

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KETERAMPILAN KOGNITIF SISWA KELAS V
SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG
T.A 2023/2024**

Siti Zahara H. Harahap¹⁾, Nasrida Br Karo²⁾, Yeni Sefti Br Marpaung³⁾

¹⁾²⁾³⁾Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: zahraharahap.zh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain one group pre-test and post-test. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang yang berjumlah 20 siswa. Alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan kognitif siswa berupa tes berbentuk pilihan berganda yang terdiri dari 10 soal dan sudah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan keterampilan kognitif siswa, sejalan dengan hasil tes pre-test dan post-test.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Keterampilan Kognitif

ABSTRACT

This study aims to evaluate the influence of the snakes and ladders game media on the cognitive skills of class V students at SD Negeri 067243 Medan Selayang. This research uses a quasi- experimental method with a one group pre-test and post-test design. The population and sample in research is all students of class V students at at SD Negeri 067243 Medan Selayang. The Instruments used to measure students cognitive skill is a multiple choice test consisting of 10 questions and has been validated. The research results showed that the use of the snakes and ladders game media significantly improved students' cognitive skills, in line with the results of the pre-test and post-test.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game, Cognitive Skills

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk

mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum ini juga menekankan pada pengembangan aspek keterampilan dan karakter siswa sesuai jenjang pendidikannya. Oleh karena itu implementasi Kurikulum Merdeka, pada

proses pembelajarannya menggunakan pendekatan berdiferensiasi yang mengelompokkan capaian pembelajaran siswa berdasarkan fase pertumbuhan anak. Keterampilan kognitif merupakan kemampuan untuk memahami informasi, menganalisis situasi dan membuat keputusan yang tepat dengan cara menghubungkan pola informasi yang didapatkan dan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki. Dengan berkembangnya keterampilan kognitis siswa maka akan semakin banyak pengetahuan yang didapatkan oleh anak.

Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa yaitu menggunakan media pembelajaran. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Talizaro, 2018). Media pembelajaran juga terdapat jenis-jenis media yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Salah satu media permainan yang

dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu media permainan ular tangga. Media Permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Permainan ular tangga ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa karena pada papan permainan terdiri dari beberapa bagian berupa kertas petak permaianan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot. Permainan ini dilakukan melalui kelompok kecil yang terdiri dari 2-4 siswa yang heterogen. Melalui kegiatan permainan ular tangga ini dapat kemampuan kognitif siswa, mampu bekerjasama dengan tim satu kelompok serta dapat membagikan ilmu yang dia ketahui ke teman satu kelompoknya.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan jenis permaianan tradisional yang menggunakan papan permainan (*board game*) yang memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Khosim dan Rahimmatussalisa,

2021). Secara sederhana permainan ular tangga ini dapat kita buat sebagai media pembelajaran dengan cara menambahkan beberapa bagian di kotak permainan seperti kartu berisi pertanyaan yang akan dijawab peserta didik. Dalam penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran perlu diperhatikan bahwa permainan ini hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, permainan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Media permainan ular tangga dapat menjadi sarana pembelajaran yang ampuh, membantu meningkatkan motivasi siswa, hasil belajar, interaksi sosial dan keterampilan kognitif siswa. Berikut ini peraturan permainan ular tangga sebagai berikut :

1. Permainan dapat dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen.
2. Permainan dimulai dengan melemparkan dadu dan setiap pion akan berjalan sesuai dengan angka yang keluar dari dadu tersebut.
3. Jika pion sampai di anak tangga maka pion akan naik sampai anak tangga terakhir. Jika pion sampai kekepala ular maka pion tersebut harus turun sampai ke ekor ular

tersebut

4. Jika pion sampai ke kotak pertanyaan, maka peserta atau tim kelompok harus menjawab pertanyaan di kotak tersebut, apabila tidak mampu menjawab pertanyaan maka tim tersebut mendapatkan sanksi berupa tidak diperkenankan melanjutkan permainan selama 2 putaran. Dan apabila mampu menjawab pertanyaan maka tim tersebut mendapatkan 5 point.
5. Jika pion akan mencapai kotak finish dan berhasil sampai ke kotak finish maka akan mendapatkan 10 point untuk yang pertama sampai , 5 point untuk yang kedua sampai dan yang terakhir sampai 2 point.
6. Pemenang ditentukan banyaknya point yang terkumpul. Adapun manfaat dari permainan ular tangga sebagai berikut :
 1. Meningkatkan motivasi siswa Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat menimbulkan keceriaan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga meningkat motivasi belajar siswa menjadi lebih semangat ketika dalam proses

pembelajaran.

2. Meningkatkan interaksi sosial

Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua atau lebih pemain, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa, dengan adanya ular tangga ini interaksi antar siswa menjadi lebih hidup antara satu sama lain dan saling membantu temannya, jika tidak dapat menjawab pertanyaan di dalam permainan ular tangga karena mereka bermain bersama dalam permainan ular tangga yang disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran

3. Meningkatkan keterampilan kognitif

Permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran karena dalam permainan ular tangga melibatkan pemikiran strategis, perencanaan langkah, dan pengambilan keputusan. Hal ini dapat merangsang aktivitas kognitif siswa.

