

Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS dengan Permainan Ular Tangga di MI Walisongo Kebaran Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan

Refi Mariska
IAIN Pekalongan
refimariska612@gmail.com

Abstrak: Guru merupakan poros utama pendidikan untuk menjadi penentu kemajuan suatu negara di masa depan. Secara umum, tugas guru yakni memberikan wawasan atau mengajarkan ilmu kepada siswa siswi agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam masing-masing bidang pelajaran. Selain itu guru juga mempunyai tanggung jawab dalam mendidik siswa agar mempunyai sikap dan tingkah laku yang baik, entah dalam lingkungan sekolah, rumahan ataupun dalam lingkungan masyarakat. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mengatasi kejenuhan siswa. Salah satu masalah pendidikan yaitu minimnya sarana dan prasarana sehingga seorang guru dituntut untuk sekreatif mungkin dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kejenuhan seorang siswa dalam kegiatan belajar yakni pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS ini. Sehingga ketika anak datang ke sekolah ia tidak akan merasa bosan dan ketika pulang pun anak akan merasa senang.

Kata kunci: Mengatasi Kejenuhan, Media Pembelajaran

Abstract: *Teachers are the main axis of education to determine the progress of a country in the future. In general, the teacher's task is to provide insight or teach knowledge to students so that they have knowledge and skills in each subject area. In addition, teachers also have a responsibility in educating students to have good attitudes and behavior, whether in the school environment, at home or in the community. This study aims to develop a snake and ladder game media in social studies learning in elementary schools to overcome student boredom. One of the problems of education is the lack of facilities and infrastructure so that a teacher is required to be as creative as possible in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media. One of the learning media that is interesting and overcomes the boredom of a student in learning activities, namely learning based on the game of snakes and ladders in social studies learning. So that when the child comes to school he will not feel bored and when he comes home the child will feel happy.*

Keywords: *Overcoming Saturation, Learning Media*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimanapun, asalkan siswa tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar secara formal dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan "Pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat bertanggung jawab” (Depdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. Untuk sekolah dasar, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi.

Pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana siswa mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

Pelaksanaan pendidikan tentunya tidak mudah dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional, permasalahan Pendidikan di Indonesia begitu kompleks, salah satu permasalahan yaitu siswa merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPS. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti

media pembelajaran. Guru dapat memilih dan membuat sendiri media apa yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran IPS di kelas, misalnya permainan ular tangga.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mengantarkan informasi pembelajaran bagi siswa. Kelebihan media 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru merupakan poros utama pendidikan untuk menjadi penentu kemajuan suatu negara di masa depan. Secara umum, tugas guru yakni memberikan wawasan atau mengajarkan ilmu kepada siswa siswi agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam masing-masing bidang pelajaran. Selain itu guru juga mempunyai tanggung jawab dalam mendidik siswa agar mempunyai sikap dan tingkah laku yang baik, entah dalam lingkungan sekolah, rumahan ataupun dalam lingkungan masyarakat.

Salah satu permasalahan pendidikan adalah Kejenuhan, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

Madrasah Ibtidaiyah Walisongo Kebaran merupakan sekolah terletak di Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, dari hasil Survei dan kajian Pustaka menyatakan bahwa kelas V di MI Walisongo Kebaran kurang tertarik dan merasa bosan atau jenuh untuk belajar mata pelajaran IPS, sehingga siswa kurang memahami isi materi mata pelajaran IPS, dalam artian motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang pada IPS, di kelas V guru belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga. Maka dari itu upaya guru untuk mengatasi kejenuhan atau kurangnya minat belajar siswa yaitu dengan media pembelajaran berbasis permainan yaitu permainan ular tangga. Di MI Walisongo memakai kurikulum 2013.

Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa amat sulit. Dalam hal semangat terkadang semangatnya tinggi, tetapi terkadang juga sulit untuk mengadakan konsentrasi. Demikian kenyataan yang sering kita jumpai pada setiap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Setiap individu memang tidak ada yang sama. Perbedaan individu ini pulalah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar di kalangan peserta didik. "Dalam keadaan di mana peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang di sebut dengan "kesulitan belajar". Masalah yang juga kerap menghinggapi peserta didik yang disebut jenuh belajar. Kejenuhan belajar merupakan kondisi emosional ketika seseorang merasa lelah dan jenuh secara mental ataupun fisik. Seperti juga halnya lupa, kejenuhan merupakan suatu

hal yang manusiawi, bisa dialami oleh setiap orang, termasuk peserta didik. Perasaan jenuh dalam belajar sering dikeluhkan para peserta didik dalam setiap kesempatan. Apabila kejenuhan belajar telah mendera siswa, biasanya akan berdampak negatif terhadap hasil belajar, meskipun waktu yang digunakan untuk belajar cukup lama, namun hasilnya tidak optimal karena kondisi jenuh, sistem otak tidak bekerja sebagaimana diharapkan. Kemajuan belajar peserta didik yang mengalami kejenuhan seakan berjalan di tempat. Beberapa hal yang bisa dikatakan sebagai penyebab kejenuhan ini yang setidaknya pernah penulis alami antara lain waktu belajar yang tidak sesuai dengan kondisi fisik dan mental peserta didik, misalnya untuk jam pelajaran yang masuk pada siang hari dimana pada saat itu peserta didik sudah mengantuk atau lapar. Lebih parah lagi jika pendidik ataupun metode belajar yang digunakan tidak membuat peserta didik memiliki semangat untuk memberikan respons yang baik, tentunya peserta didik tidak dapat menyerap apa yang diberikan dengan sempurna. Dari penjelasan penjelasan di atas diketahui bahwa kejenuhan dalam belajar tidak datang begitu saja, melainkan ada latarbelakang maupun penyebabnya. Dalam hal ini, dengan memahami latar belakang penyebab masalah tersebut maka akan mudah menemukan solusinya. Tidak dapat dipungkiri bahwa semua sekolah pada umumnya pasti memiliki masalah seperti di atas pada peserta didiknya.

Tinjauan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi,

sejarah, geografi, ekonomi, pilitik, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari cabang-cabang ilmu sosial. Sumber dan bahan materi dasar dan jenis kegiatan dapat diperoleh dari masyarakat dan lingkungannya. Untuk bahan pengajaran sumber sumber itu harus teratur dan sistematis. Dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masyarakat dan lingkungan merupakan sumber belajar yang utama. Pengetahuan, prinsip dan teori dapat diuji cobakan atau diaplikasikan peserta didik di masyarakat. Dalam pendidikan limu Pengetahuan Sosial yang harus diperhatikan oleh guru adalah:

- a. Kemampuan dalam memberikan bekal tentang manusia dan seluk-beluk kehidupannya.
 - b. Membina kesadaran, keyakinan, dan sikap akan pentingnya hidup bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan, bertanggung jawab, dan manusiawi.
 - c. Membina keterampilan hidup bermasyarakat.
 - d. Membina dan memberikan bekal kesiapan untuk belajar lebih lanjut untuk menghadapi kehidupan dimasa akan datang.
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial IPS menurut Moeljono Cokrodikardjo (dalam Maya Kartika. 2012:2) didefinisikan sebagai perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu. sosial yang merupakan integritas dari berbagai ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia yang diformulasikan untuk tujuan

instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipahami. Tujuan pembelajaran IPS menurut Jackson (2004) mengatakan bahwa: *the purpose of sosial studies is to prepare youth for citizenship, there's also general agreement that the elements of a sound citizenship education are knowledge, skills, values, and participation.* Sejalan dengan pendapat tersebut Cheft (1991) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ilmu ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari *synthetic science*, ditentukan setelah fakta terjadi atau observasi dan tidak sebelumnya. Pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa. Rancangan pembelajaran guru, hendaknya diarahkan dan di fokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukannya benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran Pendidikan IPS semestinya diarahkan pada upaya pengembangan iklim yang kondusif bagi siswa untuk belajar sekaligus melatih pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilannya selama pembelajaran, disamping memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Salah-satu program pendidikan dasar wajib dari tujuan pendidikan nasional tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS dalam Depdiknas secara khusus adalah selain membekali peserta didik dengan pengetahuan, pengembangan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, juga membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan bagaimana cara berhubungan dengan manusia lainnya, terampil melakukan hubungan kerja sama yang baik dengan orang lain dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD yaitu: 1) Pengembangan kemampuan berfikir siswa; 2) Pengembangan Nilai Dan Etika Sosial; 3) Pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial

Pencapaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam jenjang pendidikan diperlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang komprehensif program pendidikan yang komprehensif tersebut menurut Sapriyan dalam buku Pengembangan IPS Di SD adalah program pendidikan yang mencakup 4 dimensi yaitu dimensi pengetahuan (knowledge), dimensi keterampilan (skill). dimensi tindakan (action). Nilai dan sikap (value and attitude), dan dimensi.

3. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi pembelajaran IPS pada hakikatnya adalah seluruh aspek kehidupan sosial yang harus dipelajari oleh peserta didik pembelajaran yang untuk sudah mencapai dirumuskan. tujuan Materi merupakan

komponen di dalam pembelajaran yang sangat penting untuk menentukan kualitas produk pendidikan. Oleh karena itu ketetapan, dan ke dalaman materi harus diperhatikan oleh pendidik. Salah satu materi pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial adalah materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang diajarkan di Kelas V. Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Indikator yang akan dicapai adalah menceritakan peristiwa peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia, membuat garis waktu tentang tahapan proklamasi kemerdekaan Indonesia, membuat riwayat singkat tentang tokoh-tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia, dan memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia.

Materi tersebut digunakan dalam penelitian ini sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui strategi ular tangga. Materi proklamasi kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu materi yang penting bagi kehidupan peserta didik dan bertujuan untuk memahami berbagai peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia serta melatih peserta didik untuk menghargai jasa-jasa tokoh kemerdekaan.

Media Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara

atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima Heinich *et.al*. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos

Media merupakan perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas maka media adalah perantara atau pengantar yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi atau bahan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang tergolong sudah tua. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Bentuknya sangat sederhana, yakni berupa permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak- kotak kecil dan di beberapa kotak digambari sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain (Contoh gambar pada Lampiran U). Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat

menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan sesuai keinginan mereka.

Ketika mendengar kata “permainan”, terkadang ada yang masih bias dengan arti kata tersebut, misalnya bila dikaitkan dengan kata “bermain” ataupun “mainan”. Ketiganya memiliki perbedaan arti/maksud. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan ialah sesuatu yang digunakan untuk main, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri. Permainan pada hakikatnya adalah suatu bentuk kreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak, dimana seorang anak kecil tidak mampu berpikir abstrak sehingga dibutuhkan cara agar mereka dapat memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Menurut Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar

- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Berikut uraian selengkapnya.

- a. Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.
- b. Kemampuan kognitif. Menurut Peaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.
- c. Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal ini merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).
- d. Kemampuan bahasa. Ketika bermain anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi

bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya

- e. Kemampuan sosial. Saat bermain, anak bisa berinteraksi dengan orang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Permainan ular tangga adalah salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan didalamnya terdapat papan terdiri dari beberapa kotak-kotak kecil dan dihubungkan dengan beberapa ular dan tangga.

Melalui penggunaan media permainan ular tangga ini guru dapat mengajak siswa belajar sambil bermain. Dengan begitu diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai, aktivitas, dan hasil belajar siswa akan meningkat.

3. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Menurut Rahayu Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari permainan ular tangga sebagai berikut.

- a. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.

- c. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya.
 - d. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
 - e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
 - f. Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.
4. Kelemahan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran
- Kelemahan permainan ular tangga menurut Rahayu sebagai berikut.
- a. Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.
 - b. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan. Tujuan permainan ular tangga adalah melatih anak supaya lebih berkonsentrasi dan melatih ketelitian. Peralatan yang akan dibutuhkan: 1) papan ular tangga, 2) dadu, 3) pion, 4) pemain Raisatun. Langkah-langkah dalam permainan ular tangga, sebagai berikut.

1. Untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.

2. Letakkan pemain atau pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
3. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
4. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru sebelum memulai permainan ular tangga.

1. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.
2. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan.
3. Sampaikan aturan main kepada siswa: setiap siswa mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu, siswa harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin maka boleh bertanya kepada guru
4. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai
5. Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis akhir atau *finish*.

Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS SD

Permainan ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Materi Pelajaran IPS kelas V yang akan digunakan yakni tentang Proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan KD Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Pada permainan ular tangga nantinya papan ular tangga akan diberikan soal-soal yang berkaitan dengan KD tersebut, misalkan menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam peristiwa proklamasi. Media permainan ular tangga ini dapat membantu siswa untuk belajar mengingat dan lebih memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada permainan ular tangga ini dapat membantu siswa untuk mengingat dan mencari tahu sendiri jawaban dari soal yang ada, berdasarkan hal tersebut permainan ular tangga ini bisa digunakan pada materi Proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Langkah-langkah penerapan media permainan ular tangga dalam penelitian ini tidak jauh berbeda dengan langkah permainan ular tangga pada umumnya, namun ada beberapa peraturan yang sedikit diubah oleh peneliti. Langkah-langkah tersebut adalah.

1. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
2. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik.
3. Guru melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

4. Guru melakukan eksplorasi awal untuk menggali pengetahuan peserta didik terkait materi pembelajaran.
5. Guru menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas.
6. Guru membentuk 5 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4-6 siswa.
7. Pemilihan kelompok tersebut dilakukan oleh guru dengan memperhatikan tingkat kemampuan, jenis kelamin peserta didik itu sendiri.
8. Guru menentukan urutan dari setiap kelompok yaitu kelompok satu hingga kelompok lima. Guru mencatat nama kelompok beserta anggotanya, pada papan tournament yang ada di depan kelas. Dimana skor setiap anggota kelompok menentukan prestasi dari kelompoknya.
9. Setiap kelompok diberi nama sesuai dengan tokoh-tokoh yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Misalnya kelompok A diberi nama Ir. Soekarno, kelompok B diberi nama Fatmawati, dan seterusnya.
10. Setiap kelompok diminta untuk mempelajari materi pelajaran yang telah disampaikan guru, dan ketua kelompok memastikan masing-masing anggota kelompoknya telah menguasai materi tersebut.
11. Guru membagikan 1 set media ular tangga (kertas ukuran A₃) pada masing-masing kelompok
12. Pada saat permainan ular tangga berlangsung, peserta didik tidak diperkenankan untuk saling memberitahukan jawaban yang ada di papan pertanyaan.
13. Permainan ular tangga dilakukan selama 30 menit.
14. Sebelum memulai permainan guru membacakan aturan permainan ular tangga yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok diberikan alat permainan ular tangga, LKK untuk permainan ular tangga.
- 2) Untuk memulai permainan, setiap siswa melemparkan dadu. Siswa yang mendapatkan mata dadu terbesar maka berhak mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Sedangkan siswa dengan jumlah mata dadu paling kecil akan mendapatkan urutan bermain yang semakin akhir pula. Apabila terdapat dua atau lebih siswa dengan jumlah mata dadu yang sama maka pengocokan dadu dapat diulang kembali.
- 3) Siswa meletakkan pion di kotak start.
- 4) Siswa melemparkan dadu.
- 5) Siswa menghitung angka yang ditunjukkan kedua dadu.
- 6) Siswa menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ular tangga sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu. Jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naiklah ke kotak yang ada gambar ujung atas tangga. Sedangkan jika pion siswa berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turunlah ke kotak yang ada gambar ekor ular.
- 7) Misalkan, siswa mengocok dadu dan keluar angka 4 maka siswa harus mengisi pertanyaan yang ada di papan permainan nomor 4 pada LKK yang sudah disediakan.
- 8) Siswa menjawab semampunya dan tidak boleh bertanya kepada teman-temannya.
- 9) Jika siswa tidak bisa mengisi jawaban dari soal yang ada pada papan permainan, boleh mengosongi.

- 10) Untuk soal kelompok, harus dikerjakan bersama-sama secara berkelompok.
- 11) Pengerjaan soal kelompok dilakukan saat masing-masing kelompok mampu mengisi LKK minimal 5 pertanyaan. Setelah selesai mengerjakan tugas kelompok boleh melanjutkan permainan.
- 12) Kelompok dengan pion yang berada pada posisi kotak terbesar atau kotak dengan angka paling tinggi adalah kelompok pemenang dari permainan ular tangga.
- 13) Semua kelompok menghentikan permainan ular tangga setelah waktu permainan mencapai 30 menit.
- 14) Setelah mengisi semua soal, LKK masing-masing kelompok diberikan kepada guru.
- 15) Menyimpulkan hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Peran guru sangat penting sebagai fasilitator baik di luar kelas maupun di dalam kelas, sebagai guru wajib mengetahui kelebihan dan kekurangan siswanya dalam memberikan ilmu pengetahuan, oleh sebab itu guru hendaknya mampu mengusahakan sumber sumber, mempelajari ilmu dan sesuai dengan apa yang siswa senangi dan juga sertategi seperti apa yang siswa senangi. Di samping itu, masalah pendidikan dipengaruhi oleh peserta didik, tenaga kependidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, bahkan masyarakat sekitar sekalipun. Dalam proses belajar mengajar di kelas guru juga harus memiliki strategi yang baik dan cocok untuk anak didiknya. Strategi pembelajaran fokus pada apa yang dilakukan guru dan siswa serta apa yang mereka lakukan, tidak hanya

pemberian dan penguasaan teori, tetapi juga memperhatikan kecakapan hidup bagi siswa. Strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan kegiatan yang beragam, melibatkan siswa secara langsung, siswa lebih aktif dan responsive. Strategi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, siswa memiliki kecakapan hidup untuk memecahkan masalah di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat. Strategi pembelajaran yang sesuai dan dukungan dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga akan menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga menjadi siswa yang aktif dan kreatif. Salah satu aspek penting yang dapat mendukung tercapainya pendidikan itu sendiri adalah kualitas dari pendidik itu sendiri. Guru mempunyai tanggung jawab dalam mendidik siswa agar mempunyai sikap dan tingkah laku yang baik, entah dalam lingkungan sekolah, rumah ataupun dalam lingkungan masyarakat. Guru dituntut untuk kreatif mungkin dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran.

Dalam hal ini pendidikan IPS memegang peran yang sangat penting agar siswa siswi di sekolah dapat menerapkan nilai-nilai sosial dengan baik di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap permasalahan integral yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya. maupun masyarakat, berarti dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah pendidikan yang dapat membantu siswi-siswi di sekolah menerapkan nilai-nilai sosial pada kehidupan sehari-

hari. Namun agar tujuan tersebut dapat tercapai dengan maksimal maka peran kompetensi guru sangat diharapkan pada proses pembelajaran IPS. Namun pada kenyataannya ada permasalahan yang menghalangi terciptanya tujuan pembelajaran IPS seperti mengalami kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Adapun beberapa pengaruhnya bahwa lemahnya minat belajar siswa disebabkan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih termasuk monoton atau terkesan membosankan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Media juga dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran karena dengan menggunakan media dan praktek langsung siswa akan menjadi lebih mudah mengingatnya. Media ular tangga ini selain untuk merangsang kemampuan siswa, dapat juga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dalam membuat media terdapat kekurangan-kekurangan yang dapat diatasi, misalnya dengan mempersingkat waktu dan mengkodisikan siswa agar kelas tidak ribut saat proses permainan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Pengembangan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Cet. II. Jakarta: kencana.
- Hasanah, Kholifatul. (2016). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Manggis 01 Tanggul Jember. *Skripsi*, Universitas Jember.

- Nurlaela, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Melalui Strategi Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SDN 140 Batusantung Kecamatan Tellulimpoe (*Doctoral Dissertation*, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).
- Sapriya. (2015). Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran), Cet. V. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(01).
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*, Cet. 1. Yogyakarta, Pustaka Baru.
- Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017, Darsono dan Widya Karmilasari A.

