

# Sandlaga: Snake And Leader Game Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Dalam Pelajaran IPS

<sup>1</sup>Mauludiyah Khoirunnisa, <sup>2</sup>Solehatun Anisa, <sup>3</sup>Zulva Ferdiana Kulsum

<sup>1</sup>Program Studi Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi Terapan, <sup>2,3</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan

<sup>1</sup>E-mail : [mauludiyah2115014014@webmail.uad.ac.id](mailto:mauludiyah2115014014@webmail.uad.ac.id)

<sup>2</sup>E-mail : [solehatun2115029185@webmail.uad.ac.id](mailto:solehatun2115029185@webmail.uad.ac.id)

<sup>3</sup>E-mail : [zulva2115029184@webmail.uad.ac.id](mailto:zulva2115029184@webmail.uad.ac.id)

Corresponding author: [gunawan@unimbone.ac.id](mailto:gunawan@unimbone.ac.id)

*Received : October 12, 2023*

*Reviewed : October 13, 2023*

*Accepted : November 21, 2023*

*Online Published: December 27, 2023*

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ilmu sejarah melalui permainan ular tangga atau snake and leader game. Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar kelas V dan VI. Pembelajaran ilmu sejarah merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan Sejarah nasional maupun internasional. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami sejarah-sejarah yang terjadi. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran ilmu sejarah perlu menerapkan suatu metode belajar yang menarik agar siswa dapat lebih tertarik dan mudah mengingat sejarah nasional maupun internasional. Artikel ini akan menjelaskan tentang pentingnya pengetahuan sejarah pada siswa. Dengan mengintegrasikan pembelajaran ilmu sejarah ke dalam permainan snake and leader, diharapkan dengan metode ini daya ingat siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Hal ini akan membangun dasar yang kuat bagi perkembangan minat mereka dalam Pelajaran ilmu sejarah.

**Kata Kunci:** ilmu sejarah, permainan ular tangga, sejarah, daya ingat

## I. Pendahuluan

Pada saat ini potensi suatu bangsa atau Negara tidak lagi di nilai dari melimpahnya kekayaan alam tapi dinilai dari potensi sumber daya manusia yang terbentuk melalui dunia pendidikan. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia (SDM) jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan kehidupan manusia di dunia. Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk masa depan siswa karena pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran ilmu sejarah, minat belajar yang kuat adalah kunci untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang keadaan sosial dan sejarah-sejarah yang terjadi. Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji keseluruhan perkembangan proses dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau, sejarah ini memiliki keterhubungan dari apa yang terjadi dimasa lampau dengan gambaran di masa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang (Dwi, 2013).

Pemahaman ilmu sejarah yang baik penting bagi pengembangan pemikiran logis dan analitis pada siswa. Namun, seringkali siswa merasa kesulitan dan kehilangan minat belajar sejarah karena dianggap rumit dan banyak hafalan. Minat belajar pengetahuan sejarah merupakan salah satu faktor penting yang harus dipahami oleh siswa. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat sejarah-sejarah, hal ini disebabkan karena banyaknya sejarah dan pengetahuan yang harus diketahui oleh siswa.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Maulana (2017) pada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Pekalongan melakukan survey dengan metode eksperimen berupa Quasi Experimental sebagai desain penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan subjek dari siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang belajar dengan bantuan media pembelajaran berupa permainan edukasi berbasis Flash dan VIII C sebagai kelas kontrol yang belajar tanpa bantuan permainan edukasi berbasis Flash. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan edukasi berbasis Flash sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa jika dibandingkan tanpa menggunakan permainan edukasi berbasis Flash.

Hal ini dibuktikan dengan nilai gain yang didapat oleh kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yaitu 0,454 dan 0,296. Permasalahan ini didukung berbagai alasan yaitu sejarah merupakan pelajaran menghafal dan mengingat serta metode guru yang hanya fokus menceritakan Sejarah-sejarah tanpa adanya penerapan di kehidupan nyata yang dianggap tidak relevan. Kesulitan siswa dalam mempelajari sejarah disebabkan oleh dua hal yaitu banyaknya materi yang harus dihafal, diingat, dan cakupan sejarah yang luas serta ada beberapa kemiripan tiap-tiap cerita. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif guna meningkatkan daya ingat yang tinggi pada siswa. Untuk mengatasi hal ini, pengintegrasian pembelajaran ilmu sejarah dalam metode belajar yang menarik perlu diterapkan agar siswa dapat lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari ilmu sejarah di mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## II. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini mengkaji tentang penggabungan konsep pembelajaran Ilmu sejarah. Data diperoleh dari sumber-sumber yang relevan, yaitu buku, jurnal, dan prosiding. Hasil data yang diperoleh dari kajian literatur tersebut kemudian akan di analisis dan disusun secara sistematis. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Eka, 2015).

Hasil kompilasi dari beberapa penelitian terdahulu digunakan untuk menyimpulkan: (Hartanto & Dani, 2016) 1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ilmu sejarah di Indonesia 2. Bagaimana respon siswa terhadap pelajaran ilmu sejarah 3. Bagaimana hasil belajar setelah menerapkan konsep pengintegrasian pembelajaran ilmu sejarah Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut (Kulthau, 2002): 1. Pilih tema 2. Eksplorasi informasi 3. Penentuan arah penelitian 4. Mengumpulkan sumber data 5. Penyajian data 6. Menyusun laporan

Dari beberapa jurnal yang kami baca banyak siswa-siswa yang kurang menyukai pelajaran sejarah dikarenakan pelajaran yang sudah ditanamkan sejak kecil oleh guru bahwa ilmu sejarah rumit dan hanya menghafalkan saja dari sejarah-sejarah yang pernah terjadi. Sehingga membangun mindset anak menjadi sulit mengingat akan pelajaran sejarah dan menurunkan motivasi anak dalam belajar ilmu sejarah. Apabila pelajaran

sejarah diajarkan dengan cara yang asik dan tidak membosankan sejak siswa berada dibangku dasar, maka akan menanamkan mindset siswa bahwa pelajaran sejarah tidak sesulit dan semembosankan itu. Pada artikel yang kami tuliskan ini, kami ingin menuangkan konsep pengintegrasian pembelajaran ilmu sejarah dalam sebuah permainan ular tangga atau snake and leader.

## III. Pembahasan

Menurut Sadiman (2007) permainan adalah kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuantujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain”. Kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan. Media permainan ular tangga merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran dan sangat cocok diterapkan khususnya di sekolah dasar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mungkin sulit dipahami oleh siswa.

Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga (Wati, 2021). Penelitian (Afandi, 2015) juga menyatakan bahwa pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%.

Table 1. Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Sebelum Diterapkan Media Ular Tangga	Setelah Diterapkan Media Ular Tangga
	Nilai < KKM	Nilai < KKM
	%	%
Hasil Belajar Pembelajaran IPS	55%	100%

Menurut penelitian yang dilakukan Hasan & Putra (2021) pada Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat, didapatkan hasil penelitian dari alat pengumpulan data berupa lembar observasi siswa pada siklus I dan siklus II di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat terlihat peningkatan pada hasil dan sikap siswa dalam pembelajaran dengan media permainan ular tangga dari segi perhatian, keaktifan dan kerjasama pada saat berlangsung penggunaan media permainan ular tangga. Peningkatan yang dialami dari siklus 1 sampai siklus 2 sebesar 16%. Dari 25 siswa yang mengikuti tes, siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa dan 1 orang siswa tidak tuntas dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang ribut dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, nilai rata-rata 82 dan ketuntasan klasikal 96%.

Pada penelitian Salombe (2021) mendapatkan hasil bahwa semua proses pembelajaran yang menggunakan penerapan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa dari yang terendah 12,5% sampai yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 31,797%. Hasil dari penelitian penggunaan permainan ular tangga ini adalah dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan berpengaruh pada hasil belajar. Sejalan dengan hasil penelitian Lestari (2021) yaitu proses pembelajaran yang menerapkan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 1,7% sampai yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 30,21%. Hasil dari penelitian penerapan media permainan ular tangga ini adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan

perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan kesan menyenangkan, tidak bosan serta menarik bagi siswa yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa (Jamalia, 2018).

#### IV. Kesimpulan

Penerapan permainan ular tangga atau snake and leader game pada siswa Sekolah Dasar sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Dari hasil studi literatur yang diperoleh, banyak penelitian yang menyatakan bahwa kemampuan atau hasil pembelajaran siswa meningkat setelah diterapkannya permainan ular tangga. Penerapan snake and leader game dilakukan pada mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dirasa sulit, membosankan, dan tidak menarik bagi siswa.

#### Referensi

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Dwi, S. (2013). Pengantar Ilmu Sejarah. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Kebudayaan*.
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran Dan Pengembangan*, 3(1),15–20. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.83>
- Jamalia. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1),79–87 <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1730>
- Maulana, M. S. (2017). Implementasi Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sumber Daya.
- Sadiman. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Grafindo Persada.

- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Slavin, E., R. (2009). *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Person Education, Inc.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>