

## Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sidoarjo

Durrotul Annisa <sup>1)</sup>, Riyadi <sup>2)</sup>, Nasution <sup>3)</sup>, Agung Stiawan <sup>4)</sup>

1), 2), 3), 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 1 Sidoarjo dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif *Pre-Experimental Design* dengan desain *One-Case Shot Study*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket/kuesioner. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX-J dengan jumlah 32 peserta didik sebagai kelas yang diberikan perlakuan. Teknik analisis statistik terdiri dari uji normalitas, reliabilitas, linieritas dan uji hipotesisnya menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,848 > 1,697$ ) dengan nilai  $Sig. < 0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ). Kemudian, pengaruh variabel X dan Y bersifat positif yang artinya searah atau berarti sama-sama naik dengan besaran pengaruh sebesar 43,9%. Menurut pengujian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara media permainan ular tangga terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik di kelas IX-J SMP Negeri 1 Sidoarjo dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik

**Kata Kunci:** Media Permainan Ular Tangga, Keterampilan Sosial, Mata Pelajaran IPS

### Abstract

*This research aims to find out whether there is an influence and how much influence the snakes and ladders game media has on strengthening the social skills of students at SMP Negeri 1 Sidoarjo in learning social studies. The research method used in this research is a quantitative Pre-Experimental Design method with a One-Case Shot Study design. The data collection technique uses questionnaires. Sample selection was carried out using the Simple Random Sampling technique. The sample in this study was class IX-J with a total of 32 students as the class that was given treatment. Statistical analysis techniques consist of normality, reliability, linearity tests and hypothesis testing using simple linear regression analysis techniques. Based on the results of a simple linear regression test, the value of  $t_{count} > t_{table}$  ( $4.848 > 1.697$ ) with a value of  $Sig. < 0.05$  ( $0.00 < 0.05$ ). Then, the influence of variables X and Y is positive, which means they are in the same direction or mean they both increase with an influence size of 43.9%. According to testing,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The conclusion of this research is that there is an influence between the snakes and ladders game media on strengthening the social skills of students in class IX-J of SMP Negeri 1 Sidoarjo in learning social studies. This can be seen by using the snake and ladder game media in social studies learning which can improve students' social skills.*

**Keywords:** Snakes and Ladders Game Media, Social Skills, Social Studies Learning

**How to Cite:** Annisa, D., Riyadi., Nasution., & Stiawan, A. (2024). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (3): halaman 187 - 197

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu hal yang cukup berpengaruh dalam kehidupan guna memajukan sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik dan terarah untuk menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan dan memiliki proses yang sangat kompleks (Lubis, 2016). Pendidikan di Indonesia bersifat dinamis karena dalam perkembangannya seringkali mengalami perubahan-perubahan dalam hal perbaikan guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional yakni menghasilkan generasi-generasi berkualitas yang berkarakter. Sebagaimana diatur dalam Pasal 1 Ayat 1 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan mengembangkan potensi peserta didik secara aktif agar dapat memperoleh kekuatan keagamaan dan spiritual, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan-kemampuan yang diperlukan bagi dirinya. Pendidikan sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar dan merangsang perkembangan siswa bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negaranya.

