

Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Ekonomi Sekolah Dasar

Fitriawati¹, Wahid Ibnu Zaman², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

fitriawari14@gmail.com¹, wahidibnu@unpkediri.ac.id², frans@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Education is the main pillar determining the progress of a nation. Education in Indonesia is very important to be developed because education can help humans in developing their potential so as to make the nation's children qualified and able to face all the changes that occur. Education can achieve a goal, so the role of the teacher is needed in improving the quality and success of students. The teacher can create a comfortable and pleasant classroom atmosphere so that when learning takes place students feel comfortable and focused when the teacher delivers class material. In the teaching and learning process, students often do not understand the material presented by the teacher, especially material that has a very broad and extensive scope. So that it makes it difficult for students to understand the content of the material presented by the teacher, especially on economic activity material. One of the efforts to make it easier for students to understand economic activity material is by using media that is interesting, innovative, and in accordance with the content of the material. One of the media that is interesting, innovative, and in accordance with the content of the material is snakes and ladders learning media.

Keywords: Media, Snakes Ladders, Economic Activity

ABSTRAK

Pendidikan merupakan tonggak utama penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia sangat penting untuk dikembangkan karena pendidikan dapat membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga menjadikan anak bangsa yang berkualitas dan mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi. Pendidikan bisa mencapai suatu tujuan maka peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan peserta didik. Guru bisa membuat suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan agar saat pembelajaran berlangsung siswa merasa nyaman dan fokus saat guru menyampaikan materi dikelas. Pada proses belajar mengajar sering kali siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru apalagi materi yang memiliki cakupan sangat luas dan banyak. Sehingga menjadikan siswa sulit untuk memahami isi materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Salah satu upaya agar peserta didik lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi. Salah satu media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi yaitu media pembelajaran ular tangga.

Kata Kunci: Media, Ular Tangga, Kegiatan Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan sangat penting untuk dikembangkan karena pendidikan dapat membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga menjadikan anak bangsa yang berkualitas dan mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan bisa mencapai suatu tujuan maka peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan peserta didik. Guru juga harus bisa menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, selain itu guru juga harus bisa mengkondisikan suasana kelas agar siswa tidak ramai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa membuat suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan agar saat pembelajaran berlangsung siswa merasa nyaman dan fokus saat guru menyampaikan materi dikelas.

Pada proses belajar mengajar sering kali siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru apalagi materi yang memiliki cakupan sangat luas dan banyak. Sehingga menjadikan siswa sulit untuk memahami isi materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian lebih adalah mata pelajaran IPS karena materi IPS memiliki cakupan yang sangat luas dan banyak sehingga berdampak ketidakpahaman dalam mempelajari materi IPS. Berdasarkan hasil observasi di salah satu SD di Kabupaten Nganjuk tepatnya dikelas 4 agar bisa mengetahui apakah pembelajaran saat ini sudah sesuai atau belum dengan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sukoharjo 3 Kabupaten Nganjuk tepatnya pada kelas 4 masih ada kendala dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Pembelajaran masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong daya pikir siswa. Padahal sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan pembelajaran dapat berpusat pada siswa atau *student center*, sehingga mampu mendorong daya pikir siswa yang lebih aktif dan lebih baik. Selain itu guru kurang menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu hanya menggunakan media power point dengan tampilan yang sangat sederhana, guru juga lebih mengutamakan ceramah sehingga menjadikan peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SD tersebut guru harus bisa membuat media konkret agar siswa lebih mudah memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Salah satu upaya agar peserta didik lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi.

Salah satu media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi yaitu media pembelajaran ular tangga. Menurut Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga bisa meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Media pembelajaran ular tangga dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi karena siswa akan lebih aktif dan mampu berinteraksi dengan baik karena media ular tangga ini mampu memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran didalam kelas.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan oleh guru atau siswa untuk menyampaikan suatu informasi, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik antusias untuk ikut mempelajari pembelajaran dengan pemanfaatan media tersebut, sehingga guru dan peserta didik mampu berinteraksi dengan mudah dan men-ciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran selalu ditunggu oleh peserta didik karena belajar dengan media selalu menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik.

