

PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA

**Mohamad Yudiyanto¹, Muhammad Jamil Arifillah²,
Peri Ramdani³, Imas Masripah⁴**

STAI Sabili Bandung¹, SD Plus Babussalam Bandung², STAI Sabili Bandung^{3,4}.
yudiyantompd@gmail.com, arifillah95@gmail.com, ramdhani.perry@gmail.com,
imasmasripah36@gmail.com

Abstrack

This research is based on the monotony of using learning media in delivering subject matter. This raises the teacher about the impact, namely the lack of enthusiasm of student in receiving the subject matter. Meanwhile, the existence of learning media using the game snakes and ladders can answer those concern. The result of this study indicated that the use of the snake and ladder game as a learning medium in science subjects can be applied according to the design and material to be delivered, besides that student can feel a pleasant learning atmosphere, and can develop students' attitudes towards rules, and can provide knowlage to students though the learning process of playing while learning, creating an interesting learning enverionment, providing a sense af secure and fun, developing creativity, can be used as therapy for children, develop intellectual intelligence. As for the advantages of the snake and ladder game as a learning medium, it's very fun to do and something that is entertaining, there is active participation from students to learn, can provide direct feedback, and foster an honest and disciplined attitude in students. While the drawback required a detailed explanation of the rules and materials to be delivered.

Keyword: Learning media, snake and ladder game, science lesson.

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan adanya kemonotonan penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menimbulkan kekhawatiran guru akan dampak yang ditimbulkan yakni kurangnya antusias peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Sementara itu, dengan adanya media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dapat menjawab kekhawatiran tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA dapat diterapkan sesuai dengan rancangan dan materi yang akan disampaikan, selain itu juga peserta didik bisa merasakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap peserta didik akan peraturan, serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreativitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual. Adapun kelebihan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat menyenangkan

untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, serta menumbuhkan sikap jujur dan disiplin peserta didik. Sedangkan kekurangannya dibutuhkan penjelasan yang rinci akan peraturan dan materi yang akan disampaikan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Permainan ular tangga, Pelajaran IPA

Pendahuluan

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Purnawan, dkk., 2018). Proses pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang berimplikasi terhadap sumber daya manusia yang berkualitas, dimana dalam proses tersebut melibatkan unsur guru dan peserta didik. Guru merupakan ujung tombak dalam proses pendidikan tersebut, sehingga terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas tergantung dari kepiawaian seorang guru dalam memberikan materi baik di dalam kelas ataupun diluar kelas.

Selain dengan kepiawaian guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, metode pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik bosan, bahkan tidak tertarik untuk menyimak serta mendengarkan materi yang guru sampaikan, hal tersebut merupakan salah satu problem yang harus diatasi oleh pendidik, sehingga capaian yang diinginkan tercapai dengan memuaskan. Permainan merupakan salah satu solusi untuk digunakan sebagai media pembelajaran, karena dengan cara bermain peserta didik tidak akan merasa bosan dan akan menyenangkan perasaan mereka, sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan akan membuahkan hasil yang maksimum karena seluruh peserta didik terlibat dalam permainan tersebut.

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan, kesenangan, dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Dengan melakukan aktifitas bermain akan membuat relaks pikiran baik pada anak-anak ataupun pada orang dewasa, karena pada saat melakukan permainan, tekanan dan permasalahan yang ada pada diri akan terlupakan sejenak, tergantikan oleh kesenangan yang didapat pada saat melakukan permainan. Permainan biasanya bersifat problematis, dewasa ini permainan digunakan sebagai cara penting anak-anak belajar.

Permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, di mana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu, menurut Sadiman dkk, menyatakan bahwa media permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: 1) adanya pemain (pemain-pemain), 2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, 3) adanya aturan-aturan main dan 4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Permainan ular tangga bisa dijadikan salah satu alat media pembelajaran, media pembelajaran permainan ular tangga dibuat agar siswa termotivasi terhadap pelajaran, dimana saat permainan dilakukan peserta didik, kemudian peserta didik melakukan permainan tersebut sesuai dengan prosedur dan instruksi dari guru, mereka akan merasakan pembelajaran itu asyik serta menyenangkan, dan secara perlahan akan memahami pelajaran yang dibahas pada saat itu.