Guna mencapai sebuah tujuan pendidikan, maka harus ada proses belajar dan pembelajaran dimana kedua hal ini merupakan sebuah unsur penting dalam pendidikan. Menurut (Aprilia, 2017) tujuan pendidikan akan tercapai apabila peserta didik selalu mengikuti aturan dalam proses pembelajaran secara seksama dan arti dari belajar itu sendiri adalah bentuk dari tekad peserta didik untuk memiliki sebuah pengetahuan yang baru. Kita dapat mengecek berhasil tidaknya proses pembelajaran berdasarkan sumber belajar yang digunakan guru. Maka, guru dapat menggunakan sumber belajar dari manapun seperti pernyataan dari (Aprilia & Sukirno, 2019) bahwasannya guru hendaknya menciptakan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam dunia pendidikan, salah satu proses pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan yakni pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dalam prosesnya, IPS ingin menciptakan pribadi peserta didik sebagai warga negara yang cinta akan kedamaian, mempunyai toleransi tinggi serta memiliki tanggung jawab atas dirinya maupun orang lain. Pembelajaran IPS mempunyai tujuan utama yaitu meningkatkan kognitif peserta didik terhadap disiplin ilmu-ilmu sosial supaya tujuan pendidikan tercapai secara sempurna (Dewi et al., 2017). Namun, kenyataannya sering kali pembelajaran IPS dianggap pembelajaran yang tidak menarik karena identik dengan hafalan dan peserta didik merasa keberatan dengan materi yang terkait dengan kajian-kajian yang harus diterima (Marcela et al., 2022). Hal ini juga dinyatakan oleh Dewi, Kurnia dan Panjaitan (2017) bahwasannya pembelajaran IPS dianggap pembelajaran yang monoton, membosankan, tidak menantang dan kurang bermakna sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran IPS kehilangan fokusnya, lalu akhirnya tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai.

Pada zaman sekarang, peserta didik dituntut harus memiliki berbagai keterampilan yang dibutuhkan di zaman sekarang, salah satunya ialah keterampilan sosial. Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS, suatu keterampilan yang seharusnya ada di dalam peserta ialah keterampilan sosial karena keterampilan sosial ini akan membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Dodi Priyatmo Silondae, 2023). Jika tingkat keterampilan sosial siswa rendah maka konsekuensi terbesarnya adalah memunculkan banyak permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas (Ali & Amin, 2022).

Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh tingkat kemampuan keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik akan berdampak jika peserta didik tersebut memiliki tingkat kemampuan keterampilan sosial yang cukup rendah. Pernyataan ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wariani et al., 2017) jika keterampilan sosial memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Menyatakan bahwa kemampuan keterampilan peserta didik akan

sangat membantu terhadap tingkat pemahaman tentang diri sendiri yang pada akhirnya peserta didik akan terbantu untuk mengoptimalkan hasil belajarnya. Selain itu, pernyataan serupa dalam tulisan (Maksum et al., 2021) juga memaparkan bila hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh tingkat keterampilan sosial.

Fakta yang diungkap oleh Handayani (2017) bahwa kemampuan keterampilan sosial peserta didik di Indonesia sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga membuat kemampuan keterampilan sosial peserta didik semakin terkikis. Secara tidak langsung, mereka dibuat menjadi pribadi yang individualis. Penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh (Dewanti et al., 2016; Hadi et al., 2018) membuktikan bahwa rendahnya kemampuan keterampilan sosial pada peserta didik disebabkan oleh teknologi yaitu penggunaan game online dan media sosial.

Keadaan ini harus segera ditangani dengan campur tangan dari seorang guru dalam peningkatan kemampuan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Proses pengembangan keterampilan sosial sangat dipengaruhi oleh interaksi guru beserta peserta didik di luar dan di dalam (Ali & Amin, 2022 : 196). Sebuah cara yang bisa dijalankan oleh guru untuk proses peningkatan keterampilan sosial peserta didik ialah dengan menciptakan proses pembelajaran IPS yang merangsang peserta didik untuk aktif dengan melibatkan media pembelajaran berbasis permainan. Salah satunya adalah media permainan ular tangga. Dalam proses pembelajaran, ular tangga memiliki sebuah kelebihan yaitu peserta didik akan saling berinteraksi antar teman dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya permainan ular tangga ini menjadi permainan yang disukai oleh peserta didik (E. Rahayu et al., 2019).

Media ular tangga bisa dipakai untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui permainan yang menyenangkan. Siswa dengan ceria menjawab pertanyaan materi IPS di dalam kotak kecil berisi dadu, tangga, dan perangkap ular tangga. Maka, dengan ini peserta didik akan aktif dalam menjawab, menjalankan pion, saling berlomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik, melakukan komunikasi secara intens dengan anggota kelompok, mengurangi dominasi dalam kelompok, saling membantu dalam menjawab pertanyaan, aktif, atraktif akan tertanam pada diri peserta didik melalui permainan dengan menggunakan media ular tangga. Keuntungan-keuntungan tersebut diharapkan akan membantu dan meningkatkan kemampuan keterampilan sosial peserta didik secara alami khususnya di SMP Negeri 1 Sidoarjo.

