



Article History

Received : 14 April 2023;
Revised : 6 Mei 2023;
Accepted : 27 Mei 2023;
Available online : 31 Mei 2023.

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Ular Tangga Berkelompok pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.

Diah Ambarumi Munawaroh^{1*}, Sisca Rahmadonna²

¹MTs Negeri Kota Batu, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: bundajeki@gmail.com*, rahmadonna@uny.ac.id

Abstract:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran ular tangga berkelompok sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPS materi Pluralisme. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan tingkah laku, tanggapan, tindakan individu dan kelompok dalam bentuk kata-kata dan bahasa, secara alamiah (natural). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Batu. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dimana semua data yang diperoleh akan dikelompokkan untuk selanjutnya direduksi dan disajikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran ular tangga berkelompok dapat : 1) memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran; 2) melatih keterampilan siswa dalam komunikasi, kolaborasi dan berfikir kreatif; 3) memunculkan kreativitas melalui kegiatan saling berbagi, bertukar pikiran dan mendapatkan manfaat dari berbagai ide; 4) digunakan dalam berbagai mata pelajaran dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian pada karakteristik siswa dan karakteristik kelas.

This study aims to describe the implementation of the snake and ladder group learning method as a solution to increase students' interest and motivation in learning social studies pluralism material. This study uses a qualitative descriptive method by describing individuals' and groups' behaviour, responses, and actions in the form of words and language, naturally (naturally). The subjects in this study were students of class VIII F MTs Negeri Batu City. Data collection techniques through in-depth interviews, participant observation, and documentation. Data analysis uses qualitative analysis where all the data obtained will be grouped for further reduction and presentation. The results of this study indicate that the use of the snake and ladder group learning method can: 1) motivate and actively involve students in the learning process; 2) train students' skills in communication, collaboration and creative thinking; 3) generate creativity through sharing, exchanging ideas and benefiting from various ideas; 4) used in various subjects by making modifications and adjustments to student characteristics and class characteristics.

Keywords: pembelajaran kooperatif; ular tangga berkelompok; siswa



PENDAHULUAN

Guru merupakan sosok sentral dalam proses pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dan tercapainya standar kompetensi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, selain itu guru dengan kemampuan profesional yang dimilikinya merupakan faktor penting dalam mengatur dan melakukan pekerjaan pembelajaran bagi para siswa (Hidayati, 2010; Murati, 2015). Oleh sebab itu guru perlu mengetahui karakteristik siswa agar dapat mempersiapkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena sejatinya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik bila siswa memiliki kesadaran dan motivasi untuk belajar.

Kesadaran dan motivasi dapat timbul jika siswa menikmati proses belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan. Namun sayangnya, guru seringkali kurang mampu untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada akhirnya terkesan monoton dan membosankan, di mana guru hanya menggunakan metode yang sama secara berulang-ulang (Rusnilawarni, 2020).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi yang terbangun antara siswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ibrahim & Syaodih, 2003). Peran guru menjadi sangat penting untuk dapat membangun interaksi antara semua komponen pembelajaran, guru harus bertindak secara profesional, tidak merasa inferior atau superior dalam pendidikan (Murati, 2015). Oleh sebab itu seorang guru secara tidak langsung dituntut untuk memiliki kompetensi pribadi, kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi sosial yang mumpuni (Sanjaya, 2019). Guru memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2019). Dalam menyusun rancangan pembelajaran, guru perlu menentukan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan kata lain guru perlu mendesain suatu metode pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami konten pembelajaran yang disampaikan sekaligus mampu menarik minat mereka untuk belajar.

Metode pembelajaran merupakan prosedur kegiatan yang dipilih sebagai alat fasilitas yang membantu siswa mencapai tujuan sesuai proses pembelajaran yang diharapkan (Wena, 2009). Pemilihan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dan karakteristik materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dirancang tanpa mempertimbangkan karakteristik dan tahapan perkembangan siswa tidak akan menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dalam setiap jenjang pendidikan, siswa memiliki karakteristik masing-masing yang tidak dapat disama ratakan. Penelitian ini berfokus pada siswa sekolah menengah pertama yang memiliki rentang usia 12-18 tahun, dimana menurut Piaget anak yang berada dalam rentang usia ini berada pada tahap operasional formal (Budiningsih, 2003). Anak-anak diyakini telah memiliki kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan logis, mereka juga telah memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran dan membuat hipotesis dari setiap kondisi yang mereka hadapi (Piaget, 2012).

