

Pembelajaran Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Sekolah Dasar

Fatimah Thusyadiyah¹, Lutfi Fadilillah², Mifrohatunnisa³

Abstract

This study aims to develop learning media for the game of snakes and ladders in social science learning (IPS) in elementary schools to increase learning motivation and student learning outcomes. One of the problems of education is the lack of facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media. One of the learning media that is interesting and overcomes student boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of the snake and ladder game learning media. This study develops a snake and ladder game learning media in social science learning (IPS) in elementary schools. This research is qualitative and the method used is descriptive method. This media is directed so that learning objectives can be achieved efficiently and effectively in a happy atmosphere even though discussing difficult or heavy things.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation

Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, atau sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini sangat berkaitan, penentuan metode mengajar akan mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan, meskipun masih banyak hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sapriya, Istianti, & Zulkifli, 2007:5). Sedangkan Barr (1978:18) dalam Winataputra, dkk. (2007) menyatakan “social studies is an integration of social sciences and humanities for the purposes of intruction in citizenship education. Berdasarkan pendapat tersebut IPS merupakan suatubidang studi yang menganalisis permasalahan sosial di masyarakat yang didalamnya terintegrasi dari ilmu sosial dan ilmu humaniora untuk tujuan pendidikan. IPS bertujuan “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya,

masyarakat dan negara” (Sumaatmadja, 2007). Sedangkan National Council for The Social Studie dalam Winataputra, dkk. (2007) tujuan ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah civic responsibility and active civic participation. Berdasarkan pendapat tersebut bidang studi IPS bertujuan untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan sosial, berakhlak mulia dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan negara. Sekolah Dasar Islam Yapita Surabaya merupakan sekolah dasar terletak di kota Surabaya, bahwa siswa kurang tertarik dan merasa bosan untuk belajar mata pelajaran IPS, sehingga siswa kurang memahami isi materi pelajaran IPS, dalam artian motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang pada IPS, di kelas III guru belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga. Kreatifitas guru dituntut ketika kondisi sekolah minim dengan sarana dan prasarana, salah satu kreatifitas guru yaitu dengan menyediakan media pembelajaran, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2001:12) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Skinner dalam Sadiman, dkk. (1984:9) menyatakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finis yang pertama. 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. 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. Mengingat media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan yang dipaparkan diatas. Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, selain bermanfaat bagi siswa, penelitian ini mampu meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme dosen dalam

melaksanakan penelitian dan membantu menyelesaikan permasalahan pendidikan di sekolah dasar.

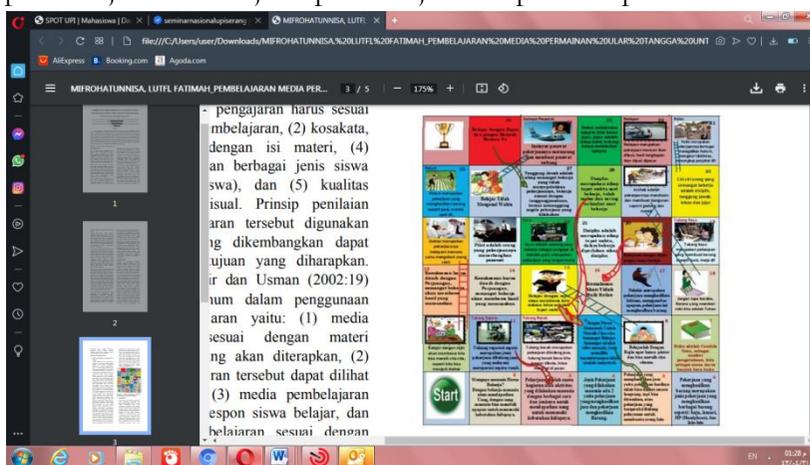
Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2011:6) penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk katakata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah”. Dalam penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur. Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari melalui buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar dalam teori dalam melakukan studi. Permasalahan yang dikaji ini membutuhkan sejumlah data lapangan yang sifatnya aktual dan kontekstual. Jenis dan sumber data berasal dari buku literatur dan jurnal terkait secara induktif. Analisis data secara induktif membuktikan bahwa pencarian data bukan dimaksudkan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Analisis induktif ini digunakan untuk memverifikasi dan melakukan respon terhadap pertanyaan-pertanyaan terbuka sehingga membuat hubungan peneliti dan responden menjadi eksplisit, dapat dikenal dan akuntabel.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Media pembelajaran ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran sadiman dkk. (1984:92) mengemukakan yaitu: (1) media pengajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kosakata, (3) kesesuaian dengan isi materi, (4) kesesuaian dengan berbagai jenis siswa (karakteristik siswa), dan (5) kualitas gambar atau visual. Prinsip penilaian media pembelajaran tersebut digunakan agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Asnawir dan Usman (2002:19) syarat-syarat umum dalam penggunaan media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan, (2) media pembelajaran tersebut dapat dilihat dan di dengar, (3) media pembelajaran harus dapat merespon siswa belajar, dan (4) media pembelajaran sesuai dengan kondisi individu siswa. Berdasarkan pendapat dari kedua ahli tersebut, bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada penelitian sudah sesuai dengan kriteria pakar media pendidikan, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga dalam

penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian merupakan hasil permainan ular tangga yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga yaitu terdiri dari 36 kolom (kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang berisi materi ajar mengenai jenis-jenis pekerjaan. Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu: (1) media permainan ular tangga dimainkan oleh 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa diwajibkan untuk melempar dadu sebelum memulai permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka dadu yang didapatkan, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai dengan mata dadu, siswa akan berhenti pada satu kota (kolom) sehingga siswa akan memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.



Gambar 1. Media Pembelajaran IPS SD Pokok Bahasan Jenis-Jenis Pekerjaan

2. Hasil Belajar Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pelajaran IPS di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan untuk nilainya. Motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS meningkat drastis setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal ini di buktikan di SDI Yapita Surabaya, keaktifan dan semangat belajar siswa menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga pada aspek tersebut sebesar 28,4% siswa yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, hal tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sangat rendah. Sedangkan pada saat diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar sebesar 95,1% siswa yang memiliki motivasi belajar IPS, setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7%. Hal

tersebut bisa di simpulkan belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar dalam pembelajaran IPS sangat tinggi. Hasil belajar siswa SDI Yapita Surabaya dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), 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. Menurut Sardiman (2011:83) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar adalah tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, sedangkan menurut Uno (2009:23) indikator motivasi belajar antara lain adanya hal menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Jelaslah aspek yang diungkapkan dalam penelitian ini yaitu aspek keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk. (1984:75) permainan (games) adalah setiap 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, hal tersebut sesuai dengan aspek motivasi belajar siswa dan konsep media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) menyatakan media pembelajaran berguna menimbulkan kegairahan belajar, sedangkan Asnawi dan Usman (2002:14) menyatakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam

pembelajaran IPS dinyatakan valid oleh validator. Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, Hasil belajar siswa meningkat dan Hasil belajar siswa mencapai nilai di atas 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 alternatif menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Manab, H. A. (2015). Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Sapriya, Istianti, & Zulkifli. (2007).
- Barr (1978:18) dalam Winaputra, dkk. (2007).
- National Council for The Social Studie dalam Winaputra, dkk. (2007).
- Menurut Sardiman. (2011).
- Uno. (2009). Sadirman, dkk. (1984:75).
- Asnawi dan Usman. (2002:14).