

Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Safa Sabila¹, Khoirun Nabila N. M.²,
Sabrina Sekar Ayunda³, & Nailal Khasanah⁴
IAIN Pekalongan
sabilasafa79@gmail.com

Abstrak: Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu aspek yang terpenting. Hal ini dikarenakan dapat berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran sehingga seorang guru dituntut harus kreatif. Apabila proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran yang monoton, maka dapat membuat peserta didik bosan dan terganggu konsentrasinya atau bahkan tidak berminat pada mata pelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Oleh karena itu, tenaga pendidik dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran berupa game edukatif permaiann ular tangga untuk meningkatkan belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, sebagai alternatif dalam proses penyampaian belajar mengajar.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Konsentrasi, Media Pembelajaran*

Abstract: *In the implementation of the learning process, learning media is the most important aspect. This is because it can affect the ongoing learning process so that a teacher is required to be creative. If the learning process that takes place uses monotonous learning media, it can make students bored and distracted or even not interested in the subjects given by educators. Therefore, educators can utilize or use learning media in the form of educational games, snake and ladder games to improve student learning at the elementary school level, as an alternative in the process of delivering teaching and learning.*

Keywords: *Educational Games, Concentration, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan susunan komponen yang penting bertujuan untuk membentuk tingkah laku seseorang baik moral, spiritual maupun social yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik dapat

Merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat. Ada beberapa manfaat media pembelajaran yang salah satunya yaitu dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

Pendidik dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran siswa. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan

pembelajaran ini. Permainan ular tangga bisa dikatakan pembelajaran yang tidak membosankan karena dengan kita belajar sambil bermain dengan begitu siswa tidak sukar dan semangat untuk belajar.

Pemilihan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan. Pembelajaran berbasis media permainan ular tangga ini disesuaikan pada karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi penyampaian materi kepada siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan tujuan indikator yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

METODE

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif berupa studi literatur yang merupakan suatu cara untuk mencari referensi teori dengan kasus ataupun permasalahan. Studi literatur

merupakan cara untuk menyelesaikan sebuah persoalan atau kasus dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat. Dengan menelaah dari berbagai sumber-sumber jurnal, artikel, buku maupun dokumen-dokumen yang diperlukan, hasil dari berbagai telaah ini akan digunakan untuk mengidentifikasi keefektifan pengaplikasian game edukasi ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian akan dijelaskan secara detail dari beberapa jurnal yang saya dapat tentang hasil pengaplikasian game edukatif (ular tangga) untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, maka produk media pembelajaran ini menekan pada pengaplikasian permainan ular tangga yaitu dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Setelah berhasil mengaplikasikan permainan ular tangga. Maka proses selanjutnya melakukan uji coba kepada anak sekolah dasar. Pada permainan ini sistem bermain benar-benar sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Permainan ular tangga adalah setiap kontes para pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil belajar ini yaitu

kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Mereka dapat menerima apa yang telah diajarkan oleh guru. Hasil belajar peserta didik pada umumnya adalah perubahan dalam mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar. Hasil belajar yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran dalam hal ini sangat bersangkutan dengan tujuan media instruksional edukatif. Tujuan intruksional yaitu bimbingan tertulis yang bertujuan untuk merubah perilaku yang diinginkan pada peserta didik. Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan, pada umumnya menggunakan pengelompokan hasil belajar yaitu yang terbagi menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Pembahasan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang menggunakan media dapat memperagakan fakta, konsep, prinsip agar tampak lebih nyata. Di dalam pengajaran dikenal beberapa istilah seperti peragaan. Tetapi dewasa ini istilah peragaan telah mulai dipopulerkan dengan istilah media. Media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Pesan yang disalurkan melalui media ini diharapkan mampu untuk membangkitkan motivasi

peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mampu meningkat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. (Maisyarah dan Firman, 2019).

