

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA SEMESTER 5 TADRIS IPS A UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON DALAM PEMBELAJARAN IPS

Faadiyah, Vina Rahmawati, Etty Ratnawati
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Faydiyah008@gmail.com, vinarahmawati314@gmail.com, ettyratnawati@syekhnurjati.ac.id

Diserahkan tanggal 25 November 2024 | Diterima tanggal 25 November 2024 | Diterbitkan tanggal 19 September 2024

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang "Indonesia pada masa kemerdekaan Indonesia hingga masa reformasi agama" melalui pemanfaatan media pembelajaran permainan Ular Tangga di kelas IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan berdasarkan pendekatan studi kasus. Partisipan penelitian adalah mahasiswa tahun pertama mata kuliah pendidikan ilmu sosial di salah satu universitas negeri di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia secara signifikan. Melalui metode pembelajaran interaktif ini, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan menghafal peristiwa sejarah.

Keywords: Permainan Ular Tangga, pembelajaran IPS, kualitatif, pemahaman sejarah, reformasi

Abstrak :

This research aims to increase understanding of "Indonesia during the period of Indonesian independence up to the period of religious reform" through the use of the learning media game Snakes and Ladders in social studies classes. The research method used is qualitative and based on a case study approach. Research participants were first year students of a social science education course at one of the state universities in Indonesia. The results of the research show that using the Snakes and Ladders game as a learning medium can significantly increase students' understanding of Indonesian history material. Through this interactive learning method, students show increased learning motivation, active participation, and the ability to memorize historical events.

Kata Kunci: Snakes and ladders game, social studies learning, qualitative, understanding history, reform

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Menurut (Lestari, 2021) proses pembelajaran bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui, sehingga membuat peraturan internal mengenai berbagai aspek. Belajar juga merupakan kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa guna memperoleh ilmu dan wawasan yang lebih luas. Salah satu mata kuliah yang ditawarkan adalah IPS (Social Science). Menurut (Permana, Aryaningrum, dan Dedy, 2020) Mata pelajaran IPS membimbing peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Namun, siswa merasa terlalu banyak pembelajaran dan informasi yang harus diambil pada kelas IPS, dan mereka menganggap kelas IPS adalah kelas yang membosankan hingga membuat mereka tidak tertarik mempelajari IPS.

Pembelajaran IPS memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang sejarah, keadaan sosial, dan budaya suatu negara. Namun pada kenyataannya, pembelajaran sejarah masih didominasi dengan format perkuliahan yang seringkali dianggap membosankan dan monoton. Cara lain untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran Ular Tangga. Media pembelajaran melalui permainan mempunyai manfaat yang sangat penting, yakni memudahkan siswa dan penyampaian materi yang bersifat abstrak untuk dikuasai dan dipahami secara aktif. (Arsyad, 2014)

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi dan bahan ajar agar siswa tetap menikmati proses pembelajaran. Menurut (Dora & Idris 2019) guru harus terampil merancang, merakit, mengevaluasi, menganalisis, memodifikasi, dan mengembangkan media bahan ajar yang disajikannya. Hal ini dapat dicapai melalui media pembelajaran yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif. Media permainan Ular Tangga adalah papan permainan yang dibagi menjadi beberapa kotak kecil, terdiri dari kotak bergambar tangga dan ular yang dihubungkan dengan kotak lainnya, serta menggunakan dadu untuk memutuskan banyaknya langkah yang harus diambil suatu bidak (Salam, Safei & Jamilah, 2019). Pada permainan Ular Tangga, materi dan soal ditempatkan pada kotak-kotak kecil yang bernomor. Media permainan Ular Tangga merupakan permainan inovatif yang membantu siswa menghafal isi pelajaran, mendorong siswa untuk berkolaborasi, dan mendorong pembelajaran aktif sambil bermain (Afandi, 2015). Pada dasarnya manusia mempunyai rasa ingin tahu. Media Permainan Ular Tangga dianggap sebagai media yang mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dan dapat digunakan untuk memberikan bahan pembelajaran IPS.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Creswel, 2008: 53). Metode kualitatif dipilih untuk mendapatkan data yang mendalam terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dalam sub materi "Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi." Studi kasus dipilih karena dibutuhkan dalam mendeskripsikan sebuah fenomena dalam inovasi pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga dengan merujuk satu kelas yang dijadikan fokus penelitian. Subjek penelitian adalah 21 mahasiswa semester 5 Tadris IPS A UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, dengan menggunakan media permainan Ular Tangga dengan materi pembelajaran "Indonesia dari Masa Kemerdekaan hingga masa Reformasi." Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilakukan pada bulan November 2024 di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Peneliti

memilih Mahasiswa Semester 5 Kelas A, karena media permainan ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Informan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester 5 Tadris IPS sejumlah 21. Mereka memberikan informasi mengenai dampak yang dirasakan dari pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga jenis yaitu; 1) observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas 2) wawancara dengan mahasiswa dan mahasiswi untuk mendapatkan informasi pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dan dampak yang dirasakan oleh peserta didik setelah di berikan diferensiasi, 3) dokumentasi berupa penerapan kegiatan pada proses pembelajaran menggunakan media Ular Tangga. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, yaitu mencocokkan antara teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tiga alur kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL dan PEMBAHASAN

A. Papan Ular Tangga

Papan permainan Ular Tangga ini terdiri dari 50 kotak-kotak. Selain itu papan permainan ini juga terdapat 8 ular, 8 tangga, 12 bendera Indonesia dan 12 bendera Belanda. Papan permainan ini berukuran 1,5 x 1,5 meter yang bertujuan memberikan akses yang lebih mudah dan puas dalam bermain Ular Tangga. Papan permainan dibuat melalui aplikasi canva. Tampilan papan permainan Ular Tangga yang peneliti buat pada Gambar 1.



Gambar 1 (Papan Ular Tangga)

B. Kartu Bintang Sakti dan Kartu Bulan Keramat

Kartu ini memiliki ukuran panjang 5 cm dan lebar 7 cm, bahan yang digunakan adalah kertas yang diprint lalu ditempelkan dengan kardus agar lebih tebal dan kuat. Kartu dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Tampilan kartu bintang sakti dan kartu bulan keramat pada gambar 2.



Gambar 2 (Kartu Bintang Sakti dan Kartu Bulan Keramat)

C. Kartu Petunjuk Permainan

Kartu petunjuk permainan menggunakan bahan kertas HVS A4 yang diprint. Kartu petunjuk permainan dibuat dengan menggunakan Microsoft Word. Tampilan kartu petunjuk berada pada Gambar 3.

Relues papan kotak bulan bintang
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ular turun, tangga naik 2. Jika berdiri diatas kotak bertanda bintang peserta didik akan mendapatkan pertanyaan 3. Jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut maka akan mendapatkan kartu bintang sakti yang berisi skill yang menguntungkan si pemilik dan merugikan lawan. 4. Jika berdiri diatas kotak bertanda bulan maka akan mendapatkan kartu bulan Kramat 5. Kartu bulan keramat ini berisi sesuatu yang dapat merugikan, menguntungkan atau juga berkesempatan untuk mendapatkan gulungan sakti.
Isi Skill bintang sakti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah 1 kelompok, maka kelompok yang dipilih tidak mendapatkan giliran bermain sebanyak 1x 2. Pilihlah satu kelompok, maka kelompok yang dipilih akan mendapatkan kartu bulan keramat dan anda berhak maju 3 kotak 3. Pilihlah satu kelompok, maka kelompok tersebut akan di beri pertanyaan jika salah maka mundur 7 kotak, jika benar tidak merubah apapun 4. Bersiap mendapatkan pertanyaan, jika benar maju 5 langkah, jika salah tidak merubah apapun 5. Pilihlah satu kelompok dan buatlah 1 pertanyaan, jika jawabannya benar maka kelompok tersebut maju 3 kotak jika jawaban salah kelompok anda maju 5 kotak dan semua lawan mundur 5 kotak
Kartu bulan Kramat isi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah 1 kelompok, maka kelompok yang dipilih tidak mendapatkan

- giliran bermain sebanyak 1x
2. Pilihah gulungan sakti
3. Pilihlah gulungan sakti atau skip
4. Pilih satu kelompok dan silahkan bertukar dengan kelompok yang kamu pilih
5. Mundur 3 kotak
6. Maju 2 kotak

Gambar 3 (Kartu Petunjuk Permainan)

D. Pion/Bidak dan Dadu

Pion/Bidak dan dadu pada permainan Ular Tangga menggunakan pion berbentuk orang-orangan yang sedang mengikuti serangkaian lomba 17 agustus. Gambar yang didapat berasal dari aplikasi pinterest yang diprint menggunakan HVS A4 dan digunting sesuai pola, lalu ditempel menggunakan kardus agar pion tersebut lebih tegak. Pion atau bidak berada pada Gambar 4.



Gambar 3 (Pion dan Dadu)

PEMBAHASAN

Penelitian dan penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga materi Indonesia dari masa Kemerdekaan hingga masa Reformasi telah diterapkan pada mahasiswa Tadris IPS Semester 5 UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon dengan menggunakan kelompok kecil sebanyak 4 kelompok dengan jumlah anggota 5 orang perkelompoknya.

Berikut langkah-langkah pada permainan Ular Tangga materi peristiwa Indonesia dari masa Kemerdekaan hingga masa Reformasi : (1) permainan ini dimainkan oleh 4 kelompok dengan jumlah anggota per kelompoknya 5 orang. Para pemain akan diminta untuk membaca petunjuk permainan pada kartu petunjuk ; (2) selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok suit untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu (3) masing-masing kelompok akan diberikan pion/bidak yang bergambar permainan 17 Agustus untuk menjalankan permainan Ular Tangga; (4) masing-masing pemain wajib menjalankan pion/bidaknya di papan permainan Ular Tangga, sesuai dengan mata dadu yang muncul pada pengocokan dadu; (5) cara melakukan permainan Ular Tangga ini yaitu, jika pion/bidak berhenti di kolom angka yang terdapat ularnya, maka pion/bidak tersebut akan turun kebawah sampai pada ekor ular jika pion/bidak yang berhenti pada kolom angka yang terdapat tangganya, maka pion/bidak tersebut

akan naik ke atas ujung tangga; dan (6) jika salah satu pemain mendapatkan kartu bintang sakti, maka pemain tersebut akan mendapatkan keberuntungan atau kerugian. Jika salah satu pemain mendapatkan kartu bulan keramat maka pemain tersebut mendapatkan kerugian. Permainan ini berjalan sampai akhir finish.

Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani di bidaknya. Permainan Ular Tangga termasuk dalam kategori permainan papan, sejenis dengan permainan Monopoly, Ludo, dan permainan lainnya. Permainan Ular Tangga sangat mudah, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama dengan cara yang positif. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan kompetisi, dimana setiap pemain memiliki aturan tertentu. Untuk mencapai tujuan tertentu, suatu aturan utama harus mempunyai komponen-komponen berikut: (1) Adanya pemain (2) Permainan mempunyai aturan (3) Ada tujuan permainan yang harus dicapai. Ular Tangga merupakan media permainan yang tidak terlepas dari gambar atau foto-foto yang ada pada papan permainan Ular Tangga, seperti gambar Ular Tangga atau gambar lain yang sesuai dengan tema Ular Tangga tersebut.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan tersituasi seperti penggunaan media permainan sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga pada bahan ajar pelengkap kelas IPS “Dari Masa Kemerdekaan Indonesia Hingga Masa Reformasi” penulis mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, dan interaksi antar mahasiswa. Media ini sangat efektif membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang sebelumnya menganggap pelajaran ini membosankan.

- a. Penggunaan media edukasi permainan Ular Tangga terbukti efektif meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah Indonesia. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan media tersebut mempunyai pemahaman yang lebih dalam dan ingatan yang lebih baik terhadap peristiwa sejarah.
- b. Mahasiswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada saat sesi pembelajaran menggunakan media permainan. Media Ular Tangga menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelompok dan menghindari rasa bosan selama proses pembelajaran.
- c. Dalam permainan Ular Tangga mahasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang berinteraksi dan bekerja sama menyelesaikan permainan. Hal ini membangun kerjasama yang efektif dan keterampilan komunikasi di kalangan siswa.
- d. Siswa yang sering merasa bosan saat belajar IPS dapat menggunakan media permainan ini untuk meningkatkan konsentrasinya. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membantu mengurangi rasa kantuk dan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan.
- e. Media pembelajaran ular tangga menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan serta merangsang minat siswa terhadap topik tersebut. Suasana kompetisi yang sehat

juga mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih serius sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada saat permainan.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian tentang penerapan media pembelajaran Ular Tangga dalam mata pelajaran IPS pada sub materi "Indonesia dari Masa Kemerdekaan hingga Masa Reformasi" menunjukkan hasil yang positif. Media permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, dan interaksi antar mahasiswa. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Ular Tangga, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

B. Saran

Disarankan agar guru atau dosen mengembangkan lebih banyak media pembelajaran berbasis permainan untuk mata pelajaran lainnya guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Media Ular Tangga dapat diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada IPS, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain seperti Matematika, Biologi, atau Geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Creswel, John. W. 2008. *Re[1] J. W. Creswel, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, 2008. *search Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. sage publications.
- Dora, A., & Idris. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru*, 5(1), 45-53.
- Lestari, C. I. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tagga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Marcela, R., Muhammad, I., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*. 4(1), 55.
- Permana, P., Aryaningrum, k., & Dedy. A. (2020). Analisis kemampuan pemahaman IPS Pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika*, 18(3), 357-365.
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020, November). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 38-44).
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 52-69.
- Sulistiyosari, Y., Hermon, M, K., & Habibi, S. Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony*, 7 (2), 68.

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 27-29.