Penggunaan media permainan ular tangga pada penelitian ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme milik Vygotsky karena dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Vygotsky mengemukakan bahwa berkembangnya proses mental dan kognitif tergantung pada interaksi sosial pada anak saat proses belajar, seperti anak berdiskusi dengan orang lain atau temannya yang lebih berpengetahuan dan dalam prosesnya akan menjadi bagian dari struktur berpikir anak. Selain itu, untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal, anak harus diberikan kewajiban yang menantang dari individu yang lebih berkompeten atau guru (Verrawati, 2015). Artinya, peserta didik harus bisa membentuk pengetahuannya sendiri. Ia harus aktif dalam berkegiatan, berpikir dan menyusun konsep untuk pemberian arti mengenai apa yang sedang dipelajari (Samudro, 2020 : 296). Hal ini dikarenakan, menurut pandangan teori konstruktivisme peserta didik berperan sebagai pembelajar aktif atau yang disebut dengan *student center learning* (Verrawati, 2015 : 8).

Kegiatan Pra Survey pada bulan September tahun 2023 di kelas IX-I SMP Negeri 1 Sidoarjo pada mata pelajaran IPS yang dilakukan bersama salah satu guru IPS di SMP Negeri 1 Sidoarjo. Kegiatan Pra Survey di kelas IX-I SMPN 1 Sidoarjo pada mata pelajaran IPS menghasilkan bahwa tingkat

kemampuan keterampilan sosial peserta didik cukup rendah. Kenyataan ini dapat dilihat saat guru memberikan tugas kelompok, hanya didominasi oleh beberapa peserta didik sehingga semua anggota kelompok tidak terlibat. Seringkali tidak terjalannya kerjasama antar peserta didik yang akan menimbulkan sikap individualis pada peserta didik. Selain itu, melalui pengamatan peneliti, tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh kelas IX-I SMP Negeri 1 Sidoarjo cukup rendah dengan hasil diskusi peserta didik berjumlah 5, hanya 2 diantaranya yang dinyatakan terampil, sisanya tidak dinyatakan terampil. Dapat dinyatakan terampil karena ke-2 peserta didik tersebut memenuhi indikator dari keterampilan sosial, sedangkan sisanya tidak memenuhi indikator keterampilan sosial.

Pernyataan ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru IPS kelas IX-I SMP Negeri 1 Sidoarjo yaitu Bapak Achmad Faisol Choliq, M.Pd. Beliau menuturkan “tingkat keterampilan sosial peserta didik di kelas IX, khususnya di kelas IX-I dikategorikan rendah. Hal ini diakibatkan oleh adanya *smartphone*, mereka lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan dengan berdiskusi. Hal ini dapat diketahui sewaktu diadakannya diskusi kelompok pada saat mata pelajaran IPS. Banyak peserta didik ketika diskusi mereka lebih memilih untuk bermain *game*, asik main sendiri dan lebih mengandalkan temannya untuk mengerjakan tugas diskusi. Padahal guru sudah tidak menggunakan metode konvensional, tapi minat belajar peserta didik masih rendah dan merasa bosan.

Melalui penggunaan media permainan ular tangga, peserta didik akan lebih berinteraksi dengan temannya dalam pembelajaran sehingga pengalaman untuk saling terbuka dengan temannya dimiliki dengan baik. Hal ini nantinya akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan untuk berinteraksi dan sosialisasi. Maka dari itu, diharapkan keterampilan sosial peserta didik meningkat dalam mata pelajaran IPS. Pada penelitian sebelumnya tentang penerapan model pembelajaran *Course Riview Horay* berbantu media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan peserta didik kelas 2 SD membuktikan bahwa dengan menggunakan media Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (S. Rahayu et al., 2022). Selanjutnya penelitian mengenai efektivitas media Ular Tangga dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa membuktikan bahwa media Ular Tangga efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sidoarjo”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Kemudian, jenis pada penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain *one-shot case study*. Sugiyono (2019 : 113), dalam desain *one shot case study* hanya terdapat satu kelas yang akan diberikan perlakuan dan kemudian hasilnya dapat dilihat berdasarkan observasi atau hasil *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Sidoarjo. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* dimana kelas IX-J yang dijadikan sebagai sampel penelitian atau kelas yang dilakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner/angket untuk mengukur tingkat keterampilan sosial peserta didik. Skala pengukurannya menggunakan skala likert. Berikut merupakan kisi-kisi lembar angket untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Indikator	No. item	Jumlah
-----------	----------	--------