2. Keterampilan Kognitif Siswa

Kemampuan kognitif merupakan

keterampilan berbasis otak yang membantu seseorang dalam melakukan aktivitas sederhana hingga kompleks. Kemampuan kognitif ini umumnya dilatih saat seseorang masih berusia anak-anak dikarenakan anak-anak memiliki daya tangkap dan ingatan yang tinggi, sehingga melatih kemampuan kognitif di usia dini sangat penting. Ada beberapa cara meningkatkan kemampuan kognitif pada anak antara lain sebagai berikut :

1. Bermain Musik

Bermain musik memiliki banyak manfaat bagi kesehatan, seperti meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, menjaga kesehatan mental, hingga melatih kinerja otot

2. Membaca Buku

Melalui buku, otak anak-anak akan memperoleh stimulasi dan informasi baru yang bisa membantunya dalam memecahkan masalah, melatih penalaran hingga mengembangkan keterampilan berpikir. Untuk itu anak-anak harus dibiasakan untuk membaca sejak dini, minimal 15-30 menit dalam sehari. Hal itu juga menjadi cara agar saat dewasa nanti,

mereka terbiasa untuk membaca

3. Membuat Karya Seni

Ada banyak jenis karya seni yang bisa melatih kreativitas seseorang, seperti seni lukis dan kerajinan tangan. Dengan terbiasa menciptakan karya seni, kreativitas seseorang akan terlatih dan bisa membantu meningkatkan konsentrasi

4. Bermain

Banyak jenis permainan yang bisa membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Misalnya adalah puzzle, permainan papan, teki-teki, sudoku dan banyak jenis lainnya. Dengan bermain, selain memperoleh kesenangan, anak-anak juga bisa meningkatkan kemampuannya dalam berpikir, berkonsentrasi serta memecahkan masalah. Dengan begitu kegiatan yang dilakukan akan lebih bermanfaat.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 067243 Medan Selayang, Jalan Bunga Sedap Malam XI Sempakata, Kecamatan Medan Selayang pada Bulan Mei – Juni

2024

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang yang berjumlah 20 orang.

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain *one group pre-test and post-test*

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun alat yang digunakan dalam penelitian berupa tes berbentuk pilihan berganda untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dan dokumentasi lapangan berisi foto. Tes tersebut berisi 10 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Sedangkan dokumentasi lapangan berisi dokumen-dokumen yang memberi informasi mengenai kegiatan belajar siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan Selayang dengan menggunakan media permainan Ular Tangga yang dilakukan oleh Tim PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media

permainan ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa kelas V di SD Negeri 067243 Medan Selayang pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu (*quasi- experiment*) dengan desain one group pre-test and post-test. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan kognitif sebelum dan

sesudah penerapan media permainan ular tangga.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tes benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson. Berikut adalah hasil uji validitas untuk 10 item soal:

No	Item Soal	Koefisien Korelasi (r)	Validitas
1	Item 1	0.732	Valid
2	Item 2	0.689	Valid
3	Item 3	0.801	Valid
4	Item 4	0.745	Valid
5	Item 5	0.657	Valid
6	Item 6	0.702	Valid
7	Item 7	0.765	Valid
8	Item 8	0.718	Valid
9	Item 9	0.788	Valid
10	Item 10	0.734	Valid

Semua item soal memiliki koefisien korelasi (r) di atas 0.30, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item soal adalah valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen tes. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

- Cronbach's Alpha: 0.845

Nilai Cronbach's Alpha sebesar

0.845 menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Berikut adalah hasil uji normalitas:

Kelompok	W	p - value	Distribusi
Pretest	0.957	0.441	Normal
Posttest	0.952	0.388	Normal

Nilai p-value > 0.05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berikut adalah hasil uji paired t-test:

3. Uji Paired t-test

Uji t untuk sampel berpasangan (paired t-test)

	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig (2-tailed)
Pre-test	60.25	8.67	-14.92	19	0.000
Post-test	85.30	7.55			

Nilai t = -14.92 dan p-value < 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Berikut ini adalah tabel yang berisi 20 nilai siswa yang disesuaikan dengan nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang diberikan:

4. Deskripsi Data

Tabel Data Nilai Pre-test dan Post-test

No	Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa 1	45	70
2	Siswa 2	50	75
3	Siswa 3	55	80
4	Siswa 4	60	85
5	Siswa 5	65	90
6	Siswa 6	70	95
7	Siswa 7	75	100
8	Siswa 8	55	80
9	Siswa 9	60	85
10	Siswa 10	65	90
11	Siswa 11	70	95
12	Siswa 12	75	100
13	Siswa 13	55	80
14	Siswa 14	60	85
15	Siswa 15	65	90
16	Siswa 16	70	95
17	Siswa 17	45	70
18	Siswa 18	50	75
19	Siswa 19	55	80

20	Siswa 20	60	85
----	----------	----	----

Tabel Data Nilai Pre-test dan Post-test

Nilai rata-rata pre-test adalah 60.25 dan nilai rata-rata post-test adalah 85.30.