Husna, mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Jika bidak atau pemain berhenti di ekot ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya.

Iis Nurhayati menyebutkan beberapa manfaat permainan didalam pembelajaran: (a) mengembangkan kecerdasan intelektual, (b) mengembangkan kecerdasan emosional, (c) mengembangkan daya kreatifitas., (e) anak menjadi lebih kreatif, (f) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (g) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.

Sedangkan Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut: (a) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, (b) bermain untuk perkembangan aspek motoric, (c) bermain untuk perkembangan aspek sosial, (d) bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian, (e) bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, (f) bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Permainan tradisional sederhana tersebut bisa dijadikan sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator, dan peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pada saat melaksanakan pembelajaran, seorang guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Maka demikian media pembelajaran sangat berperan penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk mendorong siswa untuk aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan

manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Wina Sanjaya, mengatakan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain, yang mengikuti suatu aturan yang telah ditentukan, agar terciptanya suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat. Terlebih pada pelajaran *sains* (IPA) yang terkadang membosankan. Akan tetapi pelajaran IPA merupakan mata pelajaran wajib yang ada dijenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Namun dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut masih menggunakan media pembelajaran klasik.

Dari beberapa ulasan kajian di atas munculah pernyataan masalah penelitian. Pernyataan masalah dalam penelitian ini ialah terkait dengan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga pada pelajaran IPA. Berangkat dari pernyataan tersebut, rumusan masalahnya adalah: (1) bagaimana penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA?, (2) apa manfaat media pembelajaran ular tangga dalam pelajaran IPA?, (3) apa kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPA?.

Tujuan penelitian ini ialah menjawab pertanyaan penelitian, yakni menganalisis penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA, menganalisis manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPA, serta menganalisis kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga tersebut guna memperoleh suatu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sementara itu, manfaat penelitian ini dapat memperluas wawasan keilmuan terutama dalam media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Alhasil hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yang menyenangkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Orientasi penelitian ini ialah pada fenomena alami, maka sifatnya mendasar dan naturalistik atau *naturalistic inquiry*. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah Observasi dan *library research* (penelitian pustaka). Metode penelitian ini bertujuan menemukan dan menganalisis pertanyaan penelitian berdasarkan kajian sumber, dalam hal ini peneliti mengkaji media pembelajaran menggunakan permainan ular

tangga, bentuk kajiannya ialah lintas pustaka yang berhubungan dengan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Adapun yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini bersumber dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dari hasil observasi yang dilakukan. Sementara itu, sumber data sekunder dari buku-buku, jurnal ilmiah, media online dan sumber lainnya yang dapat mendukung terkumpulnya data dan teori yang dibutuhkan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester genap di SD Plus Babussalam Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa. Pembelajaran dalam bentuk permainan merupakan bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Dalam program permainan (*game*) biasanya berisi tentang: (a) pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan, (b) uraian materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti kuis, peragaan, dan bermain peran, (c) fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan, (d) adanya tokoh-tokoh pemeran pengganti siswa yang melaksanakan pembelajaran, (e) selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan diberikan reward tertentu, (f) evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau secara terpisah.

