

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME "ULIS" UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Rohmatul Fa'aza Aprilia & Wiwit Nahdiyah Safitri

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

rohmatulfaazaa@gmail.com, wiwitnahdiyah077@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an educational game-based learning media called "ULIS" to enhance students' engagement in Social Studies learning. The media was designed using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) and integrates digital snake-and-ladder game elements to create interactive and enjoyable learning experiences. The research employed an R&D approach and involved trials with students at MA Al Maarif Singosari. Data were collected through observations, questionnaires, and post-tests, and analyzed both quantitatively and qualitatively. The results show that the "ULIS" media is valid and feasible for use, significantly contributing to increasing student engagement. Furthermore, the media effectively improves students' understanding of Social Studies concepts, creates a more engaging learning environment, and motivates active participation. Thus, "ULIS" serves as an effective innovation to support the quality of Social Studies education at the secondary school level.

Keywords: learning media, educational games, student engagement, Social Studies, educational innovation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif "ULIS" guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang mengikuti model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan mengintegrasikan elemen permainan ular tangga digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan R&D dan melibatkan uji coba pada siswa MA Al Maarif Singosari. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan post-test, yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "ULIS" valid dan layak digunakan, dengan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan siswa. Selain itu, media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memotivasi partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media "ULIS" dapat menjadi inovasi efektif dalam mendukung kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: media pembelajaran, permainan edukatif, keaktifan siswa, pembelajaran IPS, inovasi pendidikan

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah karena berperan dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan wawasan siswa mengenai lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik (Norviana & Sari, 2016). Dalam pembelajaran IPS tentu sebagai seorang pendidik harus dapat membangun suasana kelas yang kreatif dan inovatif untuk memberikan dorongan semangat belajar bagi peserta didik (Nurlaeli et al., 2024).

Namun, pada zaman saat ini, perkembangan teknologi sangat berdampak dalam segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan (Yona Sidratul Munti & Asril Syaifuddin, 2020), kemajuan teknologi tidak bisa kita hindari sebagai seorang pendidik. Pendidik dituntut dapat mengikuti perkembangan teknologi untuk memberikan inovasi yang baru dalam pembelajaran supaya siswa juga dapat mengikuti perkembangan teknologi (Ester et al., 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dengan baik supaya dapat memenuhi kebutuhan dan potensi setiap individu (Farid, 2022).

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar secara aktif (Afandi, 2015). Situasi ini menimbulkan kebutuhan akan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang bagus dapat menciptakan output yang baik sehingga tercapai tujuan belajar yang sudah dirancang sebelumnya (Anggraeni et al., 2023). Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yakni, aspek yang interaktif menyenangkan, memotivasi serta dapat memberikan bakat dan minat untuk kreativitas, kemandirian peserta didik (Zakiyah, 2017).

Dalam menciptakan output yang baik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran, maka perlu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, dan menyenangkan pada proses belajar mengajar yaitu memanfaatkan media pembelajaran (D. P. P. Sari et al., 2021). Salah satu faktor pendukung dari media pembelajaran adalah memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (Wulandari & Pravesti, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan merupakan alat untuk menjembatani guru dengan siswa dalam pembelajaran. Namun, kebanyakan guru masih menggunakan media yang masih berupa buku dengan menjelaskan metode ceramah (Yuniarni et al., 2024). Hal tersebut membuat peserta didik mengalami kebosanan karena siswa tidak aktif hanya diam lalu mendengarkan pemaparan dari guru. Sehingga, dengan begitu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana kelas yang aktif bagi peserta didik (Shofiyani et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran berbasis ular tangga (Rahmawati et al., 2020). Media berbasis ular tangga merupakan salah satu permainan dengan kearifan lokal yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, dan dapat membuat peserta didik merasa aktif dan menyenangkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (Khomsin et al., 2021). Tujuan dalam media pembelajaran berbasis ular tangga ini untuk bentuk menyampaikan informasi atau pesan dapat diserap secara maksimal oleh para peserta didik (Myrna Apriany Lestari & Eli Hermawati, 2023). Sehingga proses pembelajaran dapat cepat ditangkap informasinya dan mudah untuk dipahami dan tidak menghambat proses yang panjang dalam proses belajar mengajar (Shofiyani et al., 2022).

Penelitian pengembangan media berbasis ular tangga sebelumnya sudah dilakukan oleh (Ester et al., 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga “Sumber Energi” Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan” dalam penelitian tersebut mengangkat permasalahan karena minimnya media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua validator menunjukkan penelitian sangat baik dengan skor masing-masing validator diatas 85%. Penelitian yang ditulis oleh (Khomsin et al., 2022) dengan judul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kosa kata bahasa Inggris. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) mengenai kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada subjek sebelum diberi permainan dan setelah diberi permainan ular tangga. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran “ULIS” dalam pembelajaran IPS dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran “ULIS”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama "ULIS." Pada tahap Define, dilakukan observasi di MA Al Maarif Singosari untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran, seperti sulitnya materi, kurangnya variasi media, dan kebutuhan siswa akan media interaktif. Hasil observasi menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Tahap Design melibatkan perancangan media "ULIS," berupa permainan edukatif digital dengan komponen kartu materi, kartu soal, dadu, dan papan ular tangga digital. Selanjutnya, pada tahap Develop, media dirancang secara digital dan diuji coba internal untuk memastikan fungsionalitasnya sebelum digunakan di kelas. Pada tahap Disseminate, media diimplementasikan pada pembelajaran kelas, dengan pengumpulan data melalui observasi, angket, dan post-test untuk mengukur efektivitas media (Nurussofa & Astuti, 2023).

Metode eksperimen digunakan dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, validasi media, angket respons, dan post-test. Data dianalisis secara kualitatif untuk menguraikan umpan balik serta kritik, dan secara kuantitatif untuk menilai validasi dan efektivitas media. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran valid dan efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Andriani & Wahyudi, 2023).

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, sasaran/target penelitian, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif "ULIS" bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan

materi yang diajarkan, (2) dapat dilihat dan didengar dengan jelas, (3) mampu merangsang respons siswa, serta (4) sesuai dengan kondisi individu siswa. Selain itu menurut, Sadiman et al., yaitu (1) media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) penggunaan kosakata yang tepat, (3) kesesuaian dengan isi materi, (4) relevansi dengan karakteristik siswa, serta (5) kualitas visual yang baik. Prinsip-prinsip ini diterapkan untuk memastikan media yang dikembangkan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan kriteria dari kedua ahli tersebut, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi standar media pendidikan, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah atas.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran ULIS

Aspek Penilaian	Skor Kriteria Penilaian Validator
Kreatif, inovatif dan komunikatif	Baik Sekali
Optimal dan hemat dalam memanfaatkan media pembelajaran hasil pengembangan.	Baik Sekali
Keakuratan dalam memilih jenis aplikasi, perangkat lunak, atau alat yang digunakan untuk pengembangan.	Baik
Representasi objek dalam bentuk gambar, baik yang bersifat realistik maupun simbolis.	Baik Sekali
Tata letak: penempatan dan pengaturan elemen-elemen visual secara terorganisir untuk mempertegas fungsi serta hierarki setiap elemen.	Baik Sekali
Elemen visual bergerak (seperti animasi dan/atau video), di mana animasi dapat digunakan untuk mensimulasikan materi pembelajaran, sedangkan video berfungsi menggambarkan materi secara nyata.	Baik

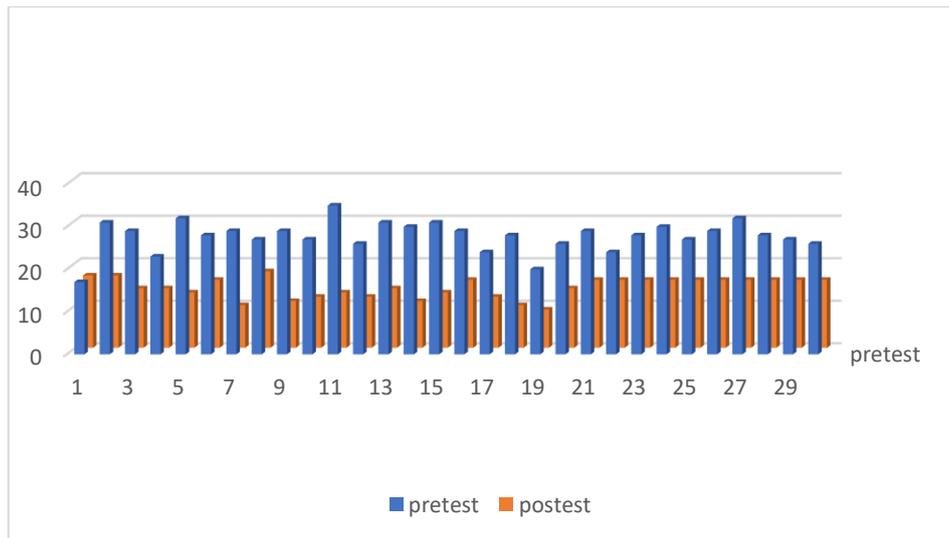
Sumber: Data yang Sudah diolah

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Pembelajaran ULIS

Aspek Penilaian	Skor Kriteria Penilaian Validator
Kejelasan tujuan pembelajaran	Baik
Keakuratan dalam penerapan strategi pembelajaran.	Baik Sekali
Kecocokan antara materi, media, dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	Baik
Mudah untuk dimengerti.	Baik Sekali
Struktur yang teratur, rasional, dan terang.	Baik
Keterjelasan penjelasan, diskusi, contoh, simulasi, dan latihan.	Baik
Akurasi materi berdasarkan teori dan konsep	Baik

Sumber: Data yang Sudah diolah

Gambar 2. Hasil Pre-test Post-test



Berdasarkan uji lapangan terbatas, keaktifan siswa meningkat ketika menggunakan media pembelajaran Ular Tangga IPS (ULIS) dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif "ULIS" dapat meningkatkan keaktifan siswa (E. R. Sari et al., 2022) dalam pembelajaran IPS karena berlandaskan teori Cone of Experience oleh Edgar Dale (Indriyani, 2024). Teori ini menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa terlibat dalam pengalaman konkret dan langsung. Melalui elemen permainan seperti ular tangga digital, kartu materi, dan kartu soal, "ULIS" memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang berada pada tingkat pembelajaran lebih tinggi dibandingkan sekadar membaca atau mendengarkan. Aktivitas ini merangsang partisipasi aktif siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik, karena mereka terlibat langsung dalam diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan visual yang menarik menciptakan keterlibatan emosional yang meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Dengan mengintegrasikan pengalaman konkret dan interaktif, media "ULIS" tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi IPS, sehingga mendukung pembelajaran yang bermakna dan efektif.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif "ULIS" bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang dengan mengacu pada prinsip evaluasi media pembelajaran yang menekankan relevansi, kejelasan, dan kemampuan merangsang respons siswa. Validasi yang dilakukan terhadap media dan materi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil implementasi media "ULIS" menunjukkan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, terbukti dari meningkatnya keterlibatan dalam diskusi, kemampuan menjawab soal, dan antusiasme siswa terhadap materi IPS. Media ini juga dinilai kreatif, inovatif, efektif, serta mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung pembelajaran.

Dengan memenuhi kriteria penilaian dari para ahli, media "ULIS" dapat dianggap sebagai inovasi yang tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga memudahkan pemahaman terhadap materi. Hal ini menjadikan "ULIS" sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah atas.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti "ULIS" dapat diperluas pada mata pelajaran lain, sehingga manfaatnya tidak hanya terbatas pada pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian dapat mengintegrasikan aspek gamifikasi yang lebih kompleks, seperti pemberian level, penghargaan digital, atau leaderboard, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Peneliti juga dapat mengkaji efektivitas media ini pada kelompok siswa dengan karakteristik yang berbeda, seperti siswa dengan gaya belajar visual, auditorial, atau kinestetik, guna mengetahui tingkat fleksibilitas media dalam mendukung keberagaman siswa. Terakhir, pengembangan media berbasis aplikasi seluler atau berbasis web juga dapat menjadi fokus untuk memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas penggunaan media dalam pembelajaran daring maupun luring.

REFERENSI

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Ester, G., Ramadhani, S. P., Pgsd, M., Trilogi, U., Pgsd, D., & Trilogi, U. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga " Sumber Energi " Siswa Kelas Iv Sdn Pengadegan 07 Jakarta Selatan Dizaman ini perkembangan berkelanjutan pendidikan . Kemajuan teknologi tidak dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada s.*
- Farid, I. (2022). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Indriyani, D. (2024). *Analisis Teori Cone of Experience Edgar Dale Pada Pembelajaran Ppkn Dengan Metode Jigsaw "Warung Hierarki."* 35, 1–9.
- Inesha Audia Putri, & Harinaredi. (2023). Modernisasi Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Di Era 4.0 Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233–241. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5333>
- Info, A. (2021). *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.* 10(1), 25–33.
- Ips, P., & Sdn, I. V. (2024). *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 2.* 5(2), 67–76.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Myrna Apriany Lestari, & Eli Hermawati. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 6–11. <https://doi.org/10.25134/jise.v2i1.37>

- Norviana, S., & Sari, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i2.10310>
- Padang, U. T., & Barat, S. (2024). *Pembelajaran Hybrid pada Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka*. 1(6), 572–584.
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Shofiyani, A., Muti, E., Arab, P. B., Arab, P. B., & Education, J. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah*. 9(3), 229–232.
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>
- Yona Sidratul Munti, N., & Asril Syaifuddin, D. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Yuniarni, D., Solichah, N., & Satwika, P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Ular Tangga Khatulistiwa” Mengenalkan Budaya Khas Kalimantan Barat. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 231–239. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.617>
- Zakiah, F. I. (2017). *Pengembangan Media “Utama” Dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Kelas Iii Sd Farrah Inne Zakiah*.