

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA GUNA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS**

Nurul Khakimah¹, Arissona Dia Indah Sari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

nurulkhakimah62@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Pembahasan fokus pada pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka yang mendukung argumen ini dengan data dari berbagai sumber. Penelitian menunjukkan efektivitas ular tangga dalam membuat pembelajaran menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi IPA. Ular tangga berdampak positif pada minat belajar, tapi guru perlu memandu agar pembelajaran tetap fokus pada tujuan pendidikan.

Kata Kunci : Ular Tangga, Minat Belajar

Abstract

The discussion focuses on the development of snakes and ladders as an effective learning tool to enhance students' interest in learning. This research utilizes the method of literature review to support this argument with data from various sources. The study demonstrates the effectiveness of snakes and ladders in making learning engaging, interactive, and facilitating the understanding of science subjects. Snakes and ladders have a positive impact on learning interest, yet teachers need to guide to ensure that the learning remains focused on educational goals.

Keywords: Snakes and Ladders, Learning Interest

1. Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan bisa menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung agar berkompotensi dalam menjelajahi serta memahami alam sekitar secara ilmiah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran, guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, dan kreativitas peserta didik (Adhimah & Hidayah, 2022).

Pada keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022 tujuan mata pelajaran IPAS mampu mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan mampu (Setyaningrum, Afifah, & Mughni, 2023) Mengembangkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia; 2) Berperan aktif dalam menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah yang nyata.

Minat belajar menjadi salah satu faktor internal yang menentukan pencapaian belajar peserta didik. Minat ialah ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar yang tinggi cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi begitupun sebaliknya, jika minat belajar peserta didik kurang baik akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang optimal (Wiranda, 2020).

Faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik yaitu pengalaman selama sekolah, pola asuh orang tua, interaksi dalam pertemanan, interaksi guru dan siswa, dan suasana emosional di sekolah. Faktor lain yang tidak kalah penting yaitu terkait kondisi lingkungan kelas, dimana hal ini sangat penting untuk mempengaruhi minat belajar peserta didik. Maka seorang

guru perlu berusaha mengelola kelas dengan baik yang dapat dilakukan dengan cara menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan menggunakan media yang menarik dalam usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar peserta didik (Nusyirwan et al., 2020).

Kenyataannya dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS bisa dikatakan cukup rendah. Peserta didik memiliki anggapan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang susah dan monoton. Solusi yang diberikan agar pembelajaran menyenangkan dan menjadi lebih bermakna salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain, salah satunya dengan permainan tradisional (Yumarlin, 2013).

Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari budaya masyarakat setempat dan turun-temurun dimainkan oleh anak-anak. Mengenalkan permainan tradisional secara langsung pada anak, dapat melestarikan budaya serta mendorong peserta didik bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran, sebisa mungkin guru memberikan pembelajaran yang tidak monoton agar peserta didik tidak bosan dan mudah memahami materi yang dijelaskan. Terlebih pada mata pelajaran IPAS yang terkadang membosankan bagi peserta didik. Mata pelajaran IPA di sekolah dasar menjadi pondasi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah (Arissona Dia Indah Sari et al., 2023).

Media pembelajaran ular tangga merupakan media belajar yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga efektif digunakan untuk melatih cara berpikir peserta didik. Menurut Ratnaningsih, permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 50, terbagi dalam 10 baris dan 5 kolom, dan dimainkan dengan

menggunakan dadu serta bidak sesuai jumlah pemain. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 sampai 6 bintik dan permainan ini bisa dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan (Wati, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dari tahun 2015-2023 media pembelajaran permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan ular tangga juga efektif dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif. Serta permainan ular tangga efektif dalam mengatasi kecemasan (Aisy et al., 2015).

2. Metodologi

Metode yang digunakan pada artikel ini adalah metode studi pustaka, yaitu metode yang mengumpulkan data dengan cara memahami serta mempelajari teori dari bermacam-macam literature yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Pengumpulan data artikel ini dengan cara mencari berbagai sumber lalu merekonstruksi contohnya buku, jurnal dan riset yang pernah dilakukan (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Dalam hal ini, peneliti mengkaji media pembelajaran permainan ular tangga yang berhubungan dengan minat belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis isi dengan pengecekan antara satu sumber pustaka dengan yang lainnya. Tujuannya untuk memastikan hasil penelitian yang akurat. Laporan penelitian disusun dengan sederhana mengingat keterbatasan peneliti dalam melakukan kajian pustaka secara rinci.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran berupa permainan menjadikan peserta didik aktif untuk belajar, timbul interaksi antar peserta didik dengan kerjasama kelompok, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keuntungan media

ini yaitu peserta didik bisa belajar sambil bermain, memudahkan dalam belajar karena bantuan gambar yang ada di permainan ular tangga, dan biaya dalam membuat media ini tidak mahal. Media ini memiliki daya tarik karena tampilannya yang berwarna cerah, sehingga minat peserta didik terpancing untuk memainkannya.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yakni sebagai berikut (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga tumbuh motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga peserta didik mudah memahami dan menguasai sehingga tercapai tujuan pembelajaran, (3) metode belajar bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kelelahan.