Berikut adalah tabel dengan hasil rata-rata yang sudah dihitung:

Deskripsi	Nilai
Rata-rata Pre-test	60.25
Rata-rata Post-test	85.30

Tabel rata-rata nilai pretest dan posttest

Berikut adalah deskripsi hasil tes keterampilan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga:

- a. Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga (Pre-test):
- Nilai rata-rata: 60.25

- Nilai tertinggi: 75

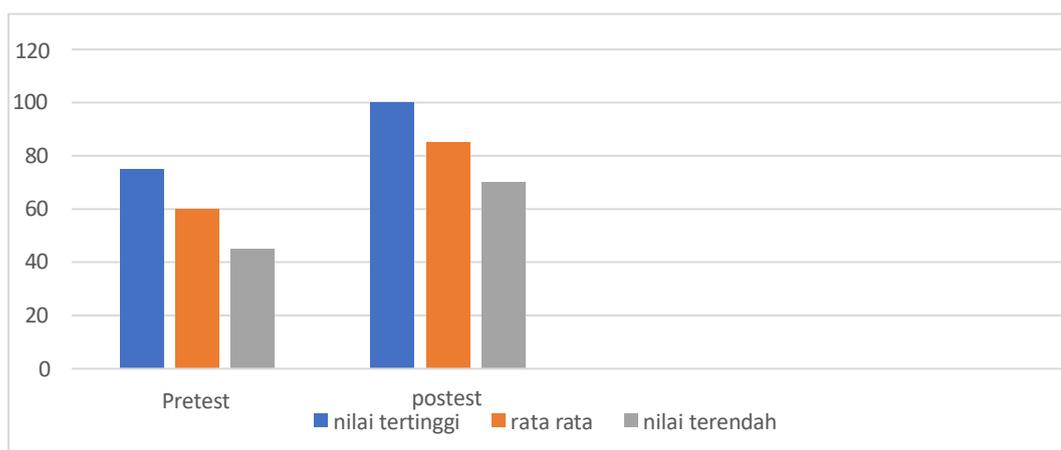
- Nilai terendah: 45

- b. Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga (Post-test):

- Nilai rata-rata: 85.30

- Nilai tertinggi: 100

- Nilai terendah: 70



Grafik 1: Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Berdasarkan grafik di atas, diperoleh bahwa nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Kognitif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan

keterampilan kognitif siswa kelas V. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test yang menunjukkan kenaikan sebesar 25.05 poin. Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan-pertanyaan

akademis membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

2. Implikasi untuk Pembelajaran

Penggunaan media permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Guru dapat mengintegrasikan metode ini dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menarik bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Kognitif Siswa Kelas V SD Negeri 067243

Medan Selayang

2. Siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga mengalami peningkatan keterampilan kognitif secara statistik signifikan dibandingkan dengan siswa yang belum menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga.

2. Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pengembangan Materi Pembelajaran: Menyusun materi pembelajaran yang lebih terstruktur dan terintegrasi dengan penggunaan media permainan ular tangga. Hal ini dapat meliputi penyusunan kartu pertanyaan yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kesulitan serta kebutuhan kognitif siswa.
2. Pelatihan Guru: Mengadakan pelatihan dan workshop untuk memperkenalkan dan mendalami penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Guru perlu dipersiapkan secara optimal dalam merancang dan mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media ini secara efektif.

3. Kolaborasi antar Kelas: Mendorong kolaborasi antar kelas atau sekolah dalam pengembangan dan pemanfaatan media permainan ular tangga. Melalui pertukaran pengalaman dan praktik terbaik, dapat terjadi pertukaran ide dan inovasi untuk meningkatkan efektivitas media ini dalam pembelajaran.
4. Evaluasi Kontinu: Melakukan evaluasi kontinu terhadap penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan kebutuhan siswa terpenuhi. Evaluasi ini dapat dilakukan secara berkala dengan melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk guru, siswa, dan orang tua.
5. Penelitian Lanjutan: Mengadakan penelitian lanjutan yang lebih mendalam untuk

mengeksplorasi aspek-aspek lain dari penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, seperti dampaknya terhadap prestasi akademik siswa, perkembangan keterampilan sosial, dan motivasi belajar jangka panjang. Penelitian lanjutan dapat memberikan wawasan lebih mendalam dan data yang lebih kuat untuk mendukung implementasi media ini dalam konteks pendidikan.

Dengan mengimplementasikan saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan siswa di tingkat pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Mulyani, Novi. 2013. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.

Sanjaya, Wina. 2015. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet fonao,

Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2, No.2, Juli 2018