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Penggunaan jenis media yang tepat akan memudahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan dilakukan dalam proses belajar mengajar oleh guru saat mentransfer ilmu ke siswa. Media pendidikan mempunyai beberapa manfaat antara lain menimbulkan minat bagi sasaran, dapat menghindari kejenuhan dan kebosanan, membantu mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman, memudahkan penyampaian informasi, dan memudahkan penerimaan informasi bagi sasaran didik. (Rahmawati dan Sukhriyatun, 2020:185)

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1989).

Prinsip dalam media pembelajaran alat media edukatif yaitu pertama memberikan kesan positif terhadap permainan dengan cara menggunakan warna dan gambar yang menarik. Kedua keterbacaan teks yang menggunakan kalimat yang pendek dalam kartu topik yang dibuat. Ketiga, kejelasan gambar yang digunakan dalam media. Keempat, tata letak yang sederhana dan tidak rumit membuat siswa sekolah mudah dan nyaman melihat media. Kelima, kemenarikan gambar gambar yang digunakan dan keenam dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sambil bermain menggunakan media (Sudarmika. D.p.p., A.h.s., 2018: 26).

Media pembelajaran merupakan suatu cara sebagai alat untuk membantu proses berjalannya pembelajaran

secara efektif yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih menjurus untuk menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

2. Pengaplikasian Media Ular Tangga dalam Proses Pembelajaran

Usia terbanyak didominasi oleh usia 10 tahun. Dilihat dari sisi perkembangan psikologis bahwa pada usia 10 tahun merupakan masa dimana keingin tahun sangat besar dan melihat sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, hal ini berpengaruh juga pada cara berpikir dan menangkap suatu informasi dan pengetahuan yang didapat, selain itu juga pada usia 10 tahun terjadi pertumbuhan otak yang pesat sehingga pada usia ini dapat dengan mudah menerima dan mengingat informasi yang diberikan. Pada penelitian ini sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan karena pada penelitian ini populasi respondend idominasi oleh responden perempuan. Terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap pada kelompok intervensi dengan metode pendidikan kesehatan melalui simulasi permainan ular tangga dan kelompok kontrol dengan metode ceramah. Tetapi peningkatan pengetahuan dan sikap lebih signifikan terjadi pada kelompok intervensi dengan metode simulasi permainan ular tangga, hal ini dikarenakan proses penerimaan informasi dengan

permainan ular tangga akan memiliki intensitas yang lebih tinggi untuk mempersepsikan sebuah informasi dibandingkan dengan metode ceramah yang hanya menggunakan kata-kata. (Sara, 2016: 6).

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena Permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 5).

Media permainan ular tangga memengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, melalui permainan ular tangga dapat menimbulkan minat siswa pada saat pemberian pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan ular tangga ada unsur kompetensi untuk menang dari kelompok lain (Rahmawati dan Sukhriyatun, 2020: 185).

APE dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain. Alat Permainan Edukatif yang akan dikembangkan yaitu ular tangga matematika pada materi luas bangun ruang untuk peserta didik Sekolah Dasar. Alat Permainan Edukatif ular tangga matematika ini merupakan pengembangan dari media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan menambah soal- soal

pada kotak tertentu yang harus dijawab. Permainan ular dipilih karena permainan ini biasa dimainkan anak-anak. Selain itu ular tangga mudah dimainkan dan memiliki daya tarik tinggi terutama bagi anak usia sekolah dasar. Kelebihan APE ular tangga matematika yang akan dikembangkan adalah bukan sekedar permainan ular tangga biasa, melainkan sebuah permainan yang dilengkapi materi luas bangun datar dan soal-soal yang dikemas di dalam bentuk permainan. Melalui APE ular tangga matematika ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika. Melihat asumsi yang telah dipaparkan di atas yang menjadi latar belakang pentingnya penelitian ini dilakukan.

Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa belajar sambil bermain sering mendapatkan perhatian serius bagi para pendidik karena dapat memberi kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar. Permainan yang dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang dinamis, menarik perhatian, dan mendorong antusiasisme belajar yang menyenangkan. Permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius yang dilakukan dengan santai, mengubah suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat. 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. Dalam program permainan (games) 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.

