

Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Permainan Tradisional Ular Tangga pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun

Sunarti¹, Desty Ayu Anastasha²

^{1,2} Program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar
e-mail: sunarti@uinmybatusangkar.ac.id

ABSTRAK. Kecerdasan emosional menjadi salah satu potensi yang harus dimiliki oleh siswa pada jenjang Sekolah Dasar. Saat siswa memiliki kecerdasan emosional yang baik, maka siswa tersebut akan mampu untuk mengenal dirinya, mengolah emosinya, memotivasi dirinya, memiliki sifat empati yang tinggi dan membina hubungan yang baik bersama lingkungannya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *one group design pretest posttest* untuk mengukur peningkatan kecerdasan emosional siswa setelah menggunakan permainan tradisional ular tangga pada pembelajaran IPA kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun yang berjumlah 30 orang, 12 laki-laki dan 18 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan emosional siswa dengan menggunakan permainan tradisional ular tangga. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengukur peningkatan dari kecerdasan emosional siswa tersebut. Adapun hasil penelitian ini diperoleh bahwa terdapat peningkatan tingkat kecerdasan emosional siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular tangga, dimana pada saat *pre-test* diperoleh angka 46,95% dengan kategori Cukup, kemudian dari hasil *pre-test* diterapkan permainan tradisional ular tangga sehingga hasil pada saat *post-test* mengalami peningkatan yaitu berada pada angka 75,43% dengan kategori Baik. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan tradisional ular tangga ini dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada tingkat Sekolah Dasar.

Kata kunci: Kecerdasan emosional Siswa, Permainan Tradisional Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah upaya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, baik perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Proses pembelajaran tidak hanya mengedepankan aspek kognitif siswa saja, akan tetapi juga melihat dari sisi sikap maupun keterampilannya. Ketiga keterampilan ini harus menjadi tujuan pembelajaran yang seimbang sehingga potensi siswa bisa terbentuk secara utuh. Hal yang sama juga dikemukakan oleh (Magdalena et al., 2021) Ketiga aspek ini merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan. Pertama. Aspek kognitif yaitu aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa. Kedua. Aspek afektif yaitu aspek yang meliputi sikap siswa. Ketiga. Aspek psikomotorik yaitu aspek yang meliputi keterampilan (perbuatan / „amal) siswa. Kompetensi lulusan lembaga pendidikan dasar (MI/SD) mencakup ketiga aspek tersebut.

Pada tingkatan Sekolah Dasar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual semata, akan tetapi bagaimana membentuk kecerdasan emosional dari sejak dini, karena tingkat emosional siswa akan terpancar melalui sikap (afektif) siswa dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari. Jika kita lihat secara langsung karakter dari anak Sekolah Dasar belum mampu secara maksimal untuk mengelola emosinya secara baik. Kecerdasan emosional ini merupakan sebuah kemampuan pada diri seseorang untuk menerima, menilai, mengelola dan mengontrol emosi pada dirinya terhadap orang lain disekitarnya. Siswa Usia

Sekolah Dasar yaitu berada pada usia (6-12 tahun), pada saat memasuki sekolah waktu yang mereka gunakan lebih dominan berada pada lingkungan sekolah, berinteraksi dengan guru dan teman-temannya, sehingga salah satu yang dapat membentuk kecerdasan emosionalnya berkembang dengan baik yaitu lingkungan sekolah. Menurut (Nasril & Ulfatmi, 2018) Kecerdasan emosional seseorang ditentukan dan dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Beberapa ciri dari emosional pada usia ini adalah berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba, terlihat lebih hebat/kuat, bersifat sementara/dangkal, lebih sering terjadi, dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.

Adapun indikator dari kecerdasan emosional ini yaitu 1) mengenali diri sendiri, 2) mengelola emosi, 3) memotivasi diri, 4) empati, 5) membina hubungan. (Rika & Fitriani, 2018). Seorang siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional ini tentunya dapat mengenali dirinya sendiri yaitu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dan bersosialisasi sehingga terbangun rasa empati terhadap orang lain. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu membangun interaksi antar sesama siswa agar emosional siswa tersebut terlatih untuk selalu berkembang.

Salah satu hal yang dapat melatih kecerdasan emosional siswa ini dapat dilakukan oleh guru melalui proses pembelajaran yang mengedepankan pola interaksi antar siswa, dan juga adanya aktivitas bermain secara bergiliran dalam proses pembelajaran tersebut. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mengarah kepada hal tersebut dan hanya didominasi oleh peningkatan kecerdasan kognitif siswa saja. Hal ini terlihat pada hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 024 Tarai Bangun pada kelas 4, bahwasanya pengelolaan emosi siswa masih tergolong rendah. Indikasi yang terlihat adalah siswa mudah tersinggung jika ada ejekan dari temannya, siswa sering meluapkan kemarahan atau emosinya kepada temannya, siswa memilih-milih teman pada saat belajar. Hal ini menunjukkan lemahnya pengelolaan emosi pada diri siswa. Ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang berpusat kepada guru dan jarang sekali proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara kolaboratif dan dapat menyatukan perasaan emosional mereka secara bersamaan.

Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa proses pembelajaran dapat memberi pengaruh kepada perubahan kecerdasan emosional siswa, maka proses pembelajaran tidak hanya berfokus kepada teori saja akan tetapi dapat diterapkan pembelajaran yang dapat menunjang berbagai kecerdasan emosional tersebut dengan menerapkan media pembelajaran yang berbasis game edukatif seperti permainan tradisional ular tangga. (Sunarti et al., 2020) menyebutkan bahwa salah satu media permainan seperti ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran. Menurut (Wati, 2021) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Proses permainan dari ular tangga itu dapat melibatkan siswa secara bersama dan berkolaborasi sehingga dapat menyatukan perasaan emosional siswa satu sama lain. Menurut (Marlinah & Priyanti, 2021) menyebutkan bahwa media permainan ular tangga dapat mempengaruhi tingkat sosial emosional anak. Selain menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur siswa, permainan ini juga menjalin interaksi yang baik antar setiap siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadliansyah, 2022) menyatakan bahwa bermain ular tangga dalam proses pembelajaran mampu mengendalikan emosi yang dialami siswa pada tingkat Sekolah Dasar.

Permainan tradisional ular tangga dalam penelitian ini sudah dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran, sudah dirancang menyesuaikan mata pelajaran IPA dimana, setiap kolom yang terdapat pada permainan ular tangga ini diisi dengan rangkaian materi atau berupa soal tentang materi siklus hidup hewan. Teknik permainannya juga seperti permainan ular tangga pada umumnya, akan tetapi karena digunakan pada kelas dengan jumlah yang besar, maka sistem

permainan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok ini juga bertujuan agar terbentuknya pola interaksi pada setiap siswa. Menurut (Lestari, 2021) menyebutkan bahwa pada permainan ular tangga setiap pemain memiliki kesempatan untuk melemparkan dadunya, dadu berisi angka 1 sampai 6, dan pada papan ular tangga terdiri dari kolom-kolom kecil yang didalamnya ada gambar ular dan tangga. Setiap selesai pelemparan dadu oleh siswa, maka diperbolehkan memainkan perannya pada papan ular tangga sesuai nomor yang didapatnya saat melempar dadu.

Permainan tradisional ular tangga yang digunakan adalah permainan ular tangga yang sudah dikembangkan untuk mata pelajaran IPA sehingga inovasi dari aturan permainan ular tangga sains ini dapat dilihat pada langkah-langkah sebagai berikut: (1) Pemain dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. (2) Setiap perwakilan kelompok bergiliran maju kedepan untuk memulai permainan dan kemudian melempar dadu. *Catatan: (a)* Jika poin kelompok berhenti pada gambar tangga maka pemain boleh berjalan sesuai arah angka yang ditunjukkan tangga dan mendapatkan bonus berupa kesempatan melempar dadu keduanya (b) Jika poin kelompok berhenti pada gambar ular maka poin kelompok harus turun mengikuti arah gambar tersebut dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada kolom yang dituju ular tersebut. (3) Pemain melihat posisi tempat dia berdiri *Catatan: (a)* Jika berada pada posisi kolom yang berisi kartu informasi, pemain diminta untuk membacakan materi yang terdapat dalam kartu informasi tersebut. Siswa lain mendengarkan dan menuliskan informasi yang mereka dapatkan. (b) Jika berada pada kolom tantangan, pemain bersama kelompok harus mengurutkan siklus hidup hewan yang telah disiapkan dan dijelaskan, kemudian sebutkan bentuk siklus yang dialami hewan tersebut.

Begitu seterusnya bergiliran dengan kelompok lain, hingga mendapatkan pemenang yang sampai terlebih dahulu di kotak yang paling tinggi (*finish*).



Gambar 1: Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA MI/SD

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *one group design pretest posttest*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun yang berjumlah 30 orang, 12 laki-laki dan 18 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan emosional siswa kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun melalui penerapan Permainan Tradisional Ular Tangga. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui secara langsung tingkat kecerdasan emosional yang muncul melalui penerapan permainan tradisional ular tangga. Instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan

cronbach alpha. Menurut Priyatno menyatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Perhitungan pengujian ini dilakukan dengan bantuan komputer dengan menggunakan program SPSS versi 22. Adapun analisis yang dilakukan adalah dengan menghitung persentase ketercapaian kecerdasan emosional tersebut sehingga bisa ditarik sebuah kesimpulan apakah tindakan yang diberikan berhasil atau tidak.

Adapun Lembar observasi pada penelitian ini terdiri 20 pertanyaan yang diperoleh berdasarkan 5 indikator yaitu; 1) mengenali diri sendiri, 2) mengelola emosi, 3) memotivasi diri, 4) empati, 5) membina hubungan. (Rika & Fitriani, 2018).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
Kecerdasan	Mengenali diri	1,2,3
Emosional (XI)	Mengelola emosi	4,5,6,7
Sumber: Salovey	Memotivasi diri	8,9
(dalam Goleman, Empati		10,11,12
1999:57-59)	Membina hubungan	13,14,15

Setelah diperoleh data, selanjutnya peneliti mengolah data, untuk menghitung persentase hasil observasi digunakan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan: P = Persentase

F = Frekuensi

N= Jumlah Responden

Dengan kategori klasifikasi sebagai berikut:

Tabel. 2 Kategori klasifikasi

Nilai Interval	Kategori Jawaban
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang

TEMUAN DAN DISKUSI

Instrumen kecerdasan emosional siswa berupa angket yang digunakan, terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas, sehingga disimpulkan bahwa pernyataan yang diajukan pada siswa kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun valid dan layak untuk diujikan kepada siswa. Hal ini terbukti dengan hasil r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel} = 0,207$. Sedangkan hasil reliabilitas menunjukkan koefisien 0.7 berarti dapat diterima dan digunakan, dengan kesimpulan instrumen yang digunakan sangat reliabel.

Deskripsi Hasil Kecerdasan Emosional Siswa

Temuan pada hasil penelitian ini dipaparkan berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dengan subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun. Pada tahap *pretest* dilakukan, ditemukan bahwa siswa belum pernah sama sekali menggunakan media pembelajaran berupa permainan tradisional ular tangga, sehingga tingkat kecerdasan emosional ini benar-benar diukur dari kondisi natural yang ada pada diri siswa tersebut. Setelah siswa diberikan angket sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan Tradisional Ular Tangga pada Pembelajaran IPA maka diperoleh tingkat kecerdasan emosional siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Tingkat kecerdasan emosional siswa pada *Pre-test*

Indikator Kecerdasan Emosional	Persentase
Mengenali diri	42,60%
Mengelola emosi	50,51%
Memotivasi diri	52,86%
Empati	45,72%
Membina hubungan	43,07%
Jumlah	46,95%
Kategori	Cukup

Berdasarkan tabel 3 bahwa indikator pada aspek mengenal diri diperoleh 42,60% berada pada kategori cukup, pada aspek mengelola emosi diperoleh 50,51% berada pada kategori cukup, aspek memotivasi diri diperoleh 52,86% berada pada kategori cukup, pada aspek empati diperoleh 45,72% berada pada kategori cukup, dan aspek membina hubungan diperoleh 43,07% berada pada kategori cukup. Maka secara keseluruhan tingkat kecerdasan emosional siswa pada kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun tahap *pre-test* adalah **46,95%** dengan kategori **Cukup**.

Pada tahap *pre-test* ini tingkat kecerdasan emosional siswa masih kategori cukup sehingga dalam proses pembelajaran dilakukan penggunaan permainan tradisional ular tangga yang telah dirancang untuk mata pelajaran IPA pada materi Siklus Hidup Hewan. Setiap tahapan permainan tradisional ini melibatkan siswa secara keseluruhan untuk bergerak dan bermain, dan juga mengoptimalkan pola interaksi antara satu sama lain. Salah satu keunikan dari permainan tradisional ular tangga ini tidak hanya melatih kecerdasan kognitif akan tetapi juga melatih kecerdasan emosional siswa, sehingga dilakukan pengukuran untuk mengukur peningkatan yang terjadi pada kecerdasan emosional siswa ini di tahap *post-test*. Adapun tingkat kecerdasan emosional siswa pada tahap *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat kecerdasan emosional siswa pada *Post-Test*

Indikator Kecerdasan Emosional	Persentase
Mengenali diri	67,71%
Mengelola emosi	82,31%
Memotivasi diri	85,22%
Empati	71,45%
Membina hubungan	70,43%
Jumlah	75,43%
Kategori	Baik

Berdasarkan tabel 4 bahwa indikator pada aspek mengenal diri diperoleh 67,71% berada pada kategori baik, pada aspek mengelola emosi diperoleh 82,31% berada pada kategori baik, aspek memotivasi diri diperoleh 85,22% berada pada kategori baik, pada aspek empati diperoleh 71,45% berada pada kategori baik, dan aspek membina hubungan diperoleh 70,43% berada pada kategori baik. Maka secara keseluruhan tingkat kecerdasan emosional siswa pada kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun tahap *post-test* adalah **75,43%** dengan kategori **Baik**.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan emosional siswa setelah mengikuti pembelajaran IPA menggunakan permainan tradisional ular tangga. Adapun rekapitulasi peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Tingkat kecerdasan Emosional Siswa

Indikator Kecerdasan Emosional	Pre-Test	Post-Test
Mengenali diri	42,60%	67,71%
Mengelola emosi	50,51%	82,31%
Memotivasi diri	52,86%	85,22%
Empati	45,72%	71,45%
Membina hubungan	43,07%	70,43%
Jumlah	46,95%	75,43%
Kategori	Cukup	Baik

Dari tabel 5 tersebut terlihat adanya peningkatan pada setiap indikator, sehingga secara keseluruhan tingkat kecerdasan emosional siswa kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun mengalami peningkatan yang awalnya berada pada angka 46,95% dengan kategori **Cukup**, mengalami peningkatan menjadi 75,43% dengan kategori **Baik**.

Berdasarkan hasil rekapitulasi tingkat kecerdasan emosional siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ular tangga ini memberi efek pada tingkat kecerdasan emosional siswa, baik dalam pole mengenal dirinya sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, empati kepada orang lain, dan membina hubungan bersama guru dan teman-temannya. Maka hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh cari troti tentang ular tangga dapat meingkatkan kecerdasan emosional siswa.

KESIMPULAN

Pembentukan kecerdasan emosional siswa dapat dilatih dan tumbuh melalui proses pembelajaran yang menggunakan pola interaksi antara siswa, seperti menerapkan permainan ular tangga. Permainan tradisional ini diterapkan pada kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional siswa, sehingga diperoleh data bahwa kecerdasan emosional siswa kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun mengalami peningkatan yang awalnya berada pada angka 46,95% dengan kategori Cukup, mengalami peningkatan menjadi 75,43% dengan kategori Baik. Data yang diperoleh tersebut membuktikan pendapat oleh (Marlinah & Priyanti, 2021) menyebutkan bahwa media permainan ular tangga dapat mempengaruhi tingkat sosial emosional anak.

REFERENSI

- Fadliansyah, F. (2022). Studi Literatur: Dampak Permainan Ular Tangga Terhadap Emosi Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar. *Pelita Calistung*, 8(1), 41–51. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/211/153>
- Lestari, I. C. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 2(1), 79–87.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Al Khairiyah Jatubening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(20), 4135–4142. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1525>

- Nasril, & Ulfatmi. (2018). Melacak Konsep Dasar Kecerdasan Emosional. *Al-Irnyad: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 16–25.
- Rika, A., & Fitriani. (2018). Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa di SMA Negeri 14 Pekan Baru. *Jurnal Ekonomi Akutansi FKIP UIR*, 6(2), 104–109.
- Sunarti, S., M, A., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 76–80.
<https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mabaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>