

## Table Of Content

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Journal Cover</b>                  | 2 |
| <b>Author[s] Statement</b>            | 3 |
| <b>Editorial Team</b>                 | 4 |
| <b>Article information</b>            | 5 |
| Check this article update (crossmark) | 5 |
| Check this article impact             | 5 |
| Cite this article                     | 5 |
| <b>Title page</b>                     | 6 |
| Article Title                         | 6 |
| Author information                    | 6 |
| Abstract                              | 6 |
| <b>Article content</b>                | 7 |

# Academia Open

Vol 6 (2022): June

DOI: 10.21070/acopen.6.2022.1766 . Article type: (Education)

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Snakes and Ladders Media in Social Sciences Learning of  
Elementary School Students**

*Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*

**Nurul Huda Septiyanto, nhuda160996@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Ermawati Zulikhatin Nuroh, ermawati@umsida.ac.id, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

**Abstract**

Research entitled Snakes and Ladders Media on Social Studies Learning for Elementary School Students. This study aims to analyze how the application of snake and ladder learning media in social studies learning for elementary school students. This study uses a qualitative approach. The type of research used is a literature review. The source of data in this study is the theory of secondary data obtained from the results of research that has been carried out by previous researchers. Data collection method using documentation. The data analysis technique in this study used descriptive analysis. The results of this study indicate that the application of snake and ladder learning media can increase students' interest and learning outcomes in social studies. In addition, the snake and ladder learning media can also be applied during a digital-based pandemic.

Published date: 2022-06-30 00:00:00

## Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan faktor penting dalam memajukan suatu bangsa karena mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa aktif dalam mengembangkan potensi diri agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kekuatan kepribadian, kecerdasan, serta memiliki ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara.[1] Oleh karenanya, diperlukan kurikulum yang baik untuk mencapai mutu pendidikan yang baik.

Dalam proses pembelajaran oleh satuan pendidikan seharusnya dilaksanakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, interaktif, yang yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kemandirian, kreativitas berdasarkan minat, bakat, dan perkembangan serta psikologi siswa.[2] Sebaiknya dalam setiap satuan pendidikan membuat perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan kompetensi.

Adapun kompetensi yang wajib dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar adalah sebagai berikut:[3] (1) menunjukkan perilaku sosial budaya yang mencerminkan jati diri bangsa sebagai warga negara Indonesia ; (2) mengenali konsep ruang dan waktu serta aktifitas manusia dalam kehidupan bersosial, kehidupan berbudaya dan juga dalam kehidupan ekonomi; (3) menceritakan hasil dari studi tentang kehidupan dari bangsa Indonesia; (4) menceritakan eksistensi kelembagaan sosial, budaya, politik, dan ekonomi dalam masyarakat; (5) bijaksana dan bertanggungjawab dalam menjaga dan melestarikan lingkungan hidup; (6) meneladani sikap dan tindakan gagah berani pemimpin bangsa dalam menjalankan kehidupan bersosial dan berbudaya sebagai warga negara Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar dan menengah.[4] Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran terpadu dari mata pelajaran geografi, ekonomi, sejarah dan juga dari ilmu sosial yang lain. Tujuan utama dari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi siswa supaya peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat. Dan diharapkan memiliki sikap terampil dalam mengatasi tiap-tiap permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar sampai menengah masih belum menunjukkan tercapainya tujuan diantaranya yaitu kurangnya memiliki keberanian siswa dalam menyampaikan gagasannya, kurangnya mempunyai sikap tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, dan juga rendahnya sikap disiplin. Permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut: (1) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial lebih berfokus pada buku daripada mengangkat permasalahan-permasalahan baru yang terjadi dalam masyarakat atau siswa; (2) pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga menjadikan pembelajaran bersifat satu arah; (3) masih menggunakan pola belajar individual. Dari permasalahan-permasalahan diatas tentunya berakibat pada siswa cenderung dalam pembelajaran menjadi pasif.

Permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga masih terjadi pada lingkup sekolah dasar dimana dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat banyak materi yang bersifat hafalan dan kurangnya guru menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran tersebut. Guru kurang maksimal menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kebanyakan media yang sering kali digunakan oleh guru hanya berupa gambar cetak dan bersifat visual. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa dapat mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih menerapkan metode ceramah serta belum inovatif dalam menggunakan model pembelajaran. Kurangnya pelibatan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak ada hal yang menarik yang diberikan guru.

