

ANALISIS MINAT BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

**Niken Ayu Aulia, Nita Fitri Amaliyah, Nurul Faizah, Oktaviana Indah Susanti, Wawan
Shokib Rondli**

Universitas Muria Kudus

202133104@std.umk.ac.id, 202133148@std.umk.ac.id, 202133155@std.umk.ac.id,
202133158@std.umk.ac.id, wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis minat belajar PKn dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan triangulasi teknik. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk menarik perhatian siswa mampu menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Indikator minat belajar siswa ada empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Dengan penggunaan media permainan ular tangga, siswa dapat belajar sambil bermain dan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran PKn di kelas, dapat melatih kognitif siswa, serta melatih siswa untuk bekerja sama. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain dan terdiri dari beberapa kotak persegi disertai dengan gambar ular dan tangga.

Kata Kunci : media, ular, tangga, pkn.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan masa depan yang lebih teratur. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu seseorang mempelajari suatu keterampilan atau kemampuan baru dan pengetahuan yang akan dimiliki oleh siswa. Proses penerapan pembelajaran di sekolah yang menyenangkan merupakan pengalaman yang dapat diperoleh siswa di sekolah untuk mencapai potensinya secara maksimal (Winata, 2018). Tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses

pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang bersifat kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pentingnya pendidikan di sekolah dasar menuntut guru sebagai orang yang berperan langsung dalam mendidik dan membimbing siswa serta harus mempunyai kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan berbagai proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Seorang guru harus merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan minat siswa agar siswa terus berkembang berdasarkan hasil belajar yang dicapai. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk merangsang siswa agar mempunyai ketertarikan dan memudahkan siswa lebih dalam terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Panjaitan et al., 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang difokuskan untuk membentuk warga negara yang dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, cakap, dan bermoral yang dicantumkan dalam Pancasila dan UUD RI 1945 (Syaparuddin & Elihami, 2020). PKn juga merupakan pengetahuan dasar yang dapat digunakan dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya pembelajaran PKn, maka pembelajaran harus berpusat pada siswa agar proses pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan agar siswa mudah memahami pembelajaran PKn dengan mudah (Nurdiana Sari et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD 4 Getas Pejaten, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran PKn, guru belum bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah, mencatat, dan pemberian tugas. Kecenderungan guru dalam menggunakan model ceramah dan rendahnya penggunaan media pembelajaran berdampak buruk bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran matematika kurang bermakna dan masih terfokus pada guru (teacher centered), sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan menjadi kurang aktif. Artinya dalam

proses pembelajaran tidak melibatkan siswa secara langsung dan tidak memberikan siswa kesempatan untuk menemukan kembali dan mengembangkan sendiri ide gagasannya. Metode ini membuat siswa merasa mudah bosan, jenuh, dan kurang menarik perhatian siswa serta siswa akan beranggapan bahwa PKn itu kurang penting. Sehingga akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dan minat atau keinginan belajar siswa menjadi rendah.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya adalah melalui perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain dan terdiri dari beberapa kotak persegi disertai dengan gambar ular dan tangga. Dengan media permainan ular tangga dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga siswa yang mengikuti proses pembelajaran dapat menggunakan media tersebut dapat tercapainya tujuan pendidikannya. Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pkn (Nurhayani & Hidayanti, 2021).

Media pembelajaran melalui permainan ular tangga yang umumnya berbentuk persegi dan terdapat angka yang menunjukkan 1 sampai 100 serta gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga ini juga sudah dikenal oleh anak sekolah dasar sehingga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran PKn yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga perlu adanya melihat penerapan media pembelajaran yang digunakan melalui permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran PKn yang berdampak langsung pada minat belajar siswa. Hal ini didukung dengan studi penelitian yang dilakukan oleh Lumbantobing et al., (2022) menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase minat belajar siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media permainan ular tangga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar menjadi

salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yang terlihat adanya rasa senang, ingin tahu, dan bergairah dalam proses belajar. Siswa juga merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semakin mempunyai pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran.

Penelitian lain oleh Maisyarah & Firman, (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi siswa. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi siswa. Diharapkan dengan adanya penggunaan media siswa lebih mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti melihat dengan menerapkan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa di bidang mata pelajaran PKn. Dengan penelitian ini diharapkan para guru dan sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan kreatif sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian dengan judul “Analisis Pembelajaran PKn Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti bermaksud untuk menganalisis minat belajar PKn menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam terhadap minat belajar PKn dengan menggunakan media permainan ular. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 4 Getas Pejaten yang berjumlah 25 siswa dengan 15 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki serta guru kelas IV. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam memilih media yang tepat maupun pengembangan media pada pembelajaran PKn yang sesuai dengan minat belajar siswa di sekolah dasar tertentu (Agung Wibowo et al., 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik observasi digunakan dalam

penelitian ini adalah observasi non-partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen dalam proses pembelajaran. Dalam teknik wawancara, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur yang bersifat luwes, susunan pertanyaan dan kata-kata dapat diubah, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara, termasuk karakteristik serta usia (Saadati & Sadli, 2019). Teknik dokumentasi yang dilakukan berupa foto kegiatan pembelajaran untuk memperkuat dan meningkatkan keakuratan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