Keterampilan dalam berinteraksi	1,2,3,4,5	5
Keterampilan berkomunikasi	6,7,8,9,10,11,12	7
Keterampilan membangun kelompok	13,14,15,16,17	5
Keterampilan menyelesaikan masalah	18,19,20,21,22	5

Kemudian, teknik analisis data instrumen penelitian menggunakan tes uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan, untuk uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan linieritas. Setelah uji validitas, reliabilitas, normalitas dan linieritas terpenuhi, maka tahap selanjutnya adalah dilakukan uji hipotesis (uji t). Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan berbantuan aplikasi komputer yaitu SPSS 25.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian serta pengolahan data yang telah diperoleh peneliti dari 32 responden di kelas IX-J SMP Negeri 1 Sidoarjo dengan angket yang berjumlah 21 butir untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik dan untuk angket media permainan ular tangga berjumlah 22 butir. Angket disebarkan kepada responden setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan angket yang telah disebarkan dan diisi oleh responden diperoleh hasil sesuai sebagai berikut:

Uji validitas instrumen dilakukan oleh 12 responden dari populasi penelitian dengan pengambilan keputusan nilai korelasi  $>0,05$ . Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25, maka dapat dianalisis bahwa angket untuk variabel keterampilan sosial (Y) butir yang dinyatakan valid berjumlah 21, dengan 4 butir dinyatakan tidak valid yaitu butir 7,12,15,16 karena nilai signifikasinya  $< 0,05$ . Sedangkan untuk variabel media ular tangga (X), butir yang dinyatakan tidak valid berjumlah 10 yaitu yaitu 1,6,7,8,10,11,12,15,16,31 karena nilai signifikasinya  $<0,05$ . Maka butir yang dinyatakan valid berjumlah 22 butir.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan setelah data sudah di uji validitas. Uji reliabilitas digunakan dalam penelitian karena bertujuan untuk melihat konsistensi dari instrumen penelitian yang akan digunakan (Sarwoko, 2018 : 114). Butir pernyataan yang dinyatakan valid juga dapat dikatakan butir pernyataan yang reliabel. Artinya setiap butir yang dinyatakan reliabel pasti valid, tetapi butir yang dinyatakan valid belum tentu reliabel. Penelitian ini, untuk menguji reliabilitas data menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantu aplikasi komputer SPSS 25. dengan pengambilan keputusan nilai korelasi harus  $>Cronbach\ Alpha\ 0,6$ . Maka berdasarkan hasil analisis, angket Y yang berjumlah 21 dan angket X yang berjumlah 22 dinyatakan reliabel karena nilai korelasinya  $>0,6$ .

Uji normalitas dalam penelitian ini, menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria signifikan (nilai Asymp. Sig.  $>$  taraf  $\alpha$  (0,05) maka bisa dinyatakan data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas instrumen menggunakan SPSS 25, menunjukkan hasil nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,113. Oleh sebab itu, bisa dikatakan dengan nilai signifikasi yaitu  $0,113 > 0,05$ . Sehingga dapat dipastikan, jika data penelitian berdistribusi normal.

Uji linieritas dalam penelitian menggunakan rumus uji F, dengan dasar keputusan nilai sig  $> 0,05$  atau jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat dikatakan jika variabel dependen dan independen bersifat linier. Berdasarkan hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS 25, menunjukkan bahwa nilai Sig.  $0,345 >$

0,05 dan membandingkan  $F_{hitung} (2,325) <$  dari  $F_{tabel} (4,17)$  dengan taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel independen dan variabel dependen bersifat linier.

