di	Tipani Liana Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria

	Indonesia	Panjaitan (2017)
4.	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)
5.	Penggunaan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan	Febryna Widowati (2014)
6.	Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	Kristina Djo (2021)
7.	Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Visual di Sekolah Dasar	Rohana, Sri Utami, dan Abdussamad (2015)
8.	Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 Adam MI Perwanida Blitar	Ika Setiawati (2021)
9.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga	Puji Kurniati, Mei Fitri Asri Untari, dan Joko Sulianto (2020)
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, dan Akhmad Nugraha (2020)

Tabel 1 menunjukkan bahwa ada 10 jurnal dan penulis untuk bahan analisis terkait peningkatan hasil belajar dalam penerapan media permainan ular tangga. Untuk mendapatkan intisari dari diatas berikut akan dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Media Permainan Ular Tangga

No.	Judul Penelitian	Penulis	Sebelum	Sesudah	Gain	Gain
-----	------------------	---------	---------	---------	------	------

						%
1.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat	Akhmad Hasan dan Purniadi Putra (2021)	68,8	82	13,2	16
2.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi	Jamalia (2018)	50	60	10	59,26
3.	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia	Tipani Liana Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan (2017)	34,5	93,1	58,6	13,8
4.	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	81,6	13,9	25
5.	Penggunaan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada	Febryna Widowati (2014)	60,25	82,5	22,25	12,5

	Tema Hiburan					
6.	Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	Kristina Djo (2021)	70	90	20	46
7.	Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Visual di Sekolah Dasar	Rohana, Sri Utami, dan Abdussamad (2015)	61,33	85,33	24	20
8.	Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 Adam MI Perwanida Blitar	Ika Setiawati (2021)	60	80,50	20,50	61,24
9.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga	Puji Kurniati, Mei Fitri Asri Untari, dan Joko Sulianto (2020)	69	83,43	14,43	46,6
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, dan Akhmad Nugraha (2020)	74	82,5	8,5	1,7
Permainan Ular Tangga			61,558	82,096	20,538	30,21

Dari tabel hasil analisis diatas semua proses pembelajaran yang menerapkan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 1,7% sampai yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 30,21%. Hasil dari penelitian penerapan media permainan ular tangga ini adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat bahwa setiap penelitian yang dilakukan memperoleh hasil presentase peningkatan hasil belajar siswa yang berbeda-beda.

Menurut Mustari, M 2014:6 (dalam Jamalia, 2011) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan kesan menyenangkan, tidak bosan serta menarik bagi siswa. Dengan begitu berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi meningkat.

Kesimpulan

Hasil analisis meta analisis menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang terendah 1,7% sampai yang tertinggi 61,24% dengan peningkatan rata-rata sebesar 30,21%.

Daftar Pustaka

- Dewi, T.L., Kurnia, D., dan 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, K. dan Putra, P. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat*. 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., dan Sulianto, J. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga*. Jurnal of Education Action Research, 4(4).

- Maisyaroh, I. (2014). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di MTs, Al Ikhwaniyah Pondok Aren)*. Jakarta: Sarjana Universitas Islam Negeri Jakarta 2014.
- Meylina, dan Seran, E.Y. (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*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, 4(2).
- Rahmawati, D.C., Evayenny, dan Dwiprabowo, R. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II.
- Rohana, Utami, S., dan Abdussamad. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Visual di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 4(12).
- Setiawati, I. (2021). *Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 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, A., dan Nurgraha, A. (2020). *Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-sifat Persegi di Kelas 2*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4).