Menurut Asyhar (2012:8) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Daryanto (2016:17) Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk mendapatkan suatu informasi, pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas, agar siswa bisa berinteraksi secara langsung antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik meliputi benda yang dapat didemonstrasikan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, komunikasi lisan dan mesin belajar.

Menurut Sanjaya (2012:207-209), mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai berikut: a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, d) Media pembelajaran memiliki

nilai praktis Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menangkap suatu objek dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan atau yang sering disebut dengan games adalah permainan yang dapat menimbulkan interaksi antara satu dengan yang lainnya, dengan mengikuti peraturan yang sudah disediakan untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Said dan Jaya (2015:240) permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga merupakan permainan yang bersifat edukatif, produktif, menyenangkan dan diharapkan bisa memberi manfaat lebih dalam proses pembelajaran. Menurut Afandi (2015:77-88) dalam (Widiana et al., 2019) Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan permainan tradisional, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai sarana menerima dan memberikan suatu informasi bagi siswa. Menurut (Tegeh dan Budiartini, 2017:137-144) dalam (Widiana et al., 2019) kuatnya pola interaksi aktivitas siswa dalam bermain ular tangga ini menyebabkan permainan ini banyak disukai oleh siswa

Menurut Satrianawati (2018:72) permainan ular tangga mempunyai kelebihan diantaranya : a) Termasuk dalam media pembelajaran tematik, b) Untuk menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik merasa seperti bermain, c) Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, d) Media permainan ular tangga bisa digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika. Sedangkan Menurut Said dan Budimanjaya (2015:240) media pembelajaran ular tangga mempunyai kekurangan yaitu akan melibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antara peserta didik. Sedangkan menurut Yusuf dan Auliya (2011:15) permainan ular tangga mempunyai kekurangan diawal permainan peserta didik akan mengalami kesulitan, karena harus beradaptasi dan tentunya masih banyak peserta didik belum mengerti cara menggunakan media permainan ular tangga tersebut.

Satrianawati (2018: 69) mengatakan bahwa media pembelajaran ular tangga mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu pemain terdiri dari 2 orang atau lebih, papan permainan yang dibagi dalam beberapa kotak kecil, di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain.

3. Pengertian Kegiatan Ekonomi

Ekonomi adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi dan konsumsi. Menurut Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia "Ekonomi secara umum atau secara khusus adalah aturan rumah tangga atau manajemen rumah tangga. Selain itu ekonomi juga sering dikatakan sebagai ilmu yang menjelaskan cara-cara menghasilkan, membagi, mengedarkan, serta memakai barang dan jasa sehingga kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi. Menurut Rahardja dan Mandala (2008:8) kegiatan ekonomi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam bidang ekonomi untuk memenuhi suatu kebutuhan, seperti produksi, distribusi dan konsumsi yang dikenal dengan siklus lingkaran kegiatan ekonomi.

Kegiatan Ekonomi merupakan kegiatan manusia yang mengatur urusan harta kekayaan yang memiliki interaksi dari unit-unit yang kecil menuju unit ekonomi yang lebih besar dengan tujuan dari perekonomian adalah untuk mensejahterahkan masyarakat, agar kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan baik, serta mencapai kesenangan, kemudahan dan kepuasan. Dengan terpenuhinya kebutuhan masyarakat maka akan diperoleh kesejahteraan dan kelangsungan hidup yang lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang sebelumnya telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang serupa dapat meakukan konfirmasi atas hasil penelitian ini dengan menggunakan metode kuantitatif sehingga mampu memperkuat temuan pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 1 Nomor 1*
- Alhifni, A., & Huda, N. (2015). Kinerja LKMS Dalam Mendukung Kegiatan Ekonomi Rakyat Berbasis Pesantren (Studi Pondok Pesantren Darut Tauhid dan BMT Darut Tauhid). *Pendidikan Adalah Usaha Membina Dan Mengembangkan Kepribadian Manusia Baik Dibagian Rohani Atau Dibagian Jasmani.*, 66, 597–609.
- Arief S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan. Pengertian Pengembangan, pemanfaatanya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011) *Sirkuit Pintas Melejit Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Yogyakarta. Visi: Media
- Rahardja, Prhatama dan Manurung, Mandala 2015. *Teori Ekonomi Macro*., Suatu Pengantar Edisi ke 5. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.