

Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda

Willyon Ferrari¹, Muhammad Sopyan², Muhammad Azmi³

¹Pendidikan Sejarah, Universitas mulawarman

²Pendidikan Sejarah, Universitas mulawarman

³Pendidikan Sejarah, Universitas mulawarman

¹ferrariwillyon@gmail.com, ²muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id, ³azmi@fkip.unmul.ac.id

| Received | Accepted | Published |
|------------|------------|------------|
| 20/04/2023 | 08/05/2023 | 30/06/2023 |

Abstract History subjects are often considered unimportant by students. The use of media that is still minimal also causes failure in learning, so that learning history is not interesting for students. The tendency of teachers to use the lecture learning model makes students look unenthusiastic even though the selection of the media itself has a very important function in the learning process, namely as an explanatory message. To overcome this, the social studies teacher at SMPN 21 Samarinda used the snakes and ladders game learning media in the social studies subject of history. The result is that students' enthusiasm in learning increases and this media is very practical and economical to make.

Keywords: Learning media, Snakes and Ladders, Social Studies

Abstrak Mata pelajaran Sejarah sering dianggap tidak penting oleh peserta didik. Penggunaan media yang masih minim juga menyebabkan ketidakberhasilan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran sejarah tidak menarik bagi peserta didik. Kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran ceramah membuat peserta didik terlihat tidak antusias. Padahal pemilihan media itu sendiri fungsinya sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai penjelas pesan. Untuk mengatasi hal tersebut guru mata pelajaran IPS di SMPN 21 Samarinda menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi sejarah. Hasilnya antusias siswa dalam pembelajaran meningkat dan media ini sangat praktis dan ekonomis untuk dibuat.

Kata kunci : Media pembelajaran, Ular tangga, Pembelajaran IPS



PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses memperoleh ilmu. Belajar merupakan kegiatan yang menghasilkan adanya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mampu menjadi mampu. Sedangkan pembelajaran mengacu pada dua konsep, yakni belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dengan menghadirkan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik serta kegiatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang beriringan yang saling terkoneksi satu dengan lainnya.

Menurut Hanafy (2014:17) Belajar dan pembelajaran adalah aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terikat satu sama lain. Komponen-komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran yang mencakup metode, media dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun nontes. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah memuat berbagai macam mata pelajaran yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu pembelajaran IPS. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) ada beberapa mata pelajaran yang ada untuk diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah, dimana cakupan materi luas dan beragam.

Supriatna (2010) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS dikembagkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Namun terkadang siswa merasa bosan dengan mata pelajaran tersebut jika hanya dijelaskan saja tanpa adanya media yang mendukung. Dengan adanya media dapat membantu peserta didik dalam mengatasi rasa bosan serta memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan pada materi pembelajaran sejarah.

Dalam setiap proses pembelajaran tentunya setiap guru ingin peserta didiknya dapat memahami setiap pembelajaran yang dilakukan. Karena sejatinya keberhasilan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlihat dari kemampuan peserta didiknya. Dimana kemampuan untuk memberikan pemahaman secara efektif salah satu bagian dari kemampuan seorang guru dalam mengajar. Kedudukan kemampuan guru sangat penting di dalam suatu bidang pembelajaran karena melalui kemampuan guru tentunya akan dapat menjadi acuan bagi seberapa besar tingkat pemahaman yang dimiliki seorang peserta didik setelah pembelajaran selesai. Kenyataannya dalam dunia pendidikan sekarang ini, mata pelajaran Sejarah sering

dianggap tidak penting oleh peserta didik. Padahal mata pelajaran sejarah ini memberikan banyak manfaat yang dapat diperoleh, baik dilihat dari kepribadian maupun pengetahuan seseorang yang telah belajar sejarah dengan baik dan benar. Ketidaksenangan terhadap mata pelajaran Sejarah ini, dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar para peserta didik.

Penggunaan media yang masih minim juga menyebabkan ketidakberhasilan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran sejarah tidak menarik bagi peserta didik. Kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran ceramah membuat peserta didik terlihat tidak antusias dalam pembelajaran. Salah satu cara membuat peserta antusias ialah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu permainan. Nurdiana (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan merupakan salah satu model yang dirasa efektif karena membuat pemain berlama-lama dalam bermain, Walaupun tanpa sadar mereka sedang belajar. Salah satu permainan yang ingin penulis teliti yaitu permainan ular tangga yang sifatnya akan membantu peserta didik memahami apa yang diajarkan.

Afandi (2015) mengemukakan permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Ular tangga sendiri yakni media pembelajaran yang permainannya terinspirasi dari permainan tradisional, dimana terdapat kotak-kotak dan instrumen lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru serta peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, beberapa peserta didik merasa terbantu setelah menggunakan media permainan ular tangga, dari yang sebelumnya peserta didik kurang antusias menjadi antusias saat pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dijadikan landasan peneliti untuk mengkaji penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda.

METHOD / METODE

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, kemudian dilakukan dengan kata-kata dan

bahasa pada konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh informasi mengenai penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS materi sejarah di SMPN 21 Samarinda. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat mengungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Menurut Jhonson dan Christensen (2012) Fokus penelitian adalah penekanan pada sudut yang lebih luas dan lebih dalam (ketimbang penelitian kuantitatif yang memiliki sudut pandang lebih sempit, seperti hanya menguji hipotesis). Dalam hal ini, penelitian kualitatif mempelajari keluasaan dan kedalaman suatu fenomena untuk mengungkap secara lebih kaya dan lebih bermakna tentang suatu fenomena yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan pemaparan di atas yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS materi Sejarah.
2. Kelebihan dan kekurangan dari penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS materi sejarah.
3. Faktor pendukung, dan penghambat dari penerapan media pembelajaran ular tangga.

RESULT AND DISCUSSION / HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisa data untuk menjelaskan lebih lanjut dari hasil penelitian. Sesuai dengan teknik analisa data yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif (pemaparan) dengan menganalisa data yang telah dikumpul selama peneliti mengadakan penelitian di SMP Negeri 21 Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara maka peneliti memperoleh informasi sebagai berikut :

Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII Di SMPN 21 Samarinda.

Salah satu contoh media yang interaktif, kreatif dan edukatif untuk anak usia dini yaitu media permainan Ular Tangga (Snake Leaders). Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga ini terdiri dari 4 bagian yaitu; kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot. Cara bermain permainan ular tangga pada dasarnya sama dengan cara bermain permainan ular tangga pada umumnya yaitu setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama dan secara bergiliran melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga pemain dapat langsung pergi ke ujung tangga lainnya. Jika mendarat dikotak dengan ular,

pemain harus turun ke kotak diujung bawah ular. Pemain yang pertama sampai pada kotak terakhir dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ular tangga cara bermain dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal pada papan permainan sesuai materi yang diajarkan. Kartu soal dijawab oleh siswa yang berada pada kotak yang terdapat kartu soal tersebut.

Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII Di SMPN 21 Samarinda.

Kelebihan

Ular tangga dimainkan dengan cara bermain langsung dalam petak- petak papan ular tangga. Melalui kegiatan ini, anak-anak sangat antusias mengikuti permainan dan memahami aturan permainan. Melalui permainan ular tangga, anak dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya. Nilai-nilai sosial yang harus dikembangkan melalui permainan ini diantaranya mengenal diri, mengenal emosi, empati, berbagi, kerjasama, dan disiplin. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar dan ular dan tangga. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga: Siswa Belajar Sambil Bermain, Siswa dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya. Nilai-nilai sosial yang dapat dikembangkan melalui permainan ini diantaranya mengenal diri, mengenal emosi, empati, dan disiplin. Media sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.

Kekurangan

Dalam media pembelajaran tentunya terdapat beberapa kekurangan, terutama dalam media permainan ular tangga. Hal inilah yang kemudian akan dievaluasi oleh guru untuk selanjutnya dijadikan pertimbangan apakah media ini cocok untuk diterapkan/dikembangkan dikemudian hari dalam proses pembelajaran . Berikut adalah kelemahan media pembelajaran permainan ular tangga: Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan, Jika Terdapat Siswa Yang Cenderung Cepat Bosan Maka Ia Akan Kehilangan Minat Untuk Bermain, Membutuhkan Persiapan Yang Matang Agar Menyesuaikan Konsep Materi Dan Kegiatan Pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian dalam pembahasan yang telah dijelaskan oleh peneliti, pada bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis data mengenai penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS

materi sejarah kelas VIII di SMPN 21 Samarinda adalah sebagai berikut: Telah diterapkannya media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi Sejarah kelas VIII di SMPN 21 Samarinda yang dibuat Bersama oleh guru dan juga peserta didik. Peserta didik belajar sambil bermain, siswa dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya, Media sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, permainan ular tangga dapat memberikan umpan balik langsung. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kerucuhan, jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain, membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, permainan ular tangga kurang dapat mengukur kemampuan siswa.

REFERENCES / REFERENSI

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Afandi,Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPSDI Sekolah Dasar. JINOP (Jurnal Infomasi Pembelajaran). 1(1), 77-89.
- Djamaluddin,ahdar. (2014). Filsafat Pendidika. Jurnal Pendidikan dan pemikiran Islam, 1(2), 1-2.
- Duludu, U. A. (2017). Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls. Deepublish.
- Fandini, P., Sulatani, S., & Susanto, D. (2018). Layanan konseling kelompok dengan teknik behavioral contract dalam menumbuhkan karakter disiplin siswa di SMA PGRI 2 Banjarmasin tahun ajaran2017/2018. Jurnal Mahasiswa BK An- Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia, 4(1), 13-20.
- Febriani, Meli. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)." Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 7.1 61-66.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Magistra, 29(100).
- Hanafy,Muh,Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 17(1), 2.

- Kusumawijaya, R. I., Novianti, I., & Wibowo, T. U. S. H. (2022). Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Program Magang dan Aplikasinya dalam Pendidikan Sejarah. *Langgong: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 1-13.
- Lestari, Indah, Cahyani. (2021). Penerapan Media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- MZ, Y. Y. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1-9.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 4(2).
- Rulianto, Rulianto. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4.2, 127-134.
- Susanti, Sri. (2018). Manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sejarah terhadap pembentukan moral peserta didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 12.1 8-17