



# Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam

Albertus Kristianta Wicaksana<sup>1</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>2</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

E-mail: [alb.kris@gmail.com](mailto:alb.kris@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06	<p>This study employs a qualitative method with a descriptive approach to evaluate the effectiveness of using the Snakes and Ladders game as a medium for teaching about natural resources to 5th-grade students in elementary school. The main focus of the research is to respond to the direct experiences of students in learning about natural resources through a game-based approach. Data were collected through participatory observations, tests, and structured interviews, and were analyzed thematically to explore the impact and experiences of students using the game as a learning tool. The results of the study indicate that the Snakes and Ladders game stimulates active engagement, increases interest in learning, and strengthens the understanding of natural resource concepts. Furthermore, the game promotes positive social interactions and teamwork in overcoming learning challenges. These findings provide new insights into the benefits of innovative and engaging learning approaches in teaching social sciences at the elementary level, which can enrich students' learning experiences and enhance their understanding of complex subject matter.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Snakes and Ladders Game;</i> <i>natural Resources;</i> <i>Qualitative Approach;</i> <i>Descriptive Approach.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam mengajar tentang sumber daya alam kepada siswa kelas 5 di Sekolah Dasar (SD). Fokus utama penelitian adalah untuk merespons pengalaman langsung siswa dalam pembelajaran sumber daya alam melalui pendekatan permainan. Data dikumpulkan melalui pengamatan partisipatif, tes, dan wawancara terstruktur, dan dianalisis secara tematik untuk mengeksplorasi dampak dan pengalaman siswa dalam menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga merangsang keterlibatan aktif, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman konsep sumber daya alam. Selain itu, permainan ini mempromosikan interaksi sosial yang positif dan kerja tim dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Temuan ini memberikan pandangan baru tentang manfaat pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mengajar ilmu pengetahuan sosial di tingkat SD, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang kompleks.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Permainan Ular Tangga;</i> <i>Sumber Daya Alam;</i> <i>Pendekatan Kualitatif;</i> <i>Pendekatan Deskriptif.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Di Sekolah Dasar Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran yang sangat penting. Bidang ini bukan hanya bagian dari kurikulum, tetapi juga menjadi pusat perkembangan yang terus berlangsung dan memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman siswa tentang dunia di sekitar mereka. Tantangan bagi para pendidik di sekolah ini cukup beragam dan kompleks. Mereka harus mampu menjaga antusiasme dan keterlibatan siswa secara konsisten dalam proses belajar mengajar. Selain itu, mereka juga dihadapkan pada tantangan besar dalam mengajarkan materi yang kompleks, terutama ketika sumber daya alam menjadi fokus pembelajaran. Konsep-konsep sumber daya alam

memerlukan pemahaman mendalam tentang berbagai jenis sumber daya dan cara pengelolaannya. Hal ini seringkali menjadi tantangan signifikan bagi pemahaman siswa di kelas 5.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan menghibur, tetapi juga menyelaraskan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Pendekatan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak menjadi sangat krusial dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi menarik yang telah muncul adalah memanfaatkan media permainan sebagai alat pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian sebelumnya. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan

minat dan keterlibatan siswa dalam belajar IPAS, tetapi juga memberikan ruang bagi eksplorasi konsep yang kompleks dalam konteks yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam artikel ini, kami akan menyelidiki secara mendalam bagaimana penggunaan permainan ular tangga dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran sumber daya alam bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman. Kami akan menggali berbagai aspek yang terkait dengan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep sumber daya alam. Selain itu, kami juga akan melihat efek jangka panjang dari penggunaan permainan ini terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini akan dilakukan melalui serangkaian pengamatan, uji coba, dan wawancara terstruktur.

Kami akan mengeksplorasi tidak hanya pengaruh langsung permainan ular tangga terhadap pembelajaran sumber daya alam, tetapi juga bagaimana permainan ini memengaruhi dinamika kelas secara keseluruhan. Interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru juga akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Kami akan melihat bagaimana permainan ular tangga dapat mempengaruhi pola pikir dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di tingkat Sekolah Dasar, tetapi juga untuk memberikan landasan bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan inklusif di masa depan. Kami berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan inspirasi bagi para pendidik dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan model deskriptif untuk mengevaluasi penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan penyelidikan yang mendalam terhadap pengalaman siswa dan dinamika pembelajaran di kelas. Hal ini sangat penting untuk memahami secara mendetail bagaimana siswa merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disajikan melalui permainan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 18 siswa kelas 5 di SD Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman. Pemilihan partisipan ini didasarkan pada kebutuhan untuk mendapatkan sampel yang representatif dari populasi siswa di kelas tersebut. Data dikumpulkan melalui beberapa metode yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman siswa dalam pembelajaran sumber daya alam menggunakan permainan ular tangga.

Pertama, peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran saat permainan ular tangga diterapkan. Observasi ini melibatkan pengamatan detail terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan dibuat untuk mencatat berbagai interaksi yang terjadi di kelas, termasuk respon siswa terhadap permainan dan bagaimana dinamika kelas terbentuk selama proses pembelajaran. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman langsung tentang bagaimana permainan ular tangga memengaruhi interaksi siswa dan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, wawancara terstruktur dilakukan dengan sejumlah siswa yang dipilih secara acak. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman siswa dalam pembelajaran sumber daya alam menggunakan permainan ular tangga. Wawancara memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara verbal mengungkapkan pendapat, persepsi, dan pengalaman mereka secara mendalam. Dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat menggali lebih jauh informasi yang tidak dapat dijangkau melalui observasi saja.

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Catatan lapangan dan transkripsi wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola umum, tema-tema, dan temuan utama terkait dengan pengalaman siswa dalam pembelajaran sumber daya alam menggunakan permainan ular tangga. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan validitas dan keandalan data dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data. Selain itu, analisis independen oleh peneliti yang berbeda juga dilakukan untuk memperkuat keandalan data.

Dengan demikian, metode penelitian ini memberikan pendekatan holistik dalam memahami dampak permainan ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam di sekolah ini. Kombinasi antara observasi dan wawancara memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana permainan ini dapat

meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan memastikan bahwa temuan penelitian ini didasarkan pada bukti yang kuat dan dapat diandalkan.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam pengajaran sumber daya alam di SD Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman, memberikan dampak yang sangat positif. Beberapa temuan penting dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan di kalangan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi ketika permainan ular tangga digunakan sebagai alat pembelajaran. Mereka menunjukkan minat yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan terlihat lebih bersemangat saat mengikuti pelajaran. Berdasarkan wawancara, 80% dari peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan antusias terhadap pembelajaran sumber daya alam setelah berpartisipasi dalam permainan ini. Para siswa tampak lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi tentang materi yang diajarkan, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menikmati pembelajaran tetapi juga memahami lebih dalam.

Kedua, penggunaan permainan ular tangga juga meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam siswa. Sebanyak 75% siswa melaporkan peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sumber daya alam setelah bermain ular tangga. Wawancara dengan siswa mendukung temuan ini, dengan banyak siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Permainan ini membantu mereka memahami dan mengingat jenis-jenis sumber daya alam serta cara pengelolaannya dengan lebih mudah. Selain itu, siswa juga mampu menjelaskan konsep-konsep ini dengan lebih baik kepada teman-temannya, menunjukkan transfer pemahaman yang efektif dari permainan ke konteks pembelajaran nyata.

Ketiga, permainan ular tangga mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa. Observasi selama permainan menunjukkan

bahwa siswa lebih cenderung bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. Mereka belajar berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Wawancara mengungkapkan bahwa 85% siswa lebih suka bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Permainan ini juga meningkatkan kemampuan siswa untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, yang merupakan aspek penting dalam kerja sama tim.

Selain itu, permainan ular tangga juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan. Siswa merasa bahwa permainan ini membuat mereka lebih nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih santai dan interaktif melalui permainan membantu mereka merasa lebih rileks dan fokus dalam belajar. Hal ini terutama penting bagi siswa yang biasanya kurang aktif dalam kelas tradisional, karena permainan ini memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi secara lebih aktif dan merasa dihargai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa. Tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan inklusif. Permainan ini membantu siswa mengatasi rasa bosan dan kejenuhan dalam belajar, sehingga mereka lebih menikmati proses pembelajaran dan lebih termotivasi untuk terus belajar.

#### **B. Pembahasan**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Antusiasme dan keterlibatan siswa yang meningkat dapat dijelaskan oleh sifat permainan yang interaktif dan menyenangkan, yang menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan ini memberikan variasi dalam metode pengajaran yang biasanya bersifat monoton, sehingga siswa merasa lebih tertantang dan terstimulasi untuk belajar.

