

**Penerapan Media Permainan Ular Tangga  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V  
(Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende)**

**Kristina Djo**

e-mail: [kristinadjo@gmail.com](mailto:kristinadjo@gmail.com)

Sekolah Dasar Katolik Kekawii

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga. Jenis 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 persen pada siklus I menjadi 90 persen pada siklus II dan presentase angket minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup berminat dan sangat berminat, yaitu 60 persen pada siklus I menjadi 85 persen pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 54 persen pada siklus I menjadi 100 persen pada siklus II.

**Kata kunci:** hasil belajar IPS, media permainan ular tangga.

**ABSTRACT:** *This study aims to determine the increase in student interest in learning by applying the snake and ladder game media. This type of research includes Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques using observation techniques, questionnaires, tests, documentation, and field notes. The collected data were analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The results showed that the snake and ladder game media can increase interest in learning and learning outcomes. This can be seen from the observation percentage of students' interest in learning who reach the fairly active and very active categories, namely 51 percent in cycle I to 90 percent in cycle II and the percentage of students' interest in learning who reach the category of sufficiently interested and very interested, namely 60 percent in cycle I to 85 percent in cycle II. Learning outcomes also increased from the percentage of classical completeness, namely 54 percent in cycle I to 100 percent in cycle II.*

*Key words: snake and ladder game media, learning outcomes, social studies*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran harus berprinsip pada pemberdayaan semua potensi siswa untuk meningkatkan pemahaman fakta, konsep, dan prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya. Muslich (2008:71) mengemukakan bahwa “Pembelajaran harus berpusat pada siswa agar kreatif, menyenangkan dan menantang dan belajar melalui perbuatan”. Hal ini berarti potensi siswa dapat diberdayakan dalam proses pembelajaran. Prinsip pembelajaran harus berpusat pada siswa. Guru harus mengkondisikan suasana yang menyenangkan, menantang dan siswa aktif melakukan. Keaktifan siswa dapat diukur melalui dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam memecahkan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang berupa alat, selain itu media pembelajaran 3 merupakan salah satu cara untuk peningkatan kualitas hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan. Media ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Mulasiwi (2013:13) menemukan bahwa “Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa”. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia.

Salah satu faktor penyebab ketidakberhasilan dalam proses

pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang dirancang oleh guru. Seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yang mengarah pada keaktifan siswa dalam perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam pemecahan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.

Rendahnya hasil belajar peserta didik, juga dialami oleh peserta didik kelas V SDK Kekawii Ende, berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru kelas, penyebab rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari kurangnya perhatian dan kepuasan peserta didik pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan kurang senangnya peserta didik pada pelajaran, misalnya (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). Suasana kelas yang kurang menyenangkan.

Data yang diperoleh dari ujian semester satu diketahui hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu 55 % dibawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 20 peserta didik, ada 11 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 SDK Kekawii 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 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.

Pembelajaran IPS dengan menerapkan media permainan ular tangga, selain banyak keunggulannya seperti yang sudah dijelaskan diatas, juga banyak manfaatnya, diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar IPS, jika guru hanya mereduksi pada teks yang ada dalam buku paket IPS dengan harapan tidak salah melangkah, maka akan memungkinkan peserta didik tidak mau membaca buku paket di rumah, karena peserta didik beranggapan bahwa semua akan disampaikan juga oleh guru dalam pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi bosan dan tidak bergairah. Sebaliknya jika dalam pembelajaran IPS dilibatkan permainan maka pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan. *Kedua*, hasil belajar peserta didik meningkat karena peserta didik menemukan sendiri materi yang diajarkan dan bukan sekedar pemberitahuan dari guru. *Ketiga*, meraih makna belajar IPS melalui pengalaman-pengalaman yang pernah peserta didik alami, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan manusia dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun diri sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian

dengan judul “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDK Kekawii Ende”.

## LANDASAN TEORI

Menurut Hanafiah (2009:59) bahwa “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi *verbalisme*” Sedangkan Suradisastra (1992:71) mengatakan “segala sesuatu yang bertujuan untuk membantu keberhasilan belajar yang efektif dan efisien, maka dapat digolongkan ke dalam media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat merasa nyaman, nikmat atau *enjoy* dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran yang digunakan agar efektif, efisien, dan mudah digunakan oleh peserta didik serta dapat merangsang dan mendorong dalam belajar secara cepat adalah dengan permainan. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam petak kecil dan beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Dalam permainan pemain memulai dengan bidaknya, dengan kotak pertama dan secara bergiliran melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan mata dadu yang muncul, bila pemain berada di sebuah tangga maka dapat naik ke ujung tangga tersebut. Apabila pemain berada di ekor ular maka ia harus turun mengikuti tubuh ular sampai berada di kepala ular tersebut. Pemain yang mencapai kotak akhir pada kotak tersebut maka ia adalah pemenangnya.