Arief S. Sadiman dkk, juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a. Adanya pemain (pemain-pemain)
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalkan catur) dan yang aturannya luwes (misalkan permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat

diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakekatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri.

Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa ada langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Instruktur menentukan jenis dan pola permainan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Instruktur membagi kelompok (jika permainan itu melibatkan kelompok) atau menunjuk peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut.
- c. Instruktur melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi (aktif atau pasif) dalam permainan.
- d. Peserta didik mengikuti, melibatkan diri, atau mengendalikan permainan
- e. Peserta didik merayakan kemenangan dengan menggunakan yel-yel atau ucapan yang dapat memberi semangat.
- f. Peserta didik menjelaskan pengalaman baik sikap dan perilaku yang diperoleh selama dalam permainan (dilakukan di akhir permainan)
- g. Instruktur memberi umpan balik dengan menekankan bentuk pengalaman yang dikaitkan dengan bahan atau materi pembelajaran.

3. Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga dalam Proses Pembelajaran

Kemampuan terhadap keefektifan media pembelajaran dengan berbasis visual berbentuk permainan, dapat dilihat hasilnya dengan melalui tes pre test dan post test. Setelah melakukan pengamatan dengan

menggunakan model tes pre test dan post test dapat mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran dan mencari solusi mengenai cara belajar dan bentuk media pembelajaran yang disukai siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, Antusiasme siswa saat menggunakan media pembelajaran ini sangat tinggi. membuat Siswa terlihat begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran ini. Siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di petak pertanyaan, dan peserta lain yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang diutarakan peserta lain supaya mereka tidak dilewati satu putaran karena tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

Pembelajaran pada proses belajar siswa, khususnya untuk topik bahasan tertentu yang sulit dipahami oleh siswa jika guru tidak menggunakan alat bantu pada saat menyampaikan pembahasan tersebut. Namun beberapa guru mengeluhkan sistem permainan yang menuntut lebih dari satu orang pendamping agar penggunaan media pembelajaran ini bisa efektif. Tanpa pengawasan dan bimbingan yang baik pada saat menggunakan media ini, bisa jadi siswa hanya terjebak dalam serunya permainan tanpa mengetahui esensi dan manfaat dari media pembelajaran ini. Hal ini tentu saja disebabkan oleh kecenderungan anak-anak yang cukup besar dalam kegiatan bermain, terlebih permainan yang dilakukan dalam bentuk kelompok. Semenarik dan seefektif apapun sebuah media pembelajaran dirancang, peran guru mutlak diperlukan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar.

Keefektifan dengan menggunakan media permainan ular tangga, menjadikan anak lebih mudah dalam menerima ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru selain itu anak lebih mudah untuk memperoleh pemahaman dan motivasi untuk belajar. Media permainan ular tangga dapat membuat anak lebih semangat untuk belajar, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, alternative sesuai untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

Efektivitas merupakan ukuran keberhasilan terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan proses belajar tercapai maka proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif. Efektifitas pembelajaran merupakan suatu kondisi yang menentukan sejauhmana hasil pembelajaran itu berhasil, dengan demikian agar pembelajaran dapat dikatakan tercapai maka sebagai guru perlu menerapkan media pembelajaran yang sesuai, dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai maka proses belajar akan berjalan lancar dan hasil belajar tercapai. Keefektifan belajar dapat dikatakan berhasil apabila seorang pendidik dapat menerapkan media yang sesuai. Maka media pembelajaran dengan menggunakan alat peraga edukatif berbasis ular tangga merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan penerapan cara tersebut sistem media alat peraga berbasis ular tangga sebagai cara alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

4. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Permainan sebagai suatu media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang memancing peserta didik untuk lebih mampu aktif dan terampil dalam pembelajaran. Selain itu, dengan bermain peserta didik tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan pendidik dalam proses pembelajaran mampu diterima dengan baik oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya permainan ular tangga sebagai penunjang proses pembelajaran bagi peserta didik diharapkan peserta didik mampu memperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirancang oleh pendidik sebelum proses pembelajaran berlangsung. (Siyam, Syarifah Nur Laili, Siyam, S.N.L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. 2015).