Pembelajaran dengan bentuk permainan, bertujuan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui tahapan-tahapan serta aturan permainan yang disepakati selama pembelajaran berlangsung. Aturan pada permainan ular tangga ini yaitu (a) Peserta didik meletakkan kerucut atau jagoan pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga, (b) Peserta didik mengambil dadu untuk dikocok-kocok lalu dijatuhkan perlahan, (c) Pada permukaan sisi dadu terlihat beberapa bintik yang muncul sebagai patokan untuk menjalankan kerucut atau jagoan, (d) Jika bintik muncul 3, maka peserta didik menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 3 langkah, (e) Apabila kerucut berada di kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga. Jika kerucut ada di kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya ada di kotak angka berapa, (f) Kemudian giliran pemain kedua melakukan hal yang sama dengan pemain pertama, (g) Dari hasil catatan yang paling tinggi nilainya atau yang mencapai *finish* terlebih dahulu, dialah pemenangnya (Nusyirwan et al., 2020).

Dalam penelitian ini ada beberapa perubahan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik di kelas. Langkah-langkah bermain ular tangga sebagai media belajar pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut :

- a. Pemain dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.
- b. Tiap kelompok diberikan bidak dan memulai permainan dengan melempar dadu secara bergiliran.
- c. Saat bidak anggota kelompok berhenti pada satu angka, maka pemain dipersilakan untuk mengambil kartu pertanyaan yang harus dijawab bersama kelompok.
- d. Jika jawaban betul, maka pemain boleh lanjut sesuai jumlah poin yang terdapat di kartu. Dan jika jawaban salah, maka bidak pemain tidak mendapat langkah tambahan.
- e. Dalam menjawab pertanyaan, pemain berdiskusi terlebih dulu kemudian menjelaskan ulang materi soal yang terdapat di kartu pertanyaan.
- f. Pertanyaan dan jawaban yang diperoleh kelompok ditulis pada Lembar Kerja Kelompok yang telah disediakan, begitu seterusnya hingga semua kelompok bermain.
- g. Permainan berakhir jika salah satu bidak kelompok telah sampai pada angka *finish* yaitu angka 50.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat menggunakan media ular tangga, antusias dan minat peserta didik semakin tinggi. Hal ini terbukti dari tingkah laku peserta didik yang sangat tertarik dan semangat untuk menyelesaikan permainan sampai akhir. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala yakni peserta didik kurang tertib dan tidak terkontrol dengan baik karena responnya yang luar biasa.

Hadirnya media belajar ular tangga ini sangat membantu peserta didik dalam mengingat kembali materi yang disampaikan oleh guru. Namun, pelaksanaan belajar dengan media ular tangga cenderung menggiring peserta didik ke arah bermain itu seru tanpa tahu manfaat dari media tersebut. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar (Adhimah & Hidayah, 2022).

Setelah melakukan observasi dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan tradisional ular tangga minat belajar peserta didik meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan peserta didik yang aktif, semangat dalam belajar, dan berani dalam mengutarakan pendapat. Sehingga guru sebagai fasilitator bisa dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran.

4. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional ular tangga memberikan dampak positif bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang mulanya membosankan, kini menjadi menyenangkan dengan adanya perpaduan belajar sambil bermain. Guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan metode pengajaran yang menarik minat peserta didik, karena dengan hal tersebut pembelajaran yang didapatkan menjadi pelajaran yang bermakna, mudah diingat, dan dipahami. Media pembelajaran yang dipakai juga harus disesuaikan dengan karakter peserta didik agar tujuan kompetensi dapat tercapai dengan baik. Terutama pada pembelajaran IPAS yang cenderung tidak disukai peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya guru dalam mengajak pengamatan secara langsung, sehingga peserta didik lebih banyak mendapatkan teori.

Daftar Referensi

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 733–743.
<https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/1236%0Ahttps://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/download/1236/1237>
- Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2015). *Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen*. 1892–1899.
- Arissona Dia Indah Sari, A. D. I. S., Tatang Herman, Wahyu Sopandi, & Al Jupri. (2023). A Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Audiobook pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 661–667.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5238>
- Nusyirwan, D., Guntara, A., & Perdana, P. P. P. (2020). Permainan Ular Tangga Berbasis Arduino UNO dan RFID Guna Mengembangkan Ilmu Pengetahuan Anak Sekolah Dasar dalam Mengenal Jenis Tanaman. *Rekayasa*, 13(1), 88–96.
<https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i1.5414>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wiranda, A. (2020). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR. *Global Health*, 167(1), 1–5.
<https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5683.
- Setyaningrum, Afifah, & Mughni. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.