

PENGUNAAN MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR

Niken Yuni Astiti¹, Balqis Putri Rosyada²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Lampung

Alamat e-mail : ¹nikenastiti@fkip.unila.ac.id, ²balqisyaqutah@gmail.com,

ABSTRACT

This research aimed to describe the use of snake and ladder board game media in science learning in elementary schools. The sixth-grade students of SD Negeri 1 Metro Timur served as the research subjects. Data collection was conducted through observation, questionnaires, and documentation during the implementation of the learning media. The board game media used had been validated by media experts and material experts with a very valid category. The research results indicated that 86% of students were very active and 14% were active during learning using the snake and ladder board game media. Students' assessment of the use of the board game showed a positive response with an average score of 3.7 out of 4. The findings of this research indicated that the Snake and Ladders board game media created science learning that was interesting, interactive, and enjoyable for elementary school students.

Keywords: snake and ladder board game, learning media, science learning, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *board game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi selama implementasi media pembelajaran. Media *board game* yang digunakan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86% peserta didik sangat aktif dan 14% aktif selama pembelajaran menggunakan media *board game* ular tangga. Penilaian peserta didik terhadap penggunaan *board game* menunjukkan respon positif dengan nilai rata-rata 3,7 dari 4. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media *board game* ular tangga menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *board game* ular tangga, media pembelajaran, pembelajaran IPAS, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar dan mengajar yang monoton di dalam kelas seringkali membuat peserta didik merasa cepat bosan dan tidak

antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut ditambah dengan materi pelajaran yang sulit untuk dipahami peserta didik. Akhirnya fokus peserta didik pun menjadi terpecah, seperti

mengobrol, mengganggu temannya dan hal-hal yang bisa menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, bahkan kehilangan minat untuk mengikuti pembelajaran.

Mata pelajaran IPAS adalah hal yang baru dan sulit bagi peserta didik, menggunakan nalar dan berpikir kritis untuk memahami konsep ilmiah dan sosial yang digabungkan menjadi satu kesatuan (Saputro et al., 2024). Kesulitan peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPAS ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik.

IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar (Fanani et al., 2022). Sesuai dengan peraturan Kemendikbud tahun 2022 bahwa dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama, yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses (Kemendikbud, 2022).

Harapan-harapan tersebut harus dipenuhi melalui pembelajaran yang menarik, penerapan strategi

pengajaran yang inovatif dalam jumlah yang wajar, dan penggunaan media yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Materi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menghibur dapat digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu langkah jitu yang dapat diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran untuk menarik antusiasme peserta didik dalam belajar (Veronica et al., 2018). Tentunya pendidik harus memerhatikan aspek kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebelum memutuskan media pembelajaran seperti apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Masturah et al., 2018).

Media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran adalah *board game* ular tangga.

Permainan papan adalah jenis permainan yang biasanya dimainkan di permukaan yang luas dan datar,

seperti meja, tempat para pemain dapat bekerja sama. Berbagai alat atau bagian permainan diposisikan, dan dipindahkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai dengan seperangkat aturan dalam permainan papan (Maulana & Asmarani, 2021).

Ular tangga adalah permainan tradisional yang dapat divariasikan dan diubah bentuknya agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran (Seruni et al., 2019). Dan salah satu kelebihan permainan ular tangga yaitu, peserta didik dapat belajar bersama sambil bermain dengan menyenangkan (Wati, 2021). Menggabungkan pembelajaran dan bermain, dapat memberikan pengalaman positif bagi peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan (Pamungkas et al., 2024) menunjukkan permainan *board game* dengan desain ular tangga berhasil mengintegrasikan materi IPA tentang astronomi dengan keseruan permainannya. Penelitian relevan lainnya (Maharani et al., 2023) menunjukkan bahwa media *board game* mampu memberikan

pengalaman belajar yang berbeda dimana peserta didik dapat merasakan sensasi belajar sambil bermain di saat yang bersamaan dengan disuguhkan tampilan permainan yang menarik, hal ini tentu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain sambil mempelajari materi IPAS dengan cara yang menyenangkan. Senada dengan pendapat (Sari & Prawijaya, 2023) di mana media pembelajaran yang peserta didik ikut terlibat didalamnya, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan tidak cepat merasa bosan selama proses pembelajaran.