Pembelajaran IPS dengan menerapkan media permainan ular tangga, selain banyak keunggulannya seperti yang sudah

dijelaskan diatas, juga banyak manfaatnya, diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar IPS, jika guru hanya mereduksi pada teks yang ada dalam buku paket IPS dengan harapan tidak salah melangkah, maka akan memungkinkan peserta didik tidak mau membaca buku paket di rumah, karena peserta didik beranggapan bahwa semua akan disampaikan juga oleh guru dalam pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi bosan dan tidak bergairah. Sebaliknya jika dalam pembelajaran IPS dilibatkan permainan maka pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan. *Kedua*, hasil belajar peserta didik meningkat karena peserta didik menemukan sendiri materi yang diajarkan dan bukan sekedar pemberitahuan dari guru. *Ketiga*, meraih makna belajar IPS melalui pengalaman-pengalaman yang pernah peserta didik alami, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan manusia dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun diri sendiri.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan 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.

## PEMBAHASAN HASIL

### Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Kekawii Ende pada pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga . Penerapan media permainan ular tangga sudah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Perolehan Nilai hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai Tertinggi	87
2	Nilai Terendah	47
3	Nilai rata-rata kelas	71
4	Jumlah peserta didik yang belajar	9
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	11
6	Persentase ketuntasan belajar	54

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik pada Lampiran18 juga dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 87, nilai terendah 47, nilai rata-rata kelas 70, jumlah peserta didik yang tuntas belajar 9 orang, jumlah peserta didik yang belum tuntas 11 orang dan presentase ketuntasan

54 persen. Berdasarkan hasil analisis data siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga dilanjutkan pada siklus ke-II.

Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I disebabkan beberapa kendala, antara lain karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I juga disebabkan kontrol kelas guru yang kurang baik. Hal ini dikarenakan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I merupakan kondisi pembelajaran yang baru pertama kali dilaksanakan dan guru belum menghafal dan terbiasa dengan karakteristik siswa-siswi kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende. Untuk mengatasi tersebut, guru menggunakan papan nama untuk lebih mengenal peserta didik pada siklus II. Selain itu, guru menyiapkan *reward* pada siklus II untuk lebih membangkitkan motivasi siswa agar berusaha meningkatkan hasil belajar.

Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.4 Perolehan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai terendah	80
3	Nilai rata-rata kelas	92
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	20
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	-
6	Presentase ketuntasan belajar	100

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai tertinggi

100, nilai terendah 80, nilai rata-rata kelas 90, jumlah peserta didik yang tuntas belajar 24 orang dan presentase ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil analisis data siklus II sudah meningkat, dengan demikian proses penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikut.

Pada siklus II hasil belajar meningkat sangat signifikan, dimana seluruh siswa telah tuntas mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Kondisi pembelajaran di siklus II sangat berbeda dengan siklus I. Perlahan peserta didik mulai memahami aturan permainan ular tangga ketika diarahkan oleh guru. Peserta didik juga terlihat semangat karena guru menyiapkan *reward* untuk membangkitkan semangat belajar Peserta didik. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73). Dengan menyiapkan *reward*, memberikan dorongan bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan hasil belajar.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik dua kesimpulan yaitu (1) bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDK Kekawii Ende meningkat 46% dari siklus I sebesar 54% ke siklus II menjadi 100 %. (2) penerapan media permainan ular tangga yang dilakukan terdiri dari langkah-langkah. (1). Peserta didik membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik, (2). Guru membagikan satu set permainan ular tangga dan lembar daftar pertanyaan berupa kartu soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dijawab peserta didik, (3). Setiap pemain memilih sebuah alat penghitung yang berbeda warna, (4). Peserta didik melakukan undian untuk menentukan urutan bergilir melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tersedia, (5). 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, (6). 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, (7) 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. (8) Kelompok yang cepat menyelesaikan kartu soal dengan permainan ular tangga, maka kelompok tersebutlah yang pemenang. hal ini terlihat dari presentase 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%.

### **Saran**

Berdasarkan Kesimpulan diatas maka terdapat dua saran yaitu:

1. 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.
2. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar diharapkan sekolah dapat mengadakan pembinaan dan pelatihan berkelanjutan terhadap guru-guru SDK Kekawii

Ende untu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan berbagai media pembelajaran pada umumnya dan media permainan ular tangga pada khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **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](http://www.Scholar.google.co.id)) diakses 09 Mei 2014.
- Munandar, Utami. S.C. 1995. *Bimbingan dan Koseling Anak Berbakat*. Surabaya: Makalah dalam Kongres VIII dan Konvensi Nasional X IPBI.
- Mutiah, Dina. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2009. *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.