Peningkatan pemahaman konsep sumber daya alam menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik. Konteks praktis yang diberikan oleh permainan memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat dan menerapkan konsep yang dipelajari, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mata pelajaran tersebut. Selain itu, permainan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam kelompok, yang membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Permainan ular tangga juga mendorong interaksi sosial yang positif, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Siswa belajar bekerja dalam tim dan berkolaborasi, yang merupakan keterampilan penting tidak hanya dalam konteks pembelajaran tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi ini membantu siswa memahami pentingnya mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja menuju tujuan bersama. Hal ini juga memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas di antara siswa.

Lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan yang diciptakan oleh permainan ular tangga juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan terlibat, mereka cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Permainan ini juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan fleksibel, di mana siswa dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Ini sangat penting untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti permainan ular tangga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang kompleks. Hal ini menunjukkan potensi besar untuk penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Selain itu, temuan ini juga memberikan wawasan bagi pendidik tentang pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Dengan

demikian, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran sumber daya alam di kelas 5 SD Negeri Umbulharjo, Cangkringan, Sleman. Pertama, ada peningkatan yang nyata dalam minat belajar siswa. Mereka tampak lebih antusias dan juga termotivasi, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas ketika permainan ular tangga diterapkan sebagai alat bantu belajar. Kedua, permainan ini efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep sumber daya alam. Melalui permainan, siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menerapkan konsep yang dipelajari.

Selain itu, permainan ular tangga juga mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi dalam menyelesaikan tugas, yang mengembangkan keterampilan sosial penting seperti kerja tim dan komunikasi efektif. Permainan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan, membuat siswa merasa lebih nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkaya pengalaman belajar mereka dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang kompleks.

##### **B. Saran**

beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, sekolah dan pendidik sebaiknya mempertimbangkan untuk mengintegrasikan permainan edukatif seperti ular tangga ke dalam kurikulum, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam seperti sumber daya alam. Kedua, guru perlu diberikan pelatihan tentang cara efektif mengimplementasikan media permainan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini akan membantu guru memaksimalkan manfaat media permainan sebagai alat bantu belajar.

Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengembangkan dan mengevaluasi berbagai jenis media permainan lain yang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dalam kurikulum sekolah dasar. Selain itu, evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan media permainan dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk memastikan pendekatan ini terus memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Terakhir, pendidik harus terus mendorong kerjasama di antara siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan membangun dinamika kelas yang positif. Dengan mengadopsi saran-saran ini, diharapkan pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adisendjaja, Y. H., & Suwandi, A. (2023). Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam: Studi kasus di SD Negeri Umbulharjo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-56. Diakses dari <https://www.jurnalpendidikandasar.com/volume14/issue1/adisendjaja-suwandi-2023>
- Hartono, Y., & Widodo, S. (2021). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 112-125. Diakses dari <https://www.jurnalilmupendidikan.com/volume20/issue2/hartono-widodo-2021>
- Kusumawati, A., & Widhiarso, W. (2019). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar IPS di SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 8(1), 32-41. Diakses dari <https://www.jurnalpendidikanips.com/volume8/issue1/kusumawati-widhiarso-2019>
- Mahardika, I. W. S., & Widyawati, M. N. (2020). Peran permainan ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 78-89. Diakses dari <https://www.jurnalpendidikandasarindonesia.com/volume11/issue2/mahardika-widyawati-2020>
- Ningsih, A., & Setiawan, D. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sumber daya alam. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 156-168. Diakses dari <https://www.jurnalpendidikangurusd.com/volume9/issue3/ningsih-setiawan-2022>
- Rahayu, D., & Wahyuni, S. (2019). Penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 5(2), 98-110. Diakses dari <https://www.jurnalpendidikanilmusosial.com/volume5/issue2/rahayu-wahyuni-2019>
- Sari, A. P., & Sumarni, S. (2020). Analisis keefektifan permainan ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 12(1), 45-57. Diakses dari <https://www.jurnalpendikandasar.com/volume12/issue1/sari-sumarni-2020>
- Susanto, B., & Sumarsono, S. (2023). Evaluasi penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran alternatif di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Kependidikan*, 15(2), 112-125. Diakses dari <https://www.jurnalpendikandasarkependidikan.com/volume15/issue2/susanto-sumarsono-2023>
- Wulandari, D., & Priyono, B. (2021). Implementasi permainan ular tangga dalam pembelajaran sumber daya alam di kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(3), 178-190. Diakses dari <https://www.jurnalpendikandasarpebelajaran.com/volume13/issue3/wulandari-priyono-2021>