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Kelebihan APE ular tangga ini yang akan dikembangkan adalah bukan sekedar permainan ular tangga biasa, melainkan

sebuah permainan yang dilengkapi materi luas yang dibentuk kedalam sebuah permainan. Melalui APE ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya siswa yang duduk di sekolah dasar masih tergolong anak-anak dan anak-anak pasti tertarik dengan kegiatan bermain. Bahkan dalam setiap kegiatan anak sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan bermain. Apalagi jika permainan yang mereka mainkan mudah dimainkan dan menarik seperti banyaknya gambar-gambar yang lucu dan menarik perhatian mereka. Menurut Slamet Suyanto (2005:119) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Menurut Badru Zaman (2006:5) menyebutkan bahwa fungsi dari alat permainan edukatif adalah untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu guru dapat mengaplikasikan alat permainan edukatif untuk proses pembelajaran di sekolahnya.

Ada siswa yang terlihat malas belajar dan malah mengganggu temannya sehingga membuat kegaduhan, beberapa siswa juga terlihat bosan karena kurangnya interaksi antar siswa yang belum begitu akrab dan masih ada yang malumalu. Pada pembelajaran di kelas juga

hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS saja, sehingga siswa merasa bosan dan motivasi belajarnya rendah. Selanjutnya juga belum dikembangkannya alat permainan edukatif ular tangga yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah dan permainan yang menggugah semangat seperti permainan kelompok. Belum ada alat permainan edukatif yang dapat mengasah kecerdasan yang dimilikinya.

Oleh karena itu, diperlukan alternatif solusi untuk mendukung pembelajaran di sekolah serta untuk menarik perhatian siswa agar pembelajaran tidak terasa membosankan bagi siswa dan terciptanya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut dan untuk mendukung kegiatan bermain sambil belajar disekolah, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan alat permainan edukatif berbentuk media cetak ular tangga dalam mengatasi kesukaran dalam belajar.

5. Keunggulan dan Kelemahan Media Ular Tangga

Menurut Arief S. Sadiman dkk, kelebihan dan kelemahan permainan adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun situasi peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Kelemahan:

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan teknis pelaksanaan.
- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan salah.
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa efektif dan efisien.

SIMPULAN

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena Permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Kemampuan terhadap keefektifan media pembelajaran dengan berbasis visual berbentuk permainan, dapat dilihat hasilnya dengan melalui tes pre test dan post test. permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. Sidoarjo.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman. (2006). Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-kanak. Di unduh dari file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197408062001121-BADRU_ZAMAN/pengembangan_APE_di_TK.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Mahfud, Shalafuddin. 1986. *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam.
- Maisyarah, Elke dan Firman. 2019. Media Permainan Ular Tangga motivasi dan Hasil Belajar Peserta Dididk di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH* Universitas Pendidikan Ganesha.Vol. 6 No. 1.
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. Vol. 36 No. 1.
- Rahmawati, Ade dan Sukhriyatun Fitriyah. 2020. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga terhadap Sikap Siswa dalam Membuang Sampah. *The Indonesian Journal of Health Promotion*, Vol., 3 No., 3.
- Sara, Pradhethi. 2016. Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatanbdengan Simulasi Permainan Ular Tangga

terhadap Perubahan Sikap tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah. *Jurnal ProNers*, Vol. 3 No. 1.

Siyam dkk. 2015. Pengaruh Stimulus Permainan Ular Tangga tentang Gingivitis terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun. *Odonto Jurnal*.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sudarmika, Kadek Bisma et. al. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. 1.

Usman, Basyiruddin. 2002. *Asnawir, Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