Dari hal ini dapat digunakan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media tidak hanya memudahkan guru, namun juga dapat membantu siswa dalam menyampaikan hal-hal yang kongkret. Oleh sebab itu, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang baik sesuai tujuan yang diharapkan.

Dari hasil penelitian Catur Agustina Candra Dewi, dkk mengatakan bahwa setelah diterapkannya media ular tangga menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek berbantuan media ular tangga lebih tinggi daripada kelas yang hanya menggunakan pembelajaran langsung. Pada kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan media ular tangga, siswa cenderung lebih aktif dan antusias tentang proyek mereka.[5]

Hasil dari penelitian Mohammad Latiful Amin, dkk mengatakan bahwa setelah diterapkannya media ular tangga menunjukkan hasil belajar kognitif lebih baik di kelas eksperimen. Belajar menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen menunjukkan hasil rata-rata *post-test* 72,03 dari hasil *pre-test* 60,4. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan teknik langsung model pembelajaran menunjukkan hasil *post-test* 63,41 dari hasil *pre-*

test 55,6.[6]

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan *literature study*. *Literature study* atau penelitian kepustakaan memiliki arti, serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data melalui pemanfaatan kepustakaan (buku, dokumen, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah).[7] Subyek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti melalui pihak kedua dan bukan data orisinal dari pihak pertama di lapangan. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi penulisan berupa jurnal ilmiah. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya isi.

## Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan bagian yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Media pembelajaran digunakan dalam rangka untuk meminimalisir permasalahan dalam proses belajar. Hambatan belajar yang dialami rentang usia siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkret yang mengharuskan pembelajaran dikaitkan dengan objek yang kongkret. Dengan objek kongkret maka siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, guru diwajibkan menerapkan strategi-strategi maupun metode yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang baik dengan berdasarkan karakteristik siswa diharapkan mampu memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang melibatkan siswa akan membantu dalam menggali materi yang dipejari. Pembelajaran dengan menggunakan media yang melibatkan siswa akan merangsang aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek ketrampilan. Sehingga siswa dalam proses pembelajaran akan merasa senang yang akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai.

Menurut Penelitian Ummu Azka Amalia menjelaskan bahwa peneliti menerapkan media permainan ular tangga.[8] Dikarenakan media pembelajaran ular tangga dapat melatih kognitif siswa pada saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, melatih kerjasama, serta mampu memberikan motivasi bagi siswa agar giat belajar. Karena menggunakan media ular tangga dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu media tersebut sangat praktis, ekonomis, dan mudah dimainkan.

Dalam penelitian Dimas Hermawan menjelaskan tentang bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ular tangga.[9] Mula-mula, bidak diletakkan pada kotak "start". Lalu dadu dilemparkan, kemudian hitung mata dadu yang muncul. Selanjutnya bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila bidak berada pada pangkal tangga, maka bidak naik sampai ujung tangga. Dan apabila bidak menyentuh ekor ular maka bidak harus turun sampai kotak yang ditunjukkan kepala ular. Pemenangnya adalah pemain pertama yang mencapai kotak puncak.

Keistimewaan media pembelajaran ular tangga ini adalah:[10] (1) media pembelajaran ular tangga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain, (2) media pembelajaran ular tangga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan, (3) media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan di dalam kelas maupun di luar kelas, (4) media pembelajaran ular tangga merupakan media yang praktis, ekonomi, dan mudah digunakan, (5) media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan media pembelajaran ular tangga terdapat banyak gambar yang menarik dan *full colour*, (6) media pembelajaran ular tangga dapat mengajarkan siswa untuk mengantri, (7) media pembelajaran ular tangga dapat melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata dadu yang keluar, (8) serta media pembelajaran ular tangga dapat melatih kerjasama.

Berdasarkan penelitian Ahmad Hariyadi menjelaskan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa.[11] Dengan media ular tangga sebagai alat penyampai materi akan memberikan ruang bagi siswa dalam menerima materi yang diberikan. Jika dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media gambar, materi yang diberikan kepada siswa belum bisa diterima dengan baik sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Pada penelitian Dena Julianti, dkk yang menerapkan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan pada keaktifan siswa.[12] Bisa dilihat dari presentase keaktifan belajar siswa pada aspek bertanya meningkat dari 60% menjadi 83%, pada aspek kerjasama meningkat dari 61% menjadi 87%, pada



aspek berpendapat meningkat dari 57% menjadi 76%, dan pada aspek ketekunan meningkat dari 84% menjadi 95%.