Penelitian ini didasari rendahnya nilai siswa kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Batu Malang. Nilai rata-rata para siswa kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Hasil observasi awal pada mata pelajaran IPS di MTs Batu menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung pasif, siswa teramati kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih



konvensional, di mana guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah, siswa otomatis hanya menjadi pendengar dan kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga yang terjadi selanjutnya adalah siswa merasa bosan dan kurang dapat menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh sebab itu perlu dicarikan metode pembelajaran yang tepat, yang mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu membelajarkan peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman dan mengembangkan daya nalar yang dimilikinya secara optimal (San, Jehadus, & Jelatu, 2019). Ada berbagai cara yang bisa dilakukan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan permainan.

Penggunaan permainan sebagai metode belajar diyakini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak akan terangsang untuk berkembang baik secara emosi, sosial, maupun fisiknya (Mulyati, 2019). Mayke berpendapat bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi, memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi (Sudono, 2000). Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil untuk menemukan konsep pengetahuan dengan menggunakan pengalaman sendiri melalui suasana pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan.

Berdasarkan pertimbangan di atas dan menarik hubungan dengan tahapan perkembangan Piaget, maka penelitian ini mencoba menggunakan metode permainan dengan menggunakan media ular tangga sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi di MTs Batu Malang. Penggunaan ular tangga diyakini mampu untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPS yang secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan. Penggunaan media ular tangga ini dikemas dalam permainan ular tangga berkelompok. Metode ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran tidak hanya dapat diterapkan di MTs Batu, namun dapat pula diterapkan di sekolah-sekolah lain yang memiliki permasalahan yang hampir sama.

Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi materi yang di sampaikan, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Di mana hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Nisa, Pratiwi, & Ismaya, 2020). Permainan ular tangga dalam penelitian ini dirancang dengan tujuan agar siswa dapat diajak belajar yang tanpa disadari melatih mereka untuk membuat penalaran dan membuat hipotesis melalui kegiatan bermain.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang berasal dari India, permainan yang dikenal dengan nama *Mokshapat* atau *Moksha Patamu* ini telah dimainkan sejak awal abad ke dua sebelum masehi dan menjadi permainan yang mengasyikkan dari generasi ke generasi hampir di seluruh dunia (IDNtimes, 2019). Permainan ular tangga pertama kali dibawa ke Inggris oleh penjajah Inggris yang pulang dari India pada abad ke-19. Pada tahun 1943 ular tangga pertama kali dikenalkan di Amerika Serikat. Tentu saja ada beberapa modifikasi dan perubahan yang dilakukan dari versi aslinya. Namun demikian perubahan tersebut tidak mengubah makna filosofi dari permainan ular tangga dimana ular tangga merupakan penggambaran takdir manusia yang sepanjang hidupnya akan menemui berbagai hal baik dan buruk (Boardgame.id, 2019; Budiman, 2021)



Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika (Nugrahani, 2007). Penelitian lain menunjukkan bahwa hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar sebesar 66,7%, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70% (Afandi, 2015). Permainan ular tangga mampu melibatkan keaktifan siswa sehingga menarik perhatian siswa dalam melanjutkan permainan (Yumarlin, 2013). Selain itu beberapa penelitian lain menunjukkan hasil yang hampir sama, dimana penggunaan ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi, Dadang, & Panjaitan, 2017; Ferryka, 2017; Maisyaroh, 2014; Widiana, Parera, & Sukmana, 2019).

Tulisan ini fokus pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan ular tangga sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sekaligus melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama. Pembelajaran kooperatif dalam hal ini adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain dalam kelompoknya (Johnson W, Roger, & Holubec, 2010). Arzt & Newman mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kerjasama yang dilakukan kelompok kecil dari pembelajar untuk mencari dan menemukan penyelesaian masalah, menyelesaikan tugas, dan atau mencapai tujuan bersama (Huda, 2011).

Kunci keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran kooperatif meliputi: 1) kemampuan yang dimiliki guru untuk mengorganisasikan interaksi dalam proses pembelajaran di kelas, 2) pertimbangan dalam proses pembentukan kelompok termasuk menentukan variasi kelompok, 3) proses pengelolaan kelas dalam kegiatan pembelajaran, 4) membentuk kepedulian dan tanggungjawab masing-masing siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok, 5) mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu bekerjasama, 6) menjalankan prinsip dari implementasi pembelajaran kooperatif (Kagan & Kagan, 2014)

Proses pembelajaran kooperatif dalam tulisan ini ditekankan pada bagaimana kerjasama dalam tim dapat berlangsung dan mampu meningkatkan pemahaman setiap anggota kelompok terhadap materi pembelajaran yang mereka pelajari. Media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran merupakan hasil karya siswa, hal ini bertujuan agar para siswa tidak hanya belajar tentang pengetahuan kognitif semata, melainkan juga mengasah kemampuan mereka dalam hal kreativitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode ular tangga berkelompok di sekolah menengah pertama. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Batu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan:

1. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok. Observasi ini tidak hanya bertujuan untuk melihat sejauh mana metode ular tangga berkelompok ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, namun juga untuk melihat sejauh mana siswa berproses dan membuat media ular tangga yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran.



2. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode semi-struktur, dimana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara dengan tidak menutup kemungkinan perubahan terjadi pada saat wawancara dilakukan. Wawancara ini melibatkan guru mata pelajaran IPS dan 7 orang perwakilan siswa yang mewakili setiap kelompok. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi tentang semua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan metode ular tangga berkelompok.
3. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengecek kembali dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran IPS yang selama ini telah dilakukan. Hasil studi dokumentasi ini menjadi salah satu dasar untuk merancang model pembelajaran ular tangga berkelompok yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di MTs Negeri Kota Batu.

Data yang diperoleh pada penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Semua data yang diperoleh dikelompokkan untuk selanjutnya dilakukan reduksi data dan disajikan secara deskriptif (Creswell, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok ini dilaksanakan di MTs Negeri Kota Batu, di mana metode pembelajaran dirancang setelah melihat kondisi siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Analisis dokumen pembelajaran siswa juga menunjukkan bahwa perlu adanya treatment dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Keluasan materi pembelajaran IPS menuntut siswa untuk mempelajari lebih banyak hal dalam waktu singkat, oleh sebab itu metode pembelajaran kolaboratif dirasa menjadi alternatif yang tepat bagi siswa untuk saling belajar dan berbagi satu sama lain. Adapun pelaksanaan pembelajaran ular tangga berkelompok ini dibagi menjadi dua kegiatan utama, yaitu:

Desain Metode Ular Tangga pada materi Pluralisme Masyarakat Indonesia.

Tahap pertama dalam proses pembelajaran kooperatif dengan metode ular tangga berkelompok ini diawali dengan siswa mendapatkan pemahaman tentang tujuan pembelajaran. Karena materi yang dipelajari adalah materi tentang pluralisme masyarakat Indonesia, maka siswa diajak untuk memahami tentang keanekaragaman agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan, serta peran dan fungsi keragaman budaya dalam kehidupan melalui proses diskusi bersama secara klasikal. Setelah siswa memahami tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran ini: kertas plano, kertas lipat warna warni, spidol warna, lem, *doubletip*, gambar sesuai kreativitas siswa, buku-buku pendamping materi pluralisme.

Tahap selanjutnya, siswa dikelompokkan ke dalam 7 kelompok kecil yang masing masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Kemudian siswa mendapatkan penjelasan tentang pembagian peran dalam kelompok, di mana dalam masing masing kelompok 2 orang siswa bertugas untuk membuat desain ular tangga dan 2 orang siswa lainnya menyiapkan 20 pertanyaan serta jawaban dari pertanyaan tersebut.

Pada tahap desain dan penyusunan pertanyaan ini, siswa mendapatkan kebebasan penuh terhadap desain ular tangga yang akan mereka buat sesuai dengan kreativitas mereka. Sedangkan untuk pertanyaan yang disusun, untuk setiap langkah di ular tangga, mengacu pada

pengetahuan-pengetahuan tentang pluralisme masyarakat Indonesia yang telah diperoleh pada pembelajaran sebelumnya.



Gambar 1. Proses desain ular tangga yang dibuat dalam kelompok

Gambar di atas menunjukkan langkah awal yang dilakukan oleh siswa dalam mendesain ular tangga. Pada tahap ini, siswa membuat desain ular tangga seperti menentukan jumlah petak-petak yang mereka butuhkan dan memperkirakan dimana mereka harus meletakkan penambahan tangga dan ular yang menghubungkan satu petak dengan petak yang berbeda. Jumlah petak-petak yang mereka buat menentukan berapa banyak pertanyaan dan jawaban yang harus mereka susun.

Di sisi lain, kelompok-kelompok siswa ini juga berbagi tugas dengan rekannya dalam kelompok yang sama untuk menyelesaikan tantangan mendesain ular tangga yang mereka dapatkan dari guru. Ada yang bertanggungjawab dalam mendesain ular tangga dan ada yang bertanggungjawab dalam menyusun pertanyaan dan jawaban. Siswa-siswa yang bertanggungjawab dalam menyusun pertanyaan dan jawaban harus melakukan analisis terhadap materi pluralisme masyarakat Indonesia, mereka berdiskusi untuk menyusun pertanyaan yang tepat yang akan mereka tempatkan dalam kotak-kotak ular tangga yang telah di desain temannya.

Pada proses pengembangan ular tangga ini, setiap kelompok menghasilkan desain ular tangga yang berbeda dan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang disertai jawaban-jawaban yang bervariasi. Pertanyaan dan jawaban yang disusun setiap kelompok berkaitan dengan keanekaragaman agama, budaya, kesenian, suku bangsa, pekerjaan beserta peran dan fungsinya. Pertanyaan dan jawaban yang telah mereka susun tersebut kemudian mereka tuliskan dalam kertas warna-warni yang telah disiapkan, kemudian kertas-kertas ini dilipat sesuai desain kelompok yang telah mereka sepakati.



Gambar 2. Proses siswa dalam mempersiapkan dan memempatkan pertanyaan dalam desain papan ular tangga

Tahap akhir dari kegiatan desain model ular tangga ini adalah membuat petak khusus seperti pada bagian bawah tangga atau tangga penghubung untuk siswa menuliskan kalimat positif yang dapat memotivasi mereka menjadi lebih baik lagi dalam proses pembelajaran. Kalimat yang dituliskan siswa pada bagian ini antara lain: saya mengerjakan tugas tepat waktu, saya mendapatkan nilai baik.



Gambar 3. Finising akhir desain ular tangga yang dilakukan salah satu kelompok

Desain yang telah dibuat siswa akan digunakan pada permainan antar kelompok. Namun sebelum pelaksanaan permainan antar kelompok ini dilaksanakan, siswa mendapatkan kesempatan untuk melihat dan memastikan kembali hasil proyek yang telah mereka buat. Tim desain dan tim penyusun soal berdiskusi bersama terhadap hasil desain ular tangga yang telah mereka buat, termasuk memastikan kembali kebenaran dari pertanyaan dan jawaban yang mereka susun sudah benar. Tahap akhir sebelum permainan dilakukan, setiap kelompok mencoba mensimulasikan secara singkat permainan ular tangga dengan menggunakan desain yang telah mereka buat.

Pelaksanaan Permainan Ular Tangga Berkelompok

Pelaksanaan permainan ular tangga berkelompok dilakukan melalui kegiatan yang disebut dengan karya kunjung. Kegiatan karya kunjung dalam pelaksanaan pembelajaran ini merupakan kegiatan di mana setiap kelompok akan mengutus dua orang anggota timnya untuk mendatangi atau mengunjungi kelompok lain. Sementara dua orang lainnya dalam tim tersebut bertugas untuk “melayani” tamu yang datang dari kelompok lainnya.

Dalam kegiatan karya kunjung, tamu dari kelompok lain yang datang akan diajak untuk memainkan permainan ular tangga yang telah dibuat oleh kelompok yang dikunjungi. Sementara sebagai “tuan rumah”, kelompok yang dikunjungi bertugas untuk menerima tamu dan menemani para tamu bermain dengan cara umencatat jumlah jawaban benar dalam permainan ular tangga yang dihasilkan oleh setiap kelompok “tamu” yang datang berkunjung.

Proses pelaksanaan permainan ular tangga berkelompok ini berjalan dengan menyenangkan. Siswa terlihat bersemangat dalam bermain, bahkan mereka lupa bahwa mereka sedang belajar. Melalui permainan ular tangga, secara tidak langsung siswa semakin memahami materi yang mereka pelajari. Proses pelibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka pelajari.



Gambar 4. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode ular tangga berkelompok

Dalam proses penyusunan desain ular tangga, para siswa secara otomatis mempelajari materi tentang pluralisme masyarakat Indonesia, mencari sumber secara mandiri dan menyusunnya dalam bentuk pertanyaan. Kemudian, pada saat pelaksanaan permainan dengan melakukan kegiatan karya kunjung, tanpa sadar mereka melakukan proses pengayaan materi dari apa yang telah mereka pelajari. Namun karena kegiatan pembelajaran ini dikemas dalam format bermain, proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, hal ini terungkap dari wawancara dengan salah satu siswa:

“kelompok kami lebih bersemangat mempelajari materi IPS dengan membuat pertanyaan dan jawaban materi sesuai keinginan kami. Seru sekali saat kami berdiskusi mendesain model ular tangga dengan berbagai warna dan model yang dibebaskan.”

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa bermain menjadikan mereka lebih mudah untuk memahami materi dibandingkan dengan hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan guru dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Perwakilan dari kelompok lain juga mengatakan hal yang senada,

“saya merasa tertantang dengan permainan ular tangga ini, apalagi saat kelompok kami memilih desain dan menyajikan 20 soal serta 20 jawaban yang berbeda”

Apa yang telah disampaikan siswa di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok ini mampu memotivasi siswa untuk aktif mencari informasi sekaligus bertukar informasi baik dengan teman dalam kelompoknya maupun dengan teman dari kelompok lain pada saat mereka melakukan karya kunjung.

Berdasarkan uraian pelaksanaan pembelajaran di atas, penggunaan metode ular tangga berkelompok dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan permainan atau game dalam pembelajaran membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dimana konten materi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima dan meningkatkan tingkat kepositifan dalam kelas (Victoria, 2022). Permainan ular tangga berkelompok juga dapat menjadi salah satu cara untuk melatih kemampuan siswa dalam bekerjasama secara kooperatif, di mana siswa dalam satu tim secara tidak langsung diminta untuk saling melengkapi dengan teman lainnya. Pada proses pembelajaran ini terjadi interaksi



langsung antar sesama siswa baik dalam kelompok sendiri maupun dengan kelompok lainnya. Komunikasi yang terbangun antar siswa ini sejalan dengan salah satu dari kunci sukses pembelajaran kooperatif, yaitu bagaimana membangun kekuatan belajar dari kelompok itu sendiri (Kagan & Kagan, 2014). Oleh sebab itu, untuk dapat menyelesaikan tugas kelompok yang mereka miliki, setiap siswa dituntut untuk mampu bertukar pikiran, membuat rencana, dan mengusulkan solusi (SCIMST, 1994).

Proses pembelajaran berkelompok (Kooperatif) dapat membantu siswa untuk saling bekerja sama mencapai tujuan yang mereka harapkan. Dalam proses pembelajaran ini siswa yang memiliki kemampuan lebih secara otomatis akan membantu siswa yang memiliki kemampuan dibawahnya, hal ini sejalan dengan konsep Vygotsky yang menjadi dasar dari pembelajaran kooperatif. Vygotsky meyakini bahwa interaksi sosial yang terbangun antar individu mampu mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki (Moll, 1993).

Pada penelitian ini, pembelajaran kooperatif diimplementasikan pada materi pluralisme masyarakat Indonesia. Proses pembelajaran menghasilkan beberapa capaian keterampilan siswa, antara lain; mampu menjalin komunikasi dengan baik, kreatif dalam membuat desain/rancangan ular tangga, memiliki kemandirian dalam menyusun pertanyaan dan jawaban soal yang harus diselesaikan dalam permainan ular tangga yang mereka rancang, dan tentu aktivitas terstruktur yang dilakukan selama proses pembelajaran secara otomatis akan membantu siswa untuk lebih mendalami materi pluralisme masyarakat Indonesia.

Hasil observasi secara berkelanjutan juga mengkonfirmasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berkelompok dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerjasama, dan berfikir kreatif. Sebagaimana diketahui bahwa kreatif merupakan tingkatan tertinggi dari kemampuan kognitif, di mana berpikir kreatif memiliki makna bahwa siswa mampu memadukan bagian-bagian informasi yang dimiliki untuk menciptakan sesuatu yang baru dan koheren atau untuk menciptakan suatu produk yang orisinal (Anderson & Krathwohl, 2011). Kreativitas adalah produksi keterampilan berpikir kritis juga ciri-ciri kepribadian, dan tujuannya adalah untuk menghasilkan dan mencari ide-ide baru. Berpikir kreatif identik dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru (Piawa, 2010). Pada pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok ini teramati bahwa siswa memiliki kreativitas untuk menghasilkan desain yang baru dan beragam dengan ide-ide unik dengan memadukan berbagai macam informasi yang telah mereka miliki. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga secara tidak langsung melibatkan siswa dalam satu kelompok untuk berfikir kreatif, menghasilkan desain ular tangga yang berbeda dengan kelompok kelompok lainnya. Hal ini sesuai dengan definisi berpikir kreatif sebagai kemampuan menciptakan suatu obyek atau konsep baru, atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar semakin menarik (Association, 2012; Partnership for 21st Century Learning, 2015).

Pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok berfokus pada *student center*, yang dimana *student center* merupakan orientasi utama dari pembelajaran abad 21 (Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar, 2021). Dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara otomatis siswa belajar untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah yang dihadapi, melakukan kontrol terhadap aspek kognitif (metakognisi), berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompok maupun di luar kelompok, kreatif dan berinovasi dalam mengembangkan media ular tangga untuk kelompoknya, serta memiliki literasi informasi yang baik.



Motode pembelajaran ular tangga berkelompok dirancang dengan mengintegrasikan keterampilan terpadu yang mampu menarik perhatian siswa melalui permainan dengan menyajikan konteks edukasi. Proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode ular tangga ini juga menekankan pada peran guru sebagai fasilitator. Kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa secara individu untuk mengungkapkan ide dan gagasannya dalam kelompok-kelompok kecil, baik itu tim yang mengerjakan desain maupun yang membuat pertanyaan dan jawaban. Hal ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan merupakan bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dalam proses interaksi personal antara sesama siswa dengan siswa, dan interaksi siswa dengan guru (Pedersen & Digby, 2014). Misalnya pada kegiatan pembelajaran ini siswa mampu mempelajari keberagaman masyarakat Indonesia melalui permainan.

Model permainan ular tangga lebih menekankan permainan yang bersifat edukasi, siswa senang dalam melakukan permainan dan secara langsung mendalami informasi materi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sardiman; permainan yang di desain dengan baik dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam hal tertentu karena siswa menyukainya. Proses interaksi pemain satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu bertujuan supaya proses kegiatan belajar lebih efektif dan efisien (Sadiman, 2007).

Metode ular tangga juga menantang siswa untuk mengekspresikan dan menghasilkan ide-ide mereka sendiri. Dalam kegiatan ini siswa berdiskusi menyampaikan ide-ide pada teman-temannya, bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir tinggi seperti mengelola, mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam. Kolaborasi adalah keterampilan yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kolektif dalam hal membantu, menyarankan, menerima, dan bernegosiasi melalui interaksi dengan orang lain yang dimediasi oleh teknologi (Brown, 2015). Kolaborasi juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk bekerja secara fleksibel, efektif, dan adil dengan orang lain untuk menyelesaikan sebuah tugas kolektif (Association, 2012; Partnership for 21st Century Learning, 2015).

Keunikan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok ini adalah apabila ada kelompok yang membuat pertanyaan dan jawaban tidak sesuai akan secara otomatis mendapatkan masukan langsung dari kelompok siswa menerima kunjungan, kemudian kelompok siswa yang menerima kunjungan ini dapat mengusulkan kepada guru untuk mengurangi nilai siswa tamu sebagai konsekuensi dari kesalahan yang dibuat. Terlihat jelas dalam kegiatan ini selain bermain siswa juga mampu berfikir analitis, melakukan penilaian, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik itu melalui teks, gambar dan aktivitas-aktivitas lain yang dilakukan. Selain itu, melalui permainan ular tangga secara tidak langsung karakter kreatif dan kolaboratif dalam diri siswa ikut terbangun.

Dalam proses bermain, siswa fokus pada permainan yang secara otomatis melatih konsentrasi yang mereka miliki, membantu mereka untuk memahami bahasa verbal nonverbal, dan menambah ketekunan serta mengasah sosial emosional yang mereka miliki. Selain itu, dalam hal karakter, melalui permainan ular tangga berkelompok ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa, melatih siswa untuk memiliki rasa toleransi dengan sesama khususnya dalam kelompok, melatih siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin saat memainkan game, serta menumbuhkan kesadaran siswa tentang arti pentingnya mentaati aturan dalam sebuah permainan.



Sebagaimana yang telah diuraikan bahwa permainan ular tangga berkelompok ini menuntut siswa untuk memiliki keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam sebuah kelompok. Di mana dalam kelompok siswa belajar bagaimana menyampaikan ide gagasannya dengan baik dan bagaimana mendengarkan ide gagasan orang lain kemudian memberikan respon yang baik atas ide gagasan tersebut. Komunikasi dan kolaborasi adalah stimulus untuk menginspirasi kreativitas melalui saling berbagi, bertukar dan mendapatkan manfaat dari berbagai ide. Dengan demikian, kerja tim telah menjadi satu elemen yang sangat diperlukan dari kerja kreatif (Zhe, 2016). Senada dengan pendapat tersebut, Johnson and Johnson mengungkapkan bahwa diskusi dalam kelompok-kelompok diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan, memberikan penjelasan dan penguraian dari apa yang diketahuinya (Ellis & Feldman, 2009). Yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran lain adalah masuknya interaksi kooperatif antar siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan sebagai satu kesatuan dari proses pembelajaran itu sendiri (Kagan & Kagan, 2014)

Keunikan pada kegiatan pembelajaran ini keseluruhan siswa mampu terlibat aktif dengan pembagian sesuai tugas masing-masing. Permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah. Pelaksanaan kegiatan ini tidak lepas dari pantauan guru untuk menghindari kesalahan dan kecurangan penilaian.

SIMPULAN

Berdasarkan implementasi metode ular tangga berkelompok di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ular tangga berkelompok dapat memotivasi siswa dan membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini menempatkan siswa sebagai center dan guru berperan sebagai fasilitator. Metode ular tangga berkelompok juga secara tidak langsung juga melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi, berkolaborasi dan berfikir kreatif. Keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi adalah stimulus untuk menginspirasi munculnya kreativitas melalui kegiatan saling berbagi, bertukar pikiran dan mendapatkan manfaat dari berbagai ide.

Oleh sebab itu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode ular tangga berkelompok ini diyakini dapat digunakan tidak hanya pada mata pelajaran IPS dan tidak hanya pada MTs Negeri Kota Batu Malang, tetapi metode ini juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap karakteristik materi, karakteristik siswa dan karakteristik kelas dimana metode ini akan digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- 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), 77–89.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2011). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Association, N. E. (2012). *Preparing 21st century students for a global society: An educator's*



- guide to" the four Cs." Washington, DC.*
- Boardgame.id. (2019). Ular tangga permainan sederhana yang penuh makna.
- Brown, B. (2015). Twenty first century skills: A bermuda college perspective. *Voices in Education Student Success: A National Focus, 1*, 58–68.
- Budiman, R. (2021). Penuh filosofi, ini cerita di balik permainan ular tangga.
- Budiningsih, A. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Creswell, J. W. (2014). *Reseach design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th editio; V. Knight, Ed.). Retrieved from http://www.ghbook.ir/index.php?name=های و رسانه فرهنگ نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chckhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component
- Dewi, T., Dadang, K., & Panjaitan, R. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah, 2*(1), 2091–2100.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, 29*(100), 58–64.
- Hidayati, M. (2010). Meningkatkan keterlibatan berproses dan berprestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui teknik ular tangga. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Dinamika Pendidikan, 5*(2), 197–213.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). Perencanaan pengajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- IDNTimes. (2019). Ini 7 Fakta Sejarah Permainan Ular Tangga, Board Gamer Wajib Tahu. Retrieved September 21, 2021, from [www.idntimes.com website: https://www.idntimes.com/science/discovery/nena-zakiah-1/fakta-sejarah-permainan-ular-tangga/2](https://www.idntimes.com/science/discovery/nena-zakiah-1/fakta-sejarah-permainan-ular-tangga/2)
- Johnson W, D., Roger, J. T., & Holubec. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama)*. Bandung, Indonesia: Penerbit Nusa Media.
- Kagan, S., & Kagan, M. (2014). *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Maisyaroh, I. (2014). *Penerapan metode permainan ular tangga (Snakes Ledder) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Moll, L. C. (1993). *Vygotsky & education instructional implications and applications of sociohistorical psychology*. Australia: Cambridge University Press.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pembelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education, 1*(2), 277–294.
- Murati, R. (2015). The role of the teacher in the educational process. *TOJNED: The Online Journal of New Horizons in Education, 5*(2), 75–78.
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan, 11*(2), 211–224. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4722>



- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). P21 framework definitions. *Washington, DC*.
- Pedersen, J. E., & Digby, A. D. (2014). *Secondary schools and cooperative learning: Theories, models, and strategies*. Routledge.
- Piaget, J. (2012). The goal of education is to create men and women who are capable of doing new things. In D. Collin, Catherine (Ed.), *The Psychology Book* (pp. 262–269). London: DK Publisher.
- Piawa, C. Y. (2010). Building a test to assess creative and critical thinking simultaneously. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 551–559.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Rusnilawarni. (2020). Pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Retrieved September 20, 2021, from ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id website: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-yang-asyik-dan-menyenangkan/>
- Sadiman, A. (2007). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Framework. *Educational Technology*, 35(5), 38–68.
- San, S., Jehadus, E., & Jelatu, S. (2019). Efek Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Berbantuan Lembar Kerja Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 10(2), 167–183. <https://doi.org/10.31849/lectura.v10i2.3101>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- SCIMST. (1994). Classroom Compass. *Southwest Consortium for the Improvement of Mathematics and Science Teaching*, 1(2).
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Victoria. (2022). 11 Benefits to Playing Games in the Classroom. Retrieved July 22, 2022, from [www.teachstarter.com](https://www.teachstarter.com/au/blog/10-benefits-to-playing-games-in-the-classroom/) website: <https://www.teachstarter.com/au/blog/10-benefits-to-playing-games-in-the-classroom/>
- Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4).
- Yumarlin, M. Z. (2013). pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84.
- Zhe, G. U. O. (2016). *The cultivation of 4C's in China—Critical thinking, communication, collaboration and creativity*.