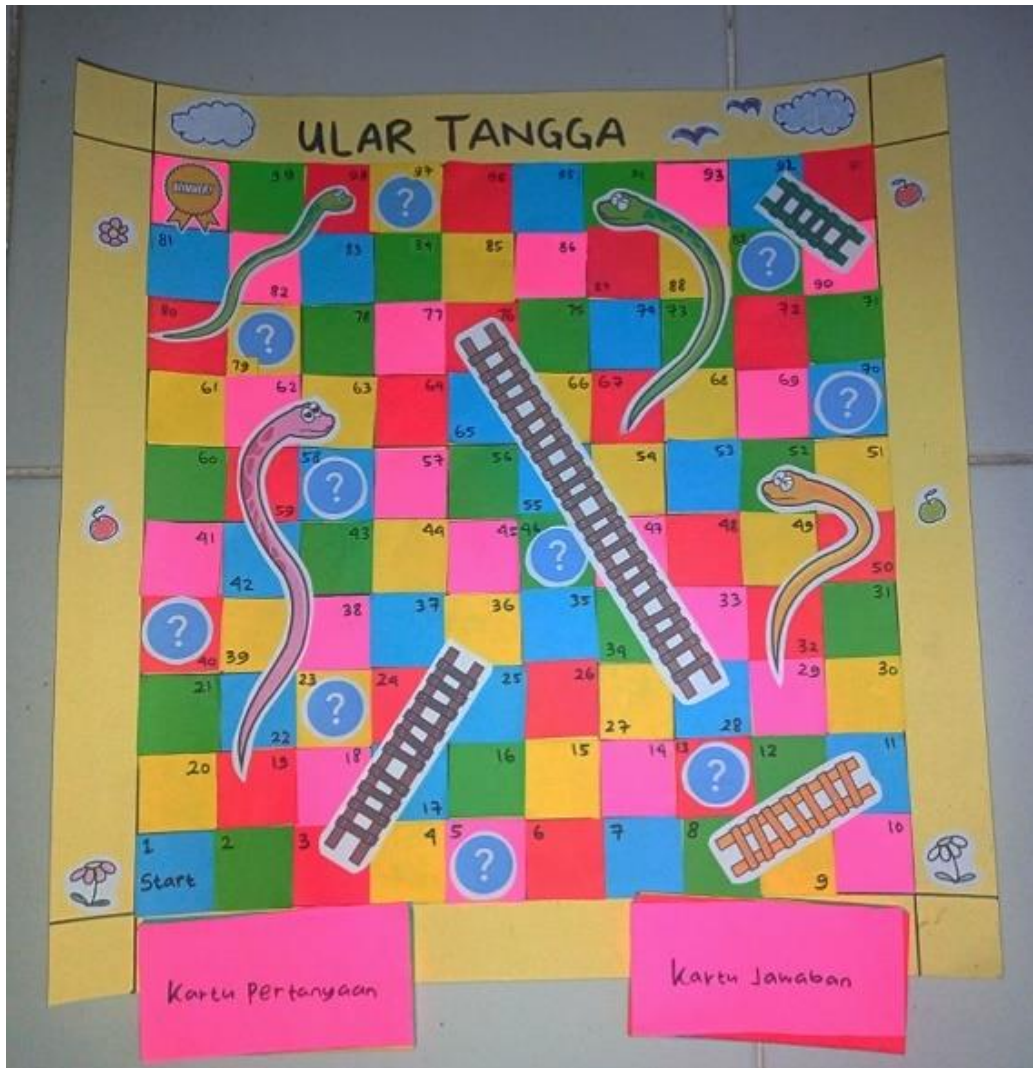
Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu: (a) anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga, (b) lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan, (c) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada enam (6), maka peserta didik tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak enam (6) langkah, (d) apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa, (e) selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi, (f) dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya atau yang mencapai *finish* terlebih dahulu, dialah pemenangnya.

Penelitian media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA, dengan materi tumbuhan pelajaran IPA bab 4 kelas IV, yang meliputi: (a) bagian-bagian tumbuhan adalah akar, batang, daun, bunga, buah dan biji, (b) akar berfungsi untuk mengokohkan berdirinya tumbuhan, tempat cadangan makanan, serta menyerap air, mineral dan zat-zat makanan dari dalam tanah, (c) jenis-jenis akar adalah akar udara, akar gantung dan akar tunjang, (d) batang berfungsi sebagai alat pengangkut dan pernapasan bagi tumbuhan, (e) daun adalah tempat untuk mengolah atau membuat makanan, (f) bunga adalah alat perkembangbiakan pada tumbuhan, (g) buah adalah hasil proses pembuahan.

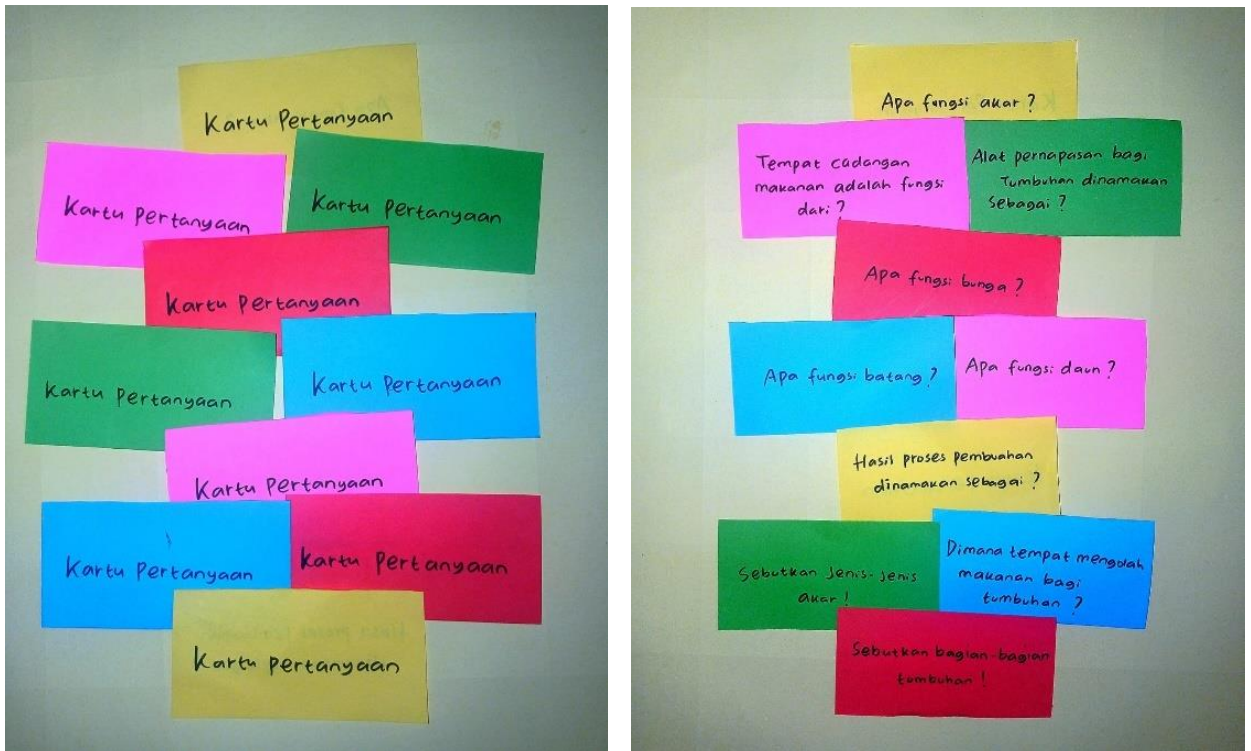
Langkah-langkah permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA ialah sebagai berikut:

1. Sebelum memulai permainan, guru memberikan pembahasan materi pembelajaran yang terdapat pada permainan yakni mengenai bagian-bagian tumbuhan.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (4 sampai 6 orang siswa perkelompok).
3. Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga.
4. Setelah itu satu orang siswa dalam setiap kelompok berembuk untuk menentukan siapa yang pertama sampai terakhir menjalankan permainan ular tangga.
5. Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga.
6. Di dalam permainan terdapat kotak bertanda tanya “?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari dengan menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
7. Jika bidak berhenti di kotak yang bertanda tanya “?” maka pemain harus mengambil satu kartu pertanyaan dan kemudian mencoba menjawabnya pada kartu jawaban yang telah disediakan.
8. Kelompok yang pertama sampai ke kotak *finish* dialah pemenangnya.
9. Setiap kelompok harus mempersentasikan soal-soal yang telah mereka dapat dan jawab dari permainan tersebut.

Adapun pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan guru, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) *analyze* (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) *design* (desain) yaitu merancang sampul, background, dan gambar yang sesuai, (3) pembuatan pertanyaan pada papan ular tangga terkait materi yang akan disajikan dalam media permainan ular tangga, (4) menuliskan jawaban atas pertanyaan yang ada dalam papan ular tangga, (5) evaluasi atas permainan yang sudah dilaksanakan. Disain media yang dikembangkan saat ini akan menggunakan berbagai macam warna selain agar lebih inovatif juga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Pada media ini juga ditambahkan gambar ular dan tangga sehingga sedikit mencolok untuk menonjolkan yang menjadi pokok utama dalam permainan ini. Adapun tampilan disain media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga inovatif sebagai berikut:



Gambar 1
Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 2
Kartu Pertanyaan



Gambar 3
Kartu Jawaban

Penerapan serta pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA dirancang berdasarkan analisis yang telah dilakukan, hal tersebut dilakukan guna mendapatkan media pembelajaran permainan ular tangga yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh para guru disajikan dalam table berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Guru

No	Guru	Prosentase Kelayakan	Kriteria
1	Materi	90 %	Sangat Layak
2	Desain	90 %	Sangat Layak

Dari tabel dapat dilihat bahwa media pembelajaran permainan ular tangga baik pada aspek kelayakan materi maupun desain mendapatkan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran sebagaimana indikator-indikator aspek pembelajaran, aspek isi dan tampilan. Hasil tersebut telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu minimum prosentase kelayakan yang diperoleh berada pada kriteria "sangat layak" atau "layak". Dengan demikian permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari aspek materi, media permainan ular tangga yang dikembangkan telah memiliki komponen penyajian isi materi yang baik. Teori beserta contoh yang disajikan valid dan sesuai dengan materi pembelajaran, pertanyaan sesuai dengan materi sehingga mampu memancing peserta didik untuk aktif dan mengembangkan sikap jujur dan bersahabat serta komunikatif. Keunggulan media ini dari aspek media adalah tampilan yang menarik.

Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu pertanyaan yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga dapat memancing minat peserta didik untuk memainkannya. Media pembelajaran permainan ular tangga yang telah divalidasi dan direvisi dinilai sudah representatif untuk diterapkan pada uji coba produk yang meliputi uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Adapun data yang diambil dalam tahap uji coba produk adalah hasil observasi aktivitas peserta didik, hasil karakter siswa yang diperoleh melalui skor angket, hasil belajar kognitif dan tanggapan guru dan peserta didik terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

Aktivitas peserta didik pada uji coba skala kecil diukur sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga. Pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan diskusi kelompok tentang tema tumbuhan, pada tahap ini observasi aktivitas *pertama* dilakukan. Ketika media permainan ular tangga diterapkan, aktivitas peserta didik diobservasi kembali, yaitu tahap observasi *kedua*. Berikut disajikan tabel aktivitas peserta didik:

Tabel 2. Aktivitas peserta didik pada uji coba skala kecil

Kategori	Observasi <i>pertama</i>	Observasi <i>kedua</i>
Ketuntasan	33%	100
Rata-rata	56,66	73,33
Kriteria aktivitas	Sedang	Sedang

Dari tabel dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata aktivitas siswa pada observasi *kedua*. Ketika media game permainan tangga diterapkan, peserta didik lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan kegiatan permainan. Masingmasing anggota kelompok saling bekerjasama dengan baik dalam bermain. Peningkatan aspek ini juga diikuti oleh aspek-aspek lain seperti bertanya dan mengomunikasikan hasil kerja kelompok yang terlihat ketika peserta didik berani menuliskan hasil skor permainan.

Aktivitas peserta didik pada uji coba skala kecil mengalami perkembangan walaupun tidak signifikan karena dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Penerapan media permainan ular tangga mampu menstimulasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Meningkatnya aktivitas peserta didik meskipun pada tahap yang singkat menjadi langkah awal bagi pesereta didik untuk dapat menyadari manfaat berperan aktif secara kontinyu dalam kegiatan pembelajaran.

Karakter peserta didik pada uji coba skala kecil dinilai berdasarkan angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Sama halnya dengan aktivitas, nilai karakter peserta didik juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan tabel karakter peserta didik:

Tabel 3. Karakter peserta didik pada uji coba skala kecil

Kategori	Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran
Rata-rata	76,66	83,33
Ketuntasan klasikal	100%	100%
Kriteria karakter	Mulai berkembang	Membudaya

Dari tabel dapat dilihat bahwa nilai karakter pesereta didik mengalami peningkatan dari yang semula mulai berkembang menjadi membudaya walaupun peningkatannya tidak signifikan karena pengumpulan data dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Ketuntasan klasikal karakter baik sebelum maupun sesudah pembelajaran sama dikarenakan pada kedua tahap tersebut rata-rata siswa sudah memiliki indikator minimal karakter yaitu mulai berkembang. Peningkatan ini menjadi langkah awal bagi peserta didik untuk menyadari pentingnya mengembangkan sikap. Adapun tanggapan yang diperoleh setelah penerapan pembelajaran adalah baik guru maupun peserta didik memberikan tanggapan positif. Guru dan siswa menilai sangat baik, karena media permainan ular tangga merupakan sesuatu yang baru dan menarik ketika diterapkan pada pembelajaran.

Terkait kebermanfaatan dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, permainan tersebut sangat bermanfaat dilihat dari hasil observasi pada saat media pembelajaran permainan ular tangga tersebut digunakan, terlihat dari antusias peserta didik yang menikmati permainan tersebut sehingga pembelajaran tidak membosankan dan sangat menyenangkan. Selain itu juga menumbuhkan sikap jujur siswa dan disiplin siswa yang bersedia menunggu giliran untuk melemparkan dadu.

Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga ini, yaitu sebagai berikut: (1) pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengundian/permainan, (2) melatih kognitif siswa saat menjumlahkan

mata ular saat dadu keluar, (3) melatih kerjasama, (4) memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan, (5) media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan, (6) media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, (7) dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini, (8) peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan, (9) media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Selain memiliki kelebihan, media tersebut tak luput memiliki kekurangan, berikut kekurangan dari media pembelajaran permainan ular tangga: (1) membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, (2) jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain, (3) penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, (4) permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, (5) kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan, (6) jika peserta didik turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama, (7) bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA dapat diterapkan sesuai dengan rancangan dan materi yang akan disampaikan, selain itu juga peserta didik bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap peserta didik mengenai peraturan, serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual.

Kelebihan dari Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah sangat menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, sehingga motivasi peserta didik meningkat, hal tersebut terlihat dengan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar serta dapat memberikan umpan balik langsung. Selain itu juga menumbuhkan sikap jujur dan disiplin peserta didik pada saat melakukan permainan ular tangga tersebut. Sedangkan kekurangannya dibutuhkan penjelasan yang rinci akan peraturan dan materi yang akan disajikan.

Adapun rekomendasi yang peneliti ajukan sebagai berikut: (1) bagi guru hendaknya menjadi pengajar yang memahami tentang berbagai macam strategi, metode dan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memudahkan siswa dalam memahami atau menguasai materi yang disampaikan, terutama membuat siswa terhibur serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu diharapkan strategi, metode maupun media yang

dapat menarik minat belajar peserta didik serta antusias mengikuti pembelajaran tanpa merasa malas dan bosan. (2) bagi peserta didik hendaknya lebih aktif dan lebih banyak terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik hendaknya tidak merasa takut untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan menggali informasi sebanyak mungkin dari guru. Selain itu, peserta didik hendaknya dapat menjalin kerja sama yang baik dengan sesama teman dalam pembelajaran agar dapat saling memberikan informasi tentang materi pembelajaran yang belum dipahami.

Daftar Pustaka

- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50-53.
- Arief, S. (2010). dkk. Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatnya.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Indonesia, P. T. (2009). Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban Sesuai untuk Edukasi, Training, Dan Outbound. *Terjemahan A. Husna M/Hak Cipta*. Soemiarti, P. (2003). Pendidikan anak prasekolah. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(3).
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Pertama). *Prenada Media Group*.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 39-48.
- Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang* (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- Purnawan, dkk. 2018. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2. No. 2 (hlm. 180-190).
- Supriatna, E. (2011). Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Usia Prasekolah. *Guru Membangun*, 26(2).
- Syaiful, B. D., & Aswan, Z. (2006). Strategi belajar mengajar. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- 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.

Mohamad Yudiyanto, DKK.

WIWIN, O. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA SAINS BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS III SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)