Selain meningkatkan aspek sikap K. Srinivan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.[13] Karena guru dapat memberikan pemahaman materi dengan mudah menggunakan media ular tangga. Siswa dapat dengan mudah menggali materi yang disampaikan serta mudah dalam mengingat melalui pengalaman langsung.

Penelitian Ade Nurjanah, dkk. menunjukkan bahwa pada penerapan media pembelajaran ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada hasil belajar IPS mengenai materi kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia.[14] Terbukti pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga hasil belajar siswa rata-rata *pre-test* pada kategori sedang meningkat menjadi kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional hasil belajar siswa rata-rata pada kategori tinggi dan untuk hasil rata-rata *posttest* berada pada kategori sangat tinggi. Hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan untuk hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Rata-rata normal gain kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dan untuk kategori peningkatan kualitas pembelajaran kelas eksperimen berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol kategori kurang efektif.

Selaras dengan penelitian diatas, penelitian Tipani Liani Dewi, dkk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang 1 materi pembagian waktu di Indonesia meningkat setelah menggunakan media permainan ular tangga.[15] Dapat dilihat hasil belajar siswa pada tahap awal dari jumlah keseluruhan kelas V SDN Sindang 1 adalah 29 siswa, hanya 10 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus 1 menunjukkan sebanyak 23 orang siswa tuntas mencapai KKM. Kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi sebanyak 25 orang siswa yang tuntas mencapai KKM. Dan pada siklus 3 telah meningkat pesat sebanyak 27 orang siswa yang mencapai KKM dan hanya tersisa 2 siswa yang belum mencapai KKM.

## Kesimpulan

Berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan dari pemaparan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial siswa dikarenakan dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat membuat siswa tertarik, aktif, dan lebih termotivasi untuk giat belajar. Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## References

1. Undang-Undang Tentang Pendidikan Nasional No.21 Tahun 2003.
2. Permendikbud No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pembelajaran.
3. Permendikbud No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
4. Permendikbud No.22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
5. Dewi, Catur Agustina Candra., Yatim Riyanto, Suhanadji. 2020. The Effect Of Project Based Learning Model Combined With Snake And Ladder Media To Fifth Graders' Learning Activity And Outcomes In Social Studies. Vol. 8.
6. Amin, Mohammad Latiful., Sri Sulistyorini, Sugianto. 2020. The Increase Of Studens Science Cognitive Using Snake Ladder Media.
7. Zed, Mestika. 2008. Metode Penelitian Kepustakaan". Jakarta:Yayasan Obor Indonesia.
8. Amalia, Ummu Azka. 2020. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Cara Perkembangbiakkan Hewan Dan Tumbuhan Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas III SDN 1 Banyuroto Magelang. S-1 Institut Agama Islam Salatiga.
9. Hermawan, Dimas. 2019. Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan. S-1 Universitas Negeri Semarang.
10. Indriani, Ari., Junarti, dan Ulfa Lu'luatul Hidayah. (2020). Penerapan Permainan Ular Tangga Pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. Vol. 7 No. 1.
11. Hariyadi, Ahmad. 2018. Use Of Smart Ladder Snake Media To Improve Student Learning Outcomes Of IV Grade Students Of State Elementary School 1 Doropayung Pancur Rembang. Vol. 9 No.1.
12. Julianti, Dena., M. T. Hartono Ikhsan, dan Avini Martini. 2018. Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Permainan Ular Tangga. Vol. 1 No. 1.
13. Srinivan, K. 2018. Snake And Ladder Games In Cognition Development On Students With Learning Difficulties.
14. Nurjanah, Ade., Sumardi, Dan Akhmad Nugraha. 2018. Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Vol. 5 Nol. 2.
15. Dewi, Tipani Liani., Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian

# Academia Open

Vol 6 (2022): June

DOI: 10.21070/acopen.6.2022.1766 . Article type: (Education)

Waktu Di Indonesia. Vol. No. 1.