

Received : 29-06-2021
Revised : 12-07-2021
Published : 20-08-2021

Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Prestasi Siswa

Florentina Endang Suparniyatun
SMA Negeri 1 Nekamese, Indonesia
florentinaendang.s@gmail.com

Abstrak:

Pemilihan media yang kurang tepat sering dialami oleh guru, sehingga berdampak pada prestasi siswa. Selain harus jeli terhadap lingkungan siswa belajar, guru juga harus memiliki keterampilan tertentu dalam menyediakan media pembelajaran. Seringkali guru melihat jauh yang belum tentu menemukan apa yang dibutuhkan. Untuk itu penulis mencoba memanfaatkan permainan tradisional yang kemudian dijadikan media pembelajaran, yaitu permainan Ular Tangga. Penulis menamai media permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan media permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah mampu meningkatkan prestasi siswa. Partisipan penelitian ini adalah 32 siswa pada kelas X-Program Ilmu-Ilmu Sosial pada SMA Negeri 1 Nekamese Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur pada materi “perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia masa Hindhu-Budha”. Tingkat keberhasilan pra siklus adalah 59,38% dan pada siklus I adalah 75,00% mengalami kenaikan 15,62%. Pembelajaran pada siklus II tingkat keberhasilan mencapai 87,50. Jika dibandingkan keberhasilan pada siklus I, terdapat peningkatan sebesar 12,50 di siklus II. Dengan demikian media permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah mampu dan terbukti meningkatkan prestasi siswa.

Kata kunci: media pembelajaran; ular tangga; prestasi



PENDAHULUAN

Bukan hal luar biasa jika matapelajaran Sejarah kalah pamor dengan mata pelajaran lainnya di mata pendidik dan siswa. Predikat ‘membosankan’ dan ‘tidak menarik’ seakan menjadi *trade mark* mata pelajaran Sejarah. Fenomena tersebut muncul bila prestasi siswa tidak memuaskan, tepatnya prestasi tersebut secara klasikal belum atau kadang disebut tidak tuntas. Akan lebih bermanfaat jika predikat tersebut tergeser, digantikan dengan kata menarik, mengasyikkan atau sejenisnya. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menarik dan mengasyikkan adalah dalam kemasan permainan. Tentunya proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta pendukung lingkungan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran mudah dimainkan oleh siapa saja tidak terbatas umur (Kurniati, Untari & Sulianto, 2020).

Masalah bagaimana permainan Ular Tangga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pernah diteliti Syafitri, Amir & Elvinawati. (2019) yang membandingkan dua permainan untuk menentukan permainan yang lebih sesuai dengan kondisi siswa.

Penelitian ini memodifikasi penelitian terdahulu oleh Kurniati, Untari dan Sulianto (2020), dengan sedikit inovasi agar sesuai dengan materi pembelajaran Sejarah pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Penelitian memanfaatkan permainan tradisional ular tangga untuk materi kehidupan masyarakat Indonesia masa Hindhu-Budha belum pernah penulis temukan.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah media permainan tersebut mampu meningkatkan prestasi siswa dan apakah terbukti media tersebut mampu meningkatkan prestasi siswa?. Penelitian ini bertujuan menunjukkan kemampuan media permainan tersebut dalam meningkatkan prestasi siswa dan sekaligus memberikan buktinya. Tindakan ini penting dilakukan untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa dan demi tercapainya tujuan pembelajaran baik itu kognitif, keterampilan maupun sikap. Namun di sini lebih fokus pada prestasi kognitif yang tidak kalah pentingnya dari penilaian sikap dan keterampilan.

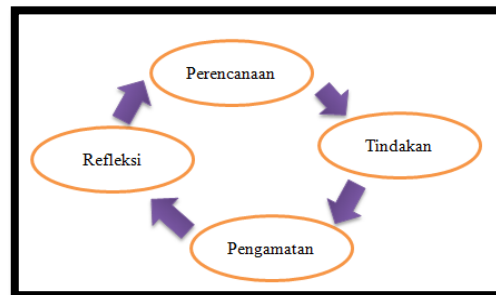
Manfaat penelitian ini adalah 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran (Daryanto, 2018). 2) Pengembangan diri bagi profesionalitas guru. 3) Menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. 4) Memberi motivasi kepada guru untuk berinovasi dengan media pembelajaran yang mudah dan murah.

METODE

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas agar tidak mengganggu aktifitas kedua belah pihak, siswa dan guru sebagai peneliti dalam pembelajaran. Dilakukan penelitian demikian karena masalah yang muncul dalam pembelajaran pada kelas tertentu maka penyelesaiannya harus dalam kelas tersebut.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan model atau desain dari Kurt Lewin. Model pembelajaran ini setiap siklus terdiri 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Tahap-tahap tersebut bisa diulangi pada pertemuan pembelajaran berikutnya dengan mengacu pada temuan-temuan pada saat melakukan refleksi. Siklus akan dihentikan setelah tujuan yang diharapkan tercapai. Dalam hal ini hasil evaluasi mencapai ketuntasan secara klasikal dan dibuktikan melalui analisis hasil tes pada siklus berlangsung. Keempat tahap saling terkait membentuk suatu siklus sebagaimana tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kurt Lewin
Sumber: Yuliantoro, 2014 (telah diolah kembali)

Memasuki langkah awal pada siklus pertama adalah menyusun rencana pembelajaran dengan tetap mengacu pada silabus. Menyusun materi yang akan dibagikan kepada siswa sebelum melakukan langkah kedua pada siklus kedua (tindakan), membuat media pembelajaran ular tangga dan instrumen pengamatan. Pembuatan media pembelajaran memerlukan keterampilan khusus agar mudah digunakan oleh siswa dan mudah pula dalam melakukan pengamatan. Membuat papan ular tangga yang dimodifikasi agar sesuai dengan rencana pembelajaran. Pada dasarnya permainan ini sama dengan permainan ular tangga tradisional yang memerlukan papan, bidak, dadu dan wadah.



Gambar 2. Kelengkapan media permainan Ular Tangga dari kiri ke kanan: bidak, dadu, wadah tempat mengocok dadu

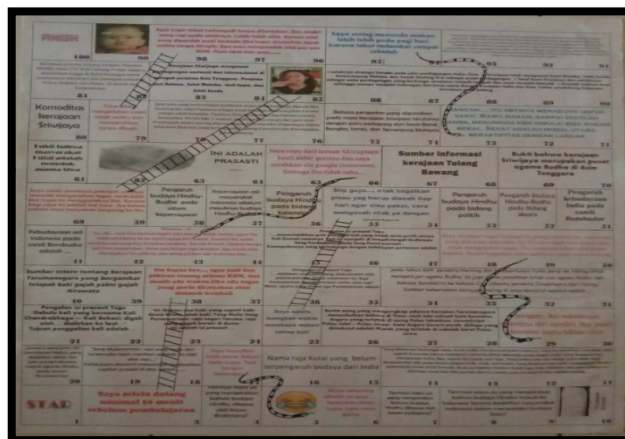
Sumber: dokumen Penulis

Fungsi papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah adalah untuk arena permainan, yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil bernomor, pada kotak tertentu dihubungkan dengan tangga dan ular. Dadu berfungsi sebagai penentu berapa langkah yang harus dijalani oleh bidak. Sedangkan fungsi bidak adalah aktor atau pemain yang harus patuh melangkah sesuai petunjuk yang diberikan oleh dadu. Papan ular tangga dalam permainan tradisional gambarnya sebagai berikut:



Gambar 3. Papan Ular Tangga permainan tradisional
Sumber: dokumen penulis

Papan Ular Tangga pembelajaran sejarah hasil modifikasi berukuran 44,5 cm x 42 cm dan dibagi menjadi kotak-kotak berukuran 4 cm x 4 cm dan diberi nomor secara berurutan 1 – 100. Penomoran ini selain berfungsi sebagai penuntun arah bidak dijalankan, juga sebagai tempat soal. Secara keseluruhan tampilan papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah sebagai berikut:



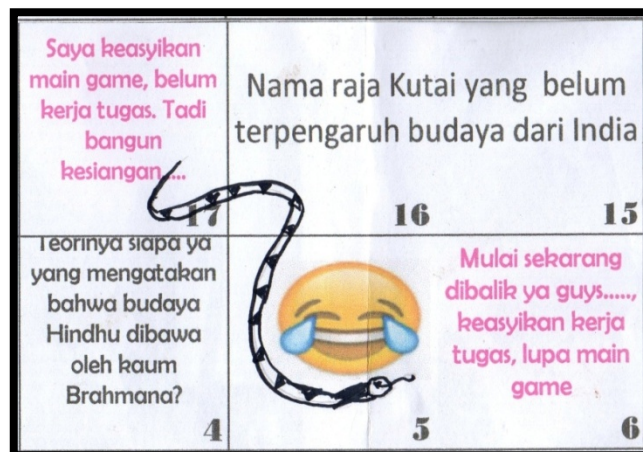
Gambar 4. Papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah
Sumber: dokumen Penulis

Beberapa kotak berisi pesan karakter yang baik (positif) diberi gambar tangga dan untuk karakter tidak baik (negatif) diberi gambar ular. Tangga naik merupakan wujud apresiasi bagi pemain yang memperoleh perhentian pada kotak karakter baik. Sedangkan gambar ular diletakkan pada kotak berisi karakter negatif dan pemain harus turun sesuai arah kepala ular. Pemain mendapati perhentian pada karakter apapun harus membacakan isi kotak dengan nyaring. Berikut posisi atau letak tangga pada papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah:



Gambar 5. Posisi atau letak tangga pada papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah
Sumber: dokumen Penulis

Gambar 6 menunjukkan posisi atau letak ular pada papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah.



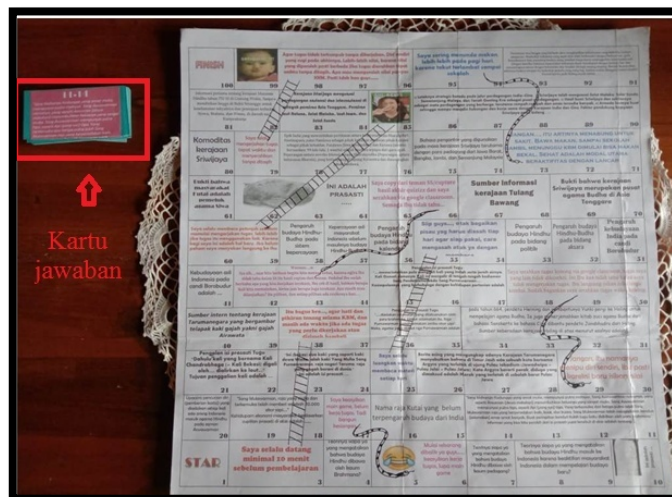
Gambar 6. posisi atau letak ular pada papan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah..
Sumber: dokumen Penulis

Kunci jawaban dibuat dalam bentuk kartu berukuran 10 cm x 5 cm, sehingga tampilannya lebih menarik dibandingkan jika dicetak pada format lembaran kertas. Kartu jawaban memiliki dua sisi, masing-masing sisi ditempelkan soal dan pada sisi lainnya ditempelkan jawaban beserta skornya. Soal dicetak berwarna agar tampil lebih menarik. Kartu soal ini fungsinya untuk *crosscheck* jawaban dari para pemain. Para pemain mencatat sendiri perolehan skor sebagai pembiasaan sikap jujur. Tampilan kartu kunci jawaban sebagai berikut:



Gambar 7. Kartu jawaban tampak dua sisi
Sumber: dokumen Penulis

Kartu jawaban pada saat permainan berlangsung disusun berurutan sesuai nomor soal, diletakan bersebelahan dengan papan Ular Tangga, diambil pada saat diperlukan dan dikembalikan seperti pada susunan awal agar mempermudah dalam pencarian untuk *crosscheck* antara jawaban pemain dan kunci jawaban. Lebih jelasnya penulis sajikan dalam gambar berikut:



Gambar 8. Posisi kartu jawaban pada saat permainan berlangsung
Sumber: dokumen Penulis

Jumlah bidak disesuaikan dengan jumlah pemain. Jumlah pemain tidak ada aturan baku, namun menurut Penulis jumlah pemain maksimal adalah 4 (empat) agar mudah pada saat melakukan pantauan dan pengamatan. Aturan permainan diberikan dengan tujuan kelancaran permainan dan semua pemain memiliki hak serta kewajiban yang sama. Aturan tersebut adalah 1) Pemain menyiapkan bidaknya pada kotak star. 2) Pemain secara bergiliran melemparkan dadu yang mendapat mata dadu terbanyak memulai permainan. 3) Bidak dipindahkan kemunculan mata dadu. 4) Bila berhenti pada soal, harus menjawab soal tersebut, mencocokkan dengan kunci jawaban pada kartu dan mencatat sendiri skor perolehan. Bila berhenti pada kotak karakter yang bertanggung, siswa membaca nyaring karakter tersebut barulah bidak dijalankan mengikuti tangga sampai pada kotak diujung tangga dan membaca nyaring pula isi kotak di ujung tangga. Demikian pula bila mendapat perhentian pada ekor ular. 5) Permainan berakhir jika ada peserta yang sampai pada kotak finis (kotak ke-100). 6)

Masing-masing pemain menghitung jumlah skor perolehan dan nilainya. 7) Pemenang adalah pemain yang memperoleh nilai tertinggi. 8) Pemain yang mendapat nilai 100 memperoleh bonus poin sebagai tabungan nilai. 9) Sedangkan pemain yang tidak mencapai nilai 100 namun kurang dari 75 menyanyikan salah satu lagu nasional.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah kelas X Program Ilmu-Ilmu Sosial SMA Negeri 1 Nekamese, Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur, sejumlah 32 siswa.

Instrumen Penelitian

Penulis menggunakan tes dalam bentuk isian karena penulis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan. Tes ini diberikan kepada siswa dalam bentuk tertulis yang harus direspon untuk mengukur kemampuan atau keberhasilan siswa dalam meningkatkan prestasi. Hasil tes akan menjadi acuan untuk siklus berikutnya, siklus akan berakhir pada saat hasil tes siswa mencapai 75,00 sesuai KKM yang telah ditetapkan sejumlah 85%.

Prosedur Pengumpulan Data

Penulis dalam hal ini sebagai pengumpul data utama, disamping sebagai perencana, pelaksana, penganalisa dan penafsir data. Oleh karena itu prosedur pengumpulan data menggunakan tes tulis harus menggunakan alat tes yang mampu menaikkan tingkat prestasi dan tingkat pencapaian setiap siswa. Pencapaian ini ditandai dengan ketuntasan bagi masing-masing siswa yang tentu saja berimbang pada ketuntasan secara klasikal. Ketuntasan ini menentukan keberlanjutan siklus pada penelitian yang penulis lakukan. Jadi, tes ini difungsikan untuk kelas saja, bukan untuk bimbingan ataupun untuk administrasi (Arikunto, 2016).

Analisis Data

Data yang diperoleh dalam pengumpulan data pada siklus pertama untuk masing-masing siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan baik secara individu maupun klasikal. Hasil ini menentukan keberlanjutan siklus pada pembelajaran berikutnya. Demikian pula pada siklus kedua dilakukan hal yang sama. Siklus dihentikan jika siswa yang mencapai hasil evaluasi $\geq 75,00$ sebesar 85%.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pra siklus

Hasil evaluasi pada materi sebelumnya adalah 59,38. Jumlah siswa yang belum tuntas 13 orang. Selengkapnya disajikan di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Pra Siklus

Hasil Pembelajaran Pra Siklus/Pra Penelitian	
Tuntas	59,38 %
Tidak Tuntas	40,62 %

Sumber: dokumen Penulis

Siklus I

Penulis menerapkan media pembelajaran sesuai dalam perencanaan pembelajaran dengan hasil lebih baik dibandingkan pada hasil pembelajaran sebelumnya (pra siklus). Siklus I berisi materi perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu dan Budha di Indonesia, yang belum tuntas 8 orang. Tingkat ketercapaian pada evaluasi ini adalah 75,00. Dengan demikian pembelajaran dengan media yang sama akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Walaupun belum mencapai ketuntasan secara klasikal, namun cukup menggembirakan karena hasil menunjukkan peningkatan ke arah lebih baik dibanding pada siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut sebesar 15,62. KKM indikator adalah 75,38 sehingga siswa yang mencapai nilai 75 tidak tuntas. Selengkapnya terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Siklus I

Hasil Pembelajaran Siklus I	
Tuntas	75,00 %
Tidak Tuntas	25,00 %

Sumber: dokumen Penulis

Siklus II

Materi siklus II pada penelitian ini adalah dampak budaya Hindhu dan Budha bagi kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari. Peserta siklus II yang belum tuntas 4 orang. Tingkat ketercapaian pada evaluasi ini adalah 87,50. Meningkatkan sebesar 12,50. Oleh karena itu, tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil evaluasi selengkapnya terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pembelajaran Siklus II

Hasil Pembelajaran Siklus II	
Tuntas	87,50 %
Tidak Tuntas	12,50 %

Sumber: dokumen Penulis

PEMBAHASAN

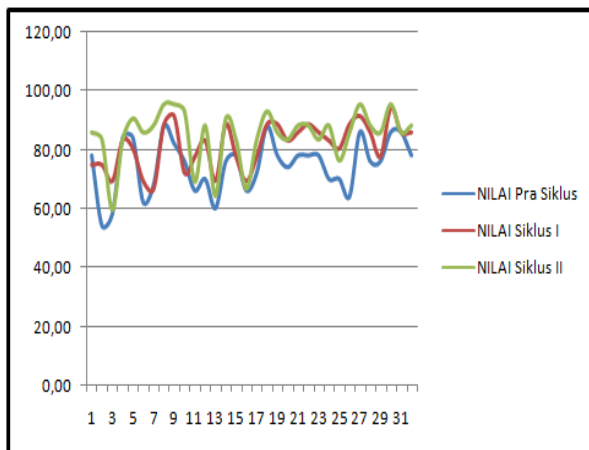
Penelitian menggunakan media Ular Tangga Pembelajaran Sejarah ini bertujuan meningkatkan prestasi siswa. Hasil penelitian terangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Pencapaian Hasil Pembelajaran

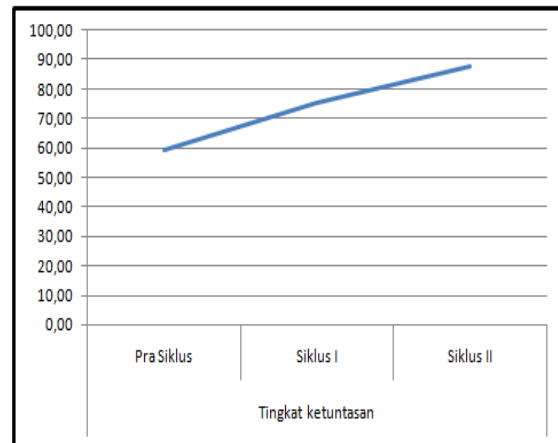
Hasil	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas (%)	59,38	75,00	87,50
Tidak Tuntas (%)	40,62	25,00	12,50
Jumlah	100	100	100

Sumber: dokumen Penulis

Berdasarkan tabel 4, prestasi siswa pada siklus I meningkat sebesar 15,62 jika dibandingkan dengan prestasi pada pra siklus. Walau ketuntasan belum mencapai ketetapan yang diharapkan, ini suatu tanda baik bagi siswa maupun peneliti dalam menerapkan media permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah. Pembelajaran pada siklus II memiliki tingkat keberhasilan mencapai 87,50 dibandingkan dengan siklus I, seinga ada peningkatan sebesar 12,50. Agar lebih jelas penulis sajikan pada Gambar 9 dan peningkatan prestasi siswa di setiap siklus disajikan pada gambar 10.



Gambar 9. Grafik hasil pembelajara siswa pra siklus, siklus I dan siklus II
Sumber: dokumen Penulis



Gambar 10. Grafik kenaikan prestasi siswa antar siklus
Sumber: dokumen Penulis

Gambar 10 menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian pra siklus ke siklus II selalu mengalami peningkatan. Hal ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kondisi siswa dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis evaluasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anggraeni & Alimin. (2019).

SIMPULAN

Media permainan Ular Tangga Pembelajaran Sejarah yang digunakan mampu meningkatkan prestasi siswa dan terbukti bahwa media tersebut mampu membuktikan peningkatan prestasi siswa. Aturan permainan ditepati oleh para pemain. Ternyata konsekuensi pemain yang mendapat nilai kurang dari 75, menimbulkan rasa malu karena harus tampil menyanyikan salah satu lagu nasional lebih-lebih jika siswa tidak hafal. Hal ini memotivasi siswa untuk membaca materi yang telah dibagikan pada kelompok belajar sebelum pertemuan berlangsung.

Perlakuan pada tindakan II siklus II berdasarkan refleksi yang dilakukan Penulis sebagai peneliti nampak siswa lebih antusias, suasana lebih nyaman, siswa tidak malu-malu atau lebih bebas dalam menjawab. Hal baru bagi siswa adalah adanya perilaku yang biasa siswa lakukan masuk dalam kotak Ular Tangga Pembelajaran Sejarah yang bergambar tangga dan ular. siswa tampil dengan gaya masing-masing, gestur tubuh sesuai pesan yang harus siswa baca dengan nyaring. Bagi penulis ini tantangan tersendiri sebagai pesan membangun karakter baik siswa melalui media permainan.

Media pembelajaran menggunakan alat permainan ini perlu diujicobakan di kelas lain untuk mengetahui apakah hasilnya sama, yaitu mampu meningkatkan prestasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisha Syafitri, Hermansyah Amir, Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP*, 3 (2), 132-138. Retrieved from: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/alotropjurnal/article/download/9911/4895>
- Ananda Rahmadani, Iswendi. (2019) Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Sumatera Barat. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1 (4), 897-905 Retrieved from: <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/download/145/137>
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto (2018), *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Berserta Contoh-Contohnya*, Jakarta. Gaya Media.
- Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, Joko Sulianto. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4 (4), 407-414, Volume 4, Number 4, Tahun Terbit 2020, pp. 407-414. Retrieved from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/28506/16370>
- Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1), 2091-2100. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/12425>
- Virna Anggraeni, Muharram, Alimin. (2019) Pengaruh Permainan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Masamba (*Studi pada Materi Pokok Struktur Atom dan Tabel Periodik Unsur*). *Jurnal Didactical Mathematics*, 2 (1), 36-41. Retrieved from <http://103.76.50.195/chemica/article/viewFile/6654/3792>