Dalam penelitian untuk mengabsahkan data sangat penting. Keabsahan data merupakan salah satu langkah awal kebenaran dari analisis data (Elis et al., 2017). Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti adalah menggunakan triangulasi data. Dalam penelitian kualitatif, teknik triangulasi data dari wawancara peneliti dengan guru dan kemudian peneliti mengkonfirmasi dengan penelitian serta hasil dokumentasi yang didapatkan (Nur Aisah et al., 2022). Dalam penelitian ini langkah-langkah analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan penelitian dalam memperoleh data observasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn di SD 4 Getas Pejaten. Dalam proses pembelajaran PKn di SD 4 Getas Pejaten, guru sudah menggunakan proyektor, laptop, dan speaker sebagai sarana fasilitas untuk menunjang pembelajaran di kelas. Walaupun sudah difasilitasi dengan lengkap, guru masih menganggap jika pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa karena proses pembelajaran hanya berjalan satu arah sehingga siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran.

Diketahui bahwa mata pelajaran PKn terdiri dari berbagai macam teori berkaitan politik, hukum, sosial-budaya, ekonomi, pertahanan dan keamanan, serta perundang-undangan. Sehingga siswa merasa bosan dengan materi yang terlalu banyak. Selain itu, juga harus memperhatikan cara mengajar, karena sebagian besar dalam kegiatan mengajar masih berpusat pada guru dan terkesan monoton

(Nurgiansih, 2022).

Berdasarkan penelitian oleh Situmorang & Siahaan, (2019) bahwa terdapat empat indikator minat belajar, yaitu (1) perasaan senang, yaitu siswa mempunyai perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran sehingga siswa akan cenderung mempelajari mata pelajaran yang disenangi dan tanpa paksaan. (2) Ketertarikan siswa, yaitu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau pengalaman afektif yang dirancang. (3) Perhatian siswa adalah konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan hal yang lain. (4) Keterlibatan siswa, yaitu seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Dalam penelitian ini menerapkan media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan alat permainan edukatif berupa ular tangga. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mempunyai nilai edukatif dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak sehingga anak akan dapat belajar sambil bermain (Indriasih, 2015). Alat permainan edukatif ular tangga PKn ini sebagai pengembangan dari media ular tangga yang dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal matematika atau gambar yang dapat menunjang proses belajar siswa. Melalui media permainan ular tangga ini dirancang untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan menjadikan siswa lebih aktif karena siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran PKn serta siswa dapat belajar sambil bermain. Seperti pendapat oleh Salam et al., (2019) bahwa belajar sambil bermain merupakan sesuatu yang disukai oleh siswa dan untuk merangsang siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Pengembangan media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional permainan ular tangga dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Bertujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai pedoman informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga adalah (1) siswa dapat belajar sambil bermain, (2) dapat melatih kognitif

anak, (3) melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, (4) dapat meningkatkan antusiasme siswa, (5) mempermudah siswa dalam belajar karena didukung menggunakan gambar-gambar yang ada, serta (6) tidak membutuhkan biaya tinggi untuk menciptakan media permainan ular tangga. Sependapat dengan (Wati, 2021) kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antara siswa sehingga adanya kerjasama kelompok, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil yang diperoleh memuaskan. Selain kelebihan, media permainan ular tangga juga mempunyai kendala atau kekurangan. Menurut Yudiyanto et al., (2022) bahwa kendala tersebut antara lain : (1) guru membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa, (2) siswa yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan saat bermain, (3) suasana saat bermain akan menjadi ricuh, serta (4) diperlukan persiapan yang matang untuk disesuaikan dengan materi dan kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Penggunaan media permainan ular tangga banyak disukai siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga dapat melatih kognitif siswa, menarik perhatian dan antusiasme siswa serta siswa juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran PKn. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media permainan ular tangga. Kendala tersebut meliputi memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa, bagi siswa yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan saat bermain, kericuhan, serta membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan dengan materi dan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Wibowo, Aulia Rahman, Muh. Ishaq, Anita Yus, & Aman Simaremare. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Pkn Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational Analytics*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.55927/jeda.v1i1.417>
- Elis, Ulfah, M., & Achmadi. (2017). ANALISIS KARAKTERISTIK GAYA BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS Elis, Maria Ulfah, Achmadi Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan, Pontianak. *Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan*, 1– 14.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas iii sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, & Dimmera, G. B. (2022). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN. *Jurnal Wicida.*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA , MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan*.
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurgiansih, H. T. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4902>
- Nurhayani, N. S., & Hidayanti, M. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA. 3(1), 49–56.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Pujianto, E. (2020). Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga. *Jurnal Eduscotech*, 1(2), 1–10.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo. *Al-Ahya*, 1(1), 52–69.
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://doi.org/10.24114/jpbbp.v25i1.15533>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and*

- Development*) (cet 4 tahu). Alfabeta.
<https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-dan-pengembangan-research-and-development/>
- Syaparuddin, & Elihami. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 68–73.
- Winata, H. (2018). Regulasi diri (pengaturan diri) sebagai determinan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan (Self regulated as predictors of student achievement at vocational high school). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 36–43. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>