Inovasi yang dilakukan pada *board game* ini adalah dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan terkait materi IPAS pada setiap kotak-kotak, dan meletakkan tantangan disetiap anak tangga yang harus diselesaikan. *Board game* ini tentunya akan membuat peserta didik antusias dalam menjawab dan menyelesaikan setiap masalah dan tantangan yang mereka dapat. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti penggunaan media *board game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, dimana hubungan antar variabel diperiksa untuk menguji teori-teori objektif (Creswell, 2014). Peneliti menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode ini digunakan dalam evaluasi untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya (Marwan et al., 2023). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi seutuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Rukminingsih et al., 2020). Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIB sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 22 peserta didik.



Gambar 1. Metode Penelitian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis

a. Profil Sekolah

SD Negeri 1 Metro Timur terletak di Jl. Ahmad Yani No.86 Iring Mulyo dekat dengan pinggir jalan dan tidak jauh dari simpang kampus Metro Timur, Kota Metro. SD Negeri 1 Metro Timur berdekatan dengan Kantor Kelurahan Iring Mulyo. Visi dari SD Negeri 1 Metro Timur adalah terciptanya sekolah yang unggul di bidang IPTEK berdasarkan IMTAQ, berkarakter dan berwawasan lingkungan hidup, serta terbiasa hidup bersih dan sehat.

b. Mata Pelajaran

Mata pelajaran IPAS digunakan pada penelitian ini dengan spesifik materi IPA “Menjelajahi Bumi dan Antariksa”. Materi pelajaran *game* ini akan menyangkut.

- Gerak rotasi bumi beserta dampaknya bagi kehidupan.
- Gerak revolusi bumi beserta dampaknya bagi kehidupan.
- Gerhana Bulan dan Matahari.

c. Sasaran Pemain

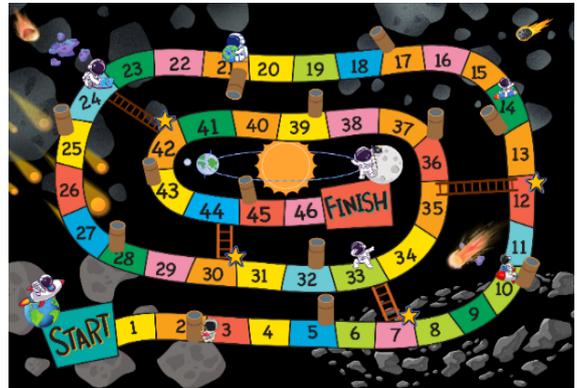
Peserta didik kelas VI SD merupakan sasaran utama dari permainan ini. Adapun tujuannya untuk menentukan apakah tingkat kesulitan *game* sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas VI SD.

2. Desain

a. Desain

Permainan ini mengambil tema luar angkasa yang menarik. Tidak hanya polos tapi terdapat benda-benda luar angkasa yang menarik. Jalur untuk pion bergerak yang meliuk-liuk dan disetiap beberapa kotak terdapat pos perhentian yang berisikan soal-soal mengenai materi yang harus dijawab. Dan jika pemain bertemu dengan tangga yang terdapat bintang maka pemain

harus menyelesaikan tantang yang tertulis pada kartu tantangan agar bisa naik semakin dekat menuju garis *finish*.



Gambar 2. Desain *board game*

Pada gambar 2 menunjukkan desain *board game* ular tangga yang telah dibuat. *Board game* ini dibuat dengan semenarik mungkin dan tentunya interaktif untuk menunjang pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

b. Aturan permainan:

1. Peserta didik dibagi menjadi sejumlah kelompok, masing-masing kelompok memilih ketua dari kelompoknya. Kemudian antar kelompok akan bertanding bermain.
2. Masing-masing anggota kelompok mempersiapkan alat tulis guna mencatat/menyelesaikan pertanyaan dan tantangan.
3. Sebelum pertandingan dimulai menjelaskan tujuan pembelajaran

menggunakan media *board game* ular tangga dan membacakan aturan permainan.

4. Selama permainan berlangsung diberikan batas waktu, ketika waktu telah habis, semua anggota kelompok berhenti melanjutkan permainan dan kembali kepada kelompoknya.

5. Saat permainan dimulai setiap anggota kelompok akan bergantian menjalankan pion astronotnya dengan memutar rolet untuk mendapatkan langkah, kemudian mendiskusikan dan membahas jawaban dari pertanyaan yang didapat untuk melanjutkan perjalanan menuju matahari. Dan ketika anggota kelompok bertemu tangga/bintang maka mereka harus menyelesaikan tantangan untuk bisa naik ke atas.

6. Penentuan poin kemenangan dalam *board game* ini ditentukan dari kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan sebanyak-banyaknya dan kelompok yang mencapai garis *finish* lebih awal.

c. Alat yang digunakan:

1. Papan *board game* ular tangga



Gambar 3. Papan *board game* ular tangga

Papan/*board game* merupakan inti dari media ini sebagai jalan berlangsungnya permainan edukatif ini, *board game* bisa dibuka dan ditutup sehingga dapat dibawa dengan mudah.

2. Pion astronot



Gambar 4. Pion astronot

Terdapat beberapa pion berbentuk astronot yang beragam, peserta didik memilih masing-masing pionnya.

3. Rolet



Gambar 5. Rolet langkah

Rolet digunakan untuk mengetahui berapa langkah yang akan diambil oleh setiap pemainnya terdiri dari 1-6 langkah.

4. Kartu tantangan



Gambar 6. Kartu tantangan

Kartu tantangan digunakan saat pemain bertemu dengan tangga bintang, di mana agar bisa melewati tangga itu pemain harus menyelesaikan tantangan tersebut, tentunya tantangan tersebut berkaitan dengan materi IPA, jika tidak bisa menyelesaikan tantangan maka

pemain tidak bisa menaiki tangga.

3. Implementasi dan Pengujian

Validasi media dilakukan setelah rancangan media *board game* dirampungkan. Adapun dalam hal ini dilakukan validasi kepada 2 orang ahli, yakni masing-masing merupakan ahli media dan ahli materi. Kemudian diperoleh hasil uji validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Efisiensi Media	21	24
Keakuratan Media	14	16
Estetika	17	20
Ketahanan Media	4	4
Keamanan Bagi Peserta didik	4	4
Hasil	63	68
Persentase	88%	
Kriteria	Sangat Valid	

Penilaian validasi media dilakukan secara bertatap muka pada tanggal 7 Januari 2025. Media divalidasi oleh satu ahli media. Hasil penilaian menunjukkan persentase skor 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* ular tangga sangat valid dan layak digunakan dengan perbaikan.

Penilaian isi materi IPAS dilakukan ahli materi. Validasi materi dilakukan secara tatap muka pada

tanggal 8 Januari 2025. Adapun perhitungan validasi dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Kesesuaian materi dalam <i>board game</i>	23	25
Keakuratan materi soal dan tantangan	13	15
Hasil	36	40
Persentase	90%	
Kriteria	Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh hasil validasi materi sebesar 90%. Menunjukkan bahwa materi yang tersaji pada media *board game* ular tangga dinyatakan, "Sangat Valid" layak diujicobakan sesuai dengan revisi saran yang diberikan.

Setelah dilakukan pengujian *board game* ular tangga dibuat diujikan dan diimplementasikan kepada peserta didik kelas VI berjumlah 22 peserta didik pada saat pembelajaran IPAS, yang kemudian praktisi mengisi angket keaktifan peserta didik saat menggunakan media *board game* ular tangga dan didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil tingkat keaktifan belajar peserta didik menggunakan *board game* ular tangga

No	Rentangan Pencapaian (%)	Kriteria	Persentase
1	0 – 40,00	Tidak Aktif	0
2	41,00 – 60,00	Kurang Aktif	0
3	61,00 – 80,00	Aktif	14
4	81,00 – 100,00	Sangat Aktif	86

No	Rentangan Pencapaian (%)	Kriteria	Persentase
1	0 – 40,00	Tidak Aktif	0
2	41,00 – 60,00	Kurang Aktif	0
3	61,00 – 80,00	Aktif	14
4	81,00 – 100,00	Sangat Aktif	86

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa 14% peserta didik aktif dan 86% sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *board game* ular tangga. Ini menunjukkan bahwa Media *board game* ular tangga dapat membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran juga menarik minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran IPAS.

Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pembelajaran IPAS menggunakan *board game* ular tangga angket keaktifan peserta didik mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil tingkat keaktifan belajar peserta didik tanpa *board game* ular tangga

No	Rentangan Pencapaian (%)	Kriteria	Persentase
1	0 – 40,00	Tidak Aktif	15
2	41,00 – 60,00	Kurang Aktif	48
3	61,00 – 80,00	Aktif	27

4	81,00 – 100,00	Sangat Aktif	10
---	-------------------	-----------------	----

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa 15% peserta didik tidak aktif, 48% peserta didik kurang aktif, 27% peserta didik aktif dan 10% peserta didik sangat aktif. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang dalam hal ini *board game* ular tangga memengaruhi tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar IPAS. Penggunaan media juga tentu meningkatkan potensi kemenarikan sebuah proses pembelajaran di dalam kelas.

Peserta didik juga memberikan penilaian terhadap *board game* yang mereka gunakan selama pembelajaran IPAS dengan diberikan angket, lalu diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil penilaian *board game* oleh peserta didik

Indikator	Total Nilai	Rata-rata
Desain dan Peralatan Permainan	86	3,9
Peraturan Permainan	80	3,6
Materi Pembelajaran	82	3,7
Akhir Permainan	84	3,8

Hasil	332	3,7
-------	-----	-----

Berdasarkan hasil angket pada tabel 5 menunjukkan bahwa *board game* ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPAS mendapat respon positif dari peserta didik, dengan nilai rata-rata 3,7 dimana indikator dengan nilai terendah mendapatkan rata-rata nilai 3,6 dan indikator dengan nilai tertinggi 3,9. Hal ini mengindikasikan bahwa *board game* ular tangga tersebut cukup efektif sebagai media pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Keberhasilan ini terbukti dari tingginya tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan 86% peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan sangat aktif dan 14% aktif. Para peserta didik juga memberikan respons positif terhadap *board game* yang digunakan dengan nilai rata-rata

3,7 dari skala 4 mengindikasikan tingginya tingkat penerimaan dan ketertarikan mereka terhadap media *board game* ular tangga ini.

Pendidik dapat menggunakan media *board game* ular tangga ini sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang menyenangkan. Perlu penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas media *board game* ini terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (vicki knight (ed.); fourth edi). SAGE Publication.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi *Board game* Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur ' an (TPQ). *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS) 2024*, 924–933.
- Marwan, Konadi, W., Syahrin, A., Kamaruddin, & Rahmad. (2023). Penelitian kualitatif kuantitatif dan mixed methods dilengkapi analisis data dengan SPSS. In Hambali (Ed.), *Bandar Publishing* (edisi 1, Issue April).
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6, 212–221.
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of *Board game* Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106.
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2083>
- Pamungkas, H. D., Patria, F., & Juliyanto, R. M. (2024). Perancangan *Board game* ' Ular Tangga Astronomi ' Sebagai Media Pembelajaran Ipa Astronomi Interaktif Untuk Siswa Sd Negeri 03 Ngabeyan. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS) 2024*, 1151–1163.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Saputro, R. E., Dewi, C., & Dewanti, A. T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan

- Media Bilik Sumber Daya Alam Mata Peajaran IPAS Siswa Kelas 5 SDN 03 Madiun Lor. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 06, 704–712.
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(4), 587–594.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- 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>