Uji determinasi (*R Square*) bertujuan untuk melihat seberapa besar (dalam bentuk persen) permainan ular tangga (variabel x) dapat menjelaskan kemampuan keterampilan sosial peserta didik (variabel y). Selanjutnya, di bawah ini adalah output hasil dari *R Square*:

**Tabel 2. Hasil Uji Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,663	0,439	0,420	9,099

*Sumber: Data Output SPSS, 2024*

Berdasarkan hasil dari uji determinasi model summary, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,439 (43,9%). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan uji regresi linier sederhana, variabel X (media permainan ular tangga) memiliki pengaruh yang cukup terhadap variabel Y keterampilan sosial sebesar 43,9%. Kemudian, untuk sisanya 56,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya dan statistik tidak bisa melihatnya karena penelitian ini berdesain pre-eksperimen.

Uji ANOVA digunakan untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel media permainan ular tangga (X) terhadap variabel keterampilan sosial (Y). Selanjutnya, di bawah ini merupakan hasil dai output SPSS uji ANOVA:

**Tabel 3. Hasil Uji ANOVA**

Model	Sum Of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1944,350	1	1944,350	<b>23,486</b>	<b>0,00</b>
Residual	2483,619	30	82,787		
Total	4427,969	31			

*Sumber: Data Output SPSS, 2024*

Berdasarkan output di atas, nilai  $F_{hitung}$  sebesar 23,486 dengan tingkat signifikansi  $0,00 < \alpha 0,05$ . Maka dapat dijelaskan bahwa model regresi linier sederhana dengan variabel bebas media permainan ular tangga dapat menjelaskan perubahan keterampilan sosial peserta didik.

Hasil persamaan regresi linier sederhana coefficients dengan SPSS 25, sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis (*Coeffisients*)**

Model	Unstandadized B	Coefissients Std.Error	Standardized Coeffisients Beta	t	Sig.

1 Constant	<b>8,209 (a)</b>	15,420		0,532	0,598
Ular Tangga	<b>1,012 (b)</b>	0,209	0,663	<b>4,846</b>	<b>0,00</b>

*Sumber: Data Output SPSS, 2024*

Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,846 ditemukan pada tabel uji hipotesis (coefficients) output dari persamaan regresi linier sederhana. Artinya, dengan derajat bebas ( $df = N - 2 = 32 - 2 = 30$ ) dari tabel  $t$  ditemukan  $t_{tabel}$  sebesar 1,697. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,848 > 1,697$ ). Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara media permainan ular tangga (X) terhadap keterampilan sosial (Y). Kemudian, diperkuat oleh hasil uji  $t$ , nilai Sig. < dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Artinya, terdapat pengaruh yang erat antara variabel X dan Y. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan pada saat bermain ular tangga, terlihat jika anggota kelompok saling berinteraksi dengan baik. Baik ketika menjalankan pion secara bergantian, berinteraksi dan berkomunikasi terkait dengan permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan dalam permainan. Dalam menentukan urutan pemain untuk menjalankan pion, keterampilan berinteraksi sangat terlihat dalam hal ini. Anggota kelompok saling berinteraksi, berkomunikasi bahkan berdiskusi yang pada akhirnya urutan pemain telah ditentukan. Dengan ditetapkannya urutan pemain untuk menjalankan pion, artinya keterampilan berinteraksi antar anggota kelompok cukup baik. dalam permainan ular tangga Hal ini sejalan dengan ciri-ciri peserta didik yang memiliki keterampilan sosial menurut Syamsul Thalib (2010:165) memiliki sebuah kemampuan yang dipunyai individu dalam berinteraksi dengan orang lain dan memiliki sikap interaksi yang terampil (*interaction style*).

Selain itu, ciri lainnya adalah dan jika berkomunikasi dengan anggota kelompok ataupun kelompok lain mempunyai pengaruh yang kuat. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, terlihat saat menjawab pertanyaan. Setiap kelompok memiliki peserta didik yang lebih menguasai materