

ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK SDI WATUJARA

Adi Neneng Abdullah¹, Chatarina Novianti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores

Corresponding Email: chatarinanovianti261185@gmail.com

ABSTRAK

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Inpres Watujara Kecamatan Ende timur Kabupaten Ende terhadap proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi hanya berlangsung satu arah. *Kedua*, kurangnya strategi dalam pemanfaatan pembelajaran berdampak pada kurangnya konsentrasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. *Ketiga*, pembelajaran berpusat pada guru, dengan model pembelajaran ceramah untuk pembelajaran IPS, terutama di kelas V. *Keempat*, guru kurang menggali potensi peserta didik. *Kelima*, kegiatan pembelajaran kurang merangsang peserta didik untuk belajar aktif. *Keempat*, Suasana kelas yang kurang menyenangkan. Hal ini berdampak pada minat belajar dan hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu diperlukan upaya perbaikan, yaitu dengan penerapan media permainan ular tangga. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari persentase observasi minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup aktif dan sangat aktif, yaitu 51% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II dan presentase angket minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup berminat dan sangat berminat, yaitu 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 54% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II

Kata kunci: Media Permainan ular tangga, minat belajar, hasil belajar, IPS

ABSTRACT

The results of initial observations conducted by researchers at Watujara Elementary School, East Ende District, Ende Regency, on the social studies learning process showed that: Teachers still dominate learning so that interactions only occur one way. Second, the low strategy in utilizing learning has an impact on reducing students' concentration and attention in learning. Third, learning is teacher-centered, with a lecture learning model for social studies learning, especially in grade V. Fourth, teachers do not explore students' potential. Fifth, learning activities do not stimulate students to learn actively. Fourth, the classroom atmosphere is less pleasant. This has an impact on students' interest in learning and low learning outcomes. Therefore, improvements are needed, namely by implementing the snake and ladder game media. This research is a Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques use observation techniques, questionnaires, tests, documentation, and field notes. The collected data are analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The results of the study indicate that the snake and ladder game media can increase interest in learning and learning outcomes. This can be seen from the percentage of student learning interest observations that reached the moderately active and very

active categories, from 51% in Cycle I to 90% in Cycle II. The percentage of student learning interest questionnaires that reached the moderately interested and very interested categories increased from 60% in Cycle I to 85% in Cycle II. Learning outcomes also increased from 54% in Cycle I to 100% in Cycle II.

Keywords: *Snakes and Ladders Game Media, learning interest, learning outcomes, Social Studies*

PENDAHULUAN

Mengajar adalah seni, itulah ungkapan guru yang profesional. Guru yang profesional membutuhkan kreatifitas yang tinggi dalam *men-drive* proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator, motivator, pemacu dan perekayasa pembelajaran dituntut mengerahkan seluruh kemampuannya dalam menjalankan fungsi tersebut. Harapan untuk mendapatkan lulusan yang berkompeten tersebut, ternyata mendapat banyak kendala. Salah satu diantaranya yakni kurang kreatifnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sebaik apapun substansi materi ajar jika tidak dikemas secara apik dalam penyampaianannya, maka tidak mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Kurangnya minat belajar peserta didik ini di tunjukkan oleh sikap peserta didik yang kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari peserta didik terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang. Hal ini berdampak pada tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran kurang baik yang disebabkan guru kurang menerapkan variasi model pembelajaran, keterbatasan sarana pembelajaran, minat belajar dan kemampuan peserta didik rendah, peserta didik beranggapan pelajaran IPS sebagai mata pelajaran hafalan, peserta didik tidak dilibatkan secara aktif sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Rendahnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik, juga dialami oleh peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende. dapat dilihat dari kurangnya perhatian dan kepuasan peserta didik pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan kurang senangnya peserta didik pada pelajaran, misalnya (1). mengganggu temannya ketika pelajaran sedang berlangsung, (2). kurang antusias mengikuti pelajaran, ramai sendiri, ketika guru sedang menerangkan pelajaran, (3). merasa puas dengan nilai kurang, (4). aktivitas rendah pada saat guru memberikan pertanyaan hanya sebagian yang mengangkat tangan. (5). Suasana kelas yang kurang menyenangkan.

Data yang diperoleh dari ujian semester satu diketahui hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu 63 % dibawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Dari 24 peserta didik, ada 15 peserta didik yang belum bisa mencapai KKM dan 9 peserta didik (37%) yang mencapai KKM. Rendahnya perolehan nilai peserta didik pada pelajaran IPS disebabkan penguasaan materi masih rendah.

Mencermati permasalahan tersebut diatas maka perlu ditemukan solusi yang cerdas, tepat, kreatif dan inovatif. Salah satu solusi yang ingin peneliti tawarkan untuk bisa memicu minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende adalah menerapkan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun yang dimaksudkan kebutuhan peserta didik adalah (1) kebutuhan akan media yang menarik dan tidak membosankan, (2) kebutuhan akan media yang variatif, dan (3)

kebutuhan akan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2012) menyatakan bahwa satu cara yang sangat bagus untuk meningkatkan minat dalam suatu pembelajaran adalah penggunaan media permainan/simulasi.

Pemilihan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. *Pertama*, media permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak dan dimainkan oleh anak-anak. *Kedua*, diharapkan dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS hal ini dikarenakan peserta didik sekolah dasar masih senang bermain, sehingga pendekatan dengan permainan akan lebih efektif. *Ketiga*, di dalam permainan ular tangga tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Dikatakan kompetitif dikarenakan dalam permainan ini ada 6 kelompok saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Dikatakan kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerjasama dalam permainan. Dikatakan hiburan, dikarenakan selama permainan berlangsung, suasana gembira menyelimuti jiwa peserta didik. *Keempat*, banyak sisi positif yang terkandung dari permainan ular tangga, diantaranya melatih perkembangan psikomotorik, kognitif, keseimbangan komunikatif sehingga bermanfaat untuk perkembangan jiwa anak.

Pembelajaran IPS dengan menerapkan media permainan ular tangga, selain banyak keunggulannya seperti yang sudah dijelaskan diatas, juga banyak manfaatnya, diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar IPS, jika guru hanya mereduksi pada teks yang ada dalam buku paket IPS dengan harapan tidak salah melangkah, maka akan memungkinkan peserta didik tidak mau membaca buku paket di rumah, karena peserta didik beranggapan bahwa semua akan disampaikan juga oleh guru dalam pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi bosan dan tidak bergairah. Sebaliknya jika dalam pembelajaran IPS dilibatkan permainan maka pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan. *Kedua*, hasil belajar peserta didik meningkat karena peserta didik menemukan sendiri materi yang diajarkan dan bukan sekedar pemberitahuan dari guru. *Ketiga*, meraih makna belajar IPS melalui pengalaman-pengalaman yang pernah peserta didik alami, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan manusia dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun diri sendiri.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas. *Satu, planning* (perencanaan). *Dua, act* (pelaksanaan/Tindakan). *Tiga, observation* (pengamatan). *reflecting* (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti,

maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas V SD Inpres Watujara tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 24 orang. Terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan media permainan ular tangga. *Kedua*, minat belajar. *Ketiga*, hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penerapan Media Permainan Ular Tangga

Penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ini dilaksanakan mulai tanggal 29 Januari 2014 sampai dengan 25 Februari 2014 yang dibagi menjadi dua siklus. Skenario pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran yang diterapkan guru di kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Kabupaten Ende terlaksana sepenuhnya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen tersebut, ditemukan bahwa penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran pada kedua siklus sudah berlangsung maksimal. Pada siklus I, ketercapaian pelaksanaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran adalah 72%. Setelah beberapa perbaikan dalam pelaksanaan, maka pada siklus II pelaksanaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran tersebut mengalami peningkatan, yaitu mencapai 94%.

Pada saat pembelajaran awalnya Peserta didik membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Guru membagikan satu set permainan ular tangga dan lembar daftar pertanyaan berupa kartu soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dijawab peserta didik. Setiap pemain memilih sebuah alat penghitung yang berbeda warna. Peserta didik melakukan undian untuk menentukan urutan bergilir melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tersedia. Permainan dimulai dari start, pemain pertama melempar dadu dan menjawab soal tentang materi pelajaran nomor 1. Apabila jawaban benar maka peserta didik tersebut boleh melanjutkan perjalanan ke angka berikutnya, dan apabila jawaban salah maka peserta didik tersebut harus berhenti di kotak start. Pemain kedua berganti sebagai pelempar dadu dan menjawab pertanyaan nomor 2, begitu juga seterusnya secara bergiliran. Pada giliran pemain menggelindingkan dadu, apabila mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut dapat melempar dadu lagi. Jika pin berhenti di kaki sebuah tangga, maka pemain tersebut boleh naik ke bagian atas tangga. Jika pin pemain berhenti di ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai akhir dari ekor ular tersebut. Lebih dari satu alat penghitung bisa menempati kotak yang sama sampai permainan mulai kembali/bergerak. Kelompok yang cepat menyelesaikan kartu soal dengan permainan ular tangga, maka kelompok tersebutlah yang pemenang. Hal tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah

pembelajaran dengan media permainan ular tangga dikembangkan oleh De-ann Black (dalam Wati,2012).

Minat Belajar

Minat berarti perhatian, keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu, berminat berarti mau, suka, ingin akan. Menurut Islamuddin (2012:20), minat ditandai dengan rasa suka dan terikat pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya, harus ada kerelaan dari seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukai. Adanya minat dalam diri seseorang juga dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang cenderung lebih menyukai suatu hal dari pada hal yang lainnya.

Yang dimaksudkan dengan minat pada pada penelitian ini adalah minat peserta didik untuk belajar IPS.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Data minat belajar diperoleh melalui observasi minat belajar peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dan angket minat belajar yang diberikan sesudah tindakan. Setelah melaksanakan dua siklus penelitian, diketahui bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus I. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	39	69	87	65
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	30	39	43	37
3. Menanggapi pertanyaan	30	43	43	39
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	26	26	35	29
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	91	96	96
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	22	36	61	40
% Rata-rata	45	54	61	53

(Sumber data yang diolah)

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 45%, pertemuan II mencapai 54% dan

pertemuan III mencapai 61%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria cukup aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 53% yang berada pada kriteria cukup berminat.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus II. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.2 Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	87	91	100	93
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	65	70	70	68
3. Menanggapi pertanyaan	52	57	74	60
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	52	78	100	77
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	100	100	100
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	72	96	100	89
% Rata-rata	71	79	89	80

(Sumber data yang diolah)

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 71%, pertemuan II mencapai 79% dan pertemuan III mencapai 80%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria sangat aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 85% yang berada pada kriteria sangat berminat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II berjalan sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Pada pertemuan 1,2 dan 3 Peserta didik sangat aktif dan banyak peserta didik yang mengangkat tangannya ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik dalam melakukan permainan sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan oleh guru, peserta juga terlihat sangat antusias dalam menjawab kartu soal, tidak lagi terlihat kecemasan di wajah peserta didik ketika ditunjuk oleh guru untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas. Di dalam kelompok, peserta didik saling berdiskusi dan bertanggung jawab, nampak keceriaan di wajah peserta didik ketika mampu menyelesaikan kartu soal tepat pada waktunya. Sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini dan berdasarkan hasil observasi minat belajar dan angket minat belajar peserta didik maka minat belajar peserta didik di kelas V pada siklus II meningkat.

Hal ini disebabkan karena minat memiliki keterkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya (Schunk dkk, 2012:322). Permainan ular tangga bukanlah hal yang baru bagi peserta didik kelas V SD Inpres Watujara kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende, dimana peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang

permainan menyenangkan tersebut. Dengan menghubungkan dunia bermain dan konsep belajar IPS, membuat proses belajar menjadi unik dan merangsang minat belajar peserta didik.

Minat belajar juga merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan dalam tercapainya kualitas pembelajaran, baik proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terkait erat dengan pelaksanaan pembelajaran. Minat dapat timbul secara tiba-tiba, tetapi timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar (Parveen dkk, 2011:950), jadi dapat disimpulkan bahwa pentingnya minat terhadap perkembangan peserta didik, khususnya dalam hal menyangkut akademik.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende pada pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga. Penerapan media permainan ular tangga sudah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai Tertinggi	87
2	Nilai terendah	47
3	Nilai rata-rata kelas	71
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	13
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	11
6	Presentase ketuntasan belajar	54

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik pada Lampiran18 juga dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 87, nilai terendah 47, nilai rata-rata kelas 71, jumlah peserta didik yang tuntas belajar 13 orang, jumlah peserta didik yang belum tuntas 11 orang dan presentase ketuntasan 54%. Berdasarkan hasil analisis data siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga dilanjutkan pada siklus ke-II.

Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I disebabkan beberapa kendala, antara lain karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga ini bukan hal baru bagi peserta didik, namun merupakan media yang baru diperkenalkan kepada siswa kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende dalam proses belajar IPS. Aturan permainan Ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran IPS tentu merupakan hal yang berbeda dengan aturan permainan ular tangga yang diketahui peserta didik. Adanya anggapan bahwa

proses pembelajaran dengan permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan membuat peserta didik kurang memperhatikan aturan utama permainan dimana peserta didik harus menjawab sejumlah soal yang telah disiapkan. Karena perbedaan persepsi tersebut, banyak peserta didik yang melakukan permainan ular tangga tidak sesuai dengan aturan yang telah dibuat peneliti. Peneliti sedikit kesulitan dalam mengatasi kendala tersebut, dikarenakan anak usia sekolah dasar masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya.

Hal ini sesuai dengan teori perkembangan Piaget, yang menyatakan bahwa perkembangan anak pada usia 7-12 tahun berada pada tahapan operasional konkrit yaitu anak mengembangkan konsep dengan benda-benda konkrit (Trianto, 2009:29). Sehingga dalam proses pembelajaran di dalam kelompok, banyak peserta didik yang hanya bermain-main dengan media permainan ular tangga tanpa menjawab soal yang ada di dalam kartu.

Kendala tersebut juga selaras dengan pemahaman permainan yang diungkapkan oleh Susilawati, Permana dan Khoerudin (2013), bahwa permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan tanpa memperhatikan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai (Mutiah, 2010: 110). Untuk mengatasi hal tersebut, guru sangat hati-hati dalam memberikan pemahaman berulang-ulang dan menegaskan aturan permainan ular tangga yang dimaksudkan dalam pembelajaran IPS. Hal ini senada dengan pendapat Hammer (2001:16) sebagai berikut.

"Knowledge is constructed through social interaction and collaboration with other. Constructivist learning is based on student' active partive participation in problem-solving and critical thinking regarding a learningactivity with they find relevant and engaging. The teacher is a facilitator or coach in the constructivist learning approach. The teacher guides the student, stimulating and provoking the studen's critical thinking analysis, and synthesis throughout the learning process."

Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dibentuk dari interaksi sosial dan kolaborasi dengan teman lainnya. Pembelajaran konstruktivistik didasarkan pada partisipan aktif peserta didik. Semakin peserta didik aktif berarti dia semakin besar mengkontruk materi ke dalam pemikirannya. Keaktifan belajar sangat penting dimiliki peserta didik di dalam kelas untuk menyerap materi dengan maksimal.

Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I juga disebabkan kontrol kelas guru yang kurang baik. Hal ini dikarenakan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I merupakan kondisi pembelajaran yang baru pertama kali dilaksanakan dan guru belum menghafal dan terbiasa dengan karakteristik siswa-siswi kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende. Untuk mengatasi tersebut, guru menggunakan papan nama untuk lebih mengenal peserta didik pada siklus II. Selain itu, guru menyiapkan *reward* pada siklus II untuk lebih membangkitkan motivasi siswa agar berusaha meningkatkan hasil belajar.

Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.4 Perolehan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai terendah	80
3	Nilai rata-rata kelas	92
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	24
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	-
6	Presentase ketuntasan belajar	100

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik pada Lampiran 31 juga dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 100, nilai terendah 80, nilai rata-rata kelas 90, jumlah peserta didik yang tuntas belajar 24 orang dan presentase ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil analisis data siklus II sudah meningkat, dengan demikian proses penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikut.

Pada siklus II hasil belajar meningkat sangat signifikan, dimana seluruh siswa telah tuntas mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Kondisi pembelajaran di siklus II sangat berbeda dengan siklus I. Perlahan peserta didik mulai memahami aturan permainan ular tangga ketika diarahkan oleh guru. Peserta didik juga terlihat semangat karena guru menyiapkan *reward* untuk membangkitkan semangat belajar Peserta didik. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73). Dengan menyiapkan *reward*, memberikan dorongan bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar juga disebabkan karena adanya minat peserta didik untuk belajar dalam kemasan permainan ular tangga. Dengan melibatkan permainan dalam pembelajaran IPS maka pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan. Hasil belajar peserta didik meningkat karena peserta didik menemukan sendiri materi yang diajarkan dan bukan sekedar pemberitahuan dari guru. Selain itu, peserta didik dapat meraih makna belajar IPS melalui pengalaman-pengalaman yang pernah peserta didik alami, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan manusia dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun diri sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik tiga kesimpulan meliputi. *Pertama*, penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Inpres Ende. Adanya peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari hasil observasi minat belajar peserta didik berturut-turut meningkat 39% dari 58% menjadi 80%, angket minat belajar meningkat 29% dari 55% menjadi 85%. Media permainan ular tangga sangat sesuai diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V materi tokoh-tokoh perjuangan pahlawan sebelum kemerdekaan. Proses pembelajaran ini, membuat pembelajaran IPS lebih bermakna dan menyenangkan disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik, dimana anak-anak di usia sekolah dasar adalah anak-anak yang masih suka bermain. Pusat pembelajaran tidak semata-mata pada guru saja namun melibatkan siswa secara

aktif sebagai pembelajar. *Kedua*, penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende meningkat 46% dari siklus I sebesar 54% ke siklus II menjadi 100%. *Ketiga*, penerapan media permainan ular tangga yang dilakukan terdiri dari langkah-langkah. (1). Peserta didik membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik, (2). Guru membagikan satu set permainan ular tangga dan lembar daftar pertanyaan berupa kartu soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dijawab peserta didik, (3). Setiap pemain memilih sebuah alat penghitung yang berbeda warna, (4). Peserta didik melakukan undian untuk menentukan urutan bergilir melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tersedia, (5). Permainan dimulai dari start, pemain pertama melempar dadu dan menjawab soal tentang materi pelajaran nomor 1. Apabila jawaban benar maka peserta didik tersebut boleh melanjutkan perjalanan ke angka berikutnya, dan apabila jawaban salah maka peserta didik tersebut harus berhenti di kotak start, (6). Pemain kedua berganti sebagai pelempar dadu dan menjawab pertanyaan nomor 2, begitu juga seterusnya secara bergiliran. Pada giliran pemain menggelindingkan dadu, apabila mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut dapat melempar dadu lagi, (7) Jika pin berhenti di kaki sebuah tangga, maka pemain tersebut boleh naik ke bagian atas tangga. Jika pin pemain berhenti di ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai akhir dari ekor ular tersebut. Lebih dari satu alat penghitung bisa menempati kotak yang sama sampai permainan mulai kembali/bergerak. (8) Kelompok yang cepat menyelesaikan kartu soal dengan permainan ular tangga, maka kelompok tersebutlah yang pemenang. hal ini terlihat dari presentase peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dari siklus I, ketercapaian pelaksanaan penerapan media permainan ular tangga adalah 71%. Setelah beberapa perbaikan dalam pelaksanaan, maka pada siklus II pelaksanaan media tersebut mengalami peningkatan mencapai 95%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan empat saran sebagai berikut . *Pertama*, penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar IPS, sehingga diharapkan guru hendaknya dapat memilih model, media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik dan jenis materi yang diberikan Penggunaan media dalam kelompok dan mengandung unsur permainan akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. *Kedua*, sebaiknya sebelum guru menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran hendaknya memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik mengenai apa yang harus dilakukan pada setiap tahapan belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga, memperhatikan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang tepat. Selain itu, sebaiknya dalam pengamatan aktivitas permainan ular tangga menggunakan lebih dari satu observer agar pengamatan aktivitas permainan ular tangga selama pembelajaran berlangsung lebih teliti. *Ketiga*, Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar diharapkan sekolah dapat mengadakan pembinaan dan pelatihan berkelanjutan terhadap guru-guru SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende untuk meningkatkan

pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan berbagai media pembelajaran pada umumnya dan media permainan ular tangga pada khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keempat, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS hendaknya perlu dikembangkan untuk memperbaiki kekurangan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggabungkan atau mengkolaborasikan dua model pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang sesuai, dan materi pada siklus I dan siklus II hendaknya materinya berkelanjutan, sehingga pencapaian nilai bukan karena pengulangan materi melainkan karena media permainan ular tangga yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Islamuddin, H. 2012. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Koerudin, Ending., Permana Pepeng dan Susilawati Susi. 2013. Teknik Permainan Ular Tangga (*Schlangen und Leitern*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Jurnal* ([http//www. Scholar.google.co.id](http://www.Scholar.google.co.id)) diakses 09 Mei 2014.
- Munandar, Utami. S.C. 1995. Bimbingan dan Koseling Anak Berbakat. Surabaya: Makalah dalam Kongres VIII dan Konvensi Nasional X IPBI.
- Mutiah, Dina. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Monks, dkk. 1994. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: University Press NY:Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Nuriyah, Siti. 2013. *Pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS (sejarah) di SMP Negeri II Blitar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Schunk. H. Dale, Pintrich. R. Paul & Meece. L. Judith. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* Jakarta: Kencana Prenada Group
- Wati, Septiana E. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Ular Tangga di Kelas IV SDN Balowerti 3 Kota Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Widyawati. 2013. *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan gobak sodor pada anak kelompok B TK PGRI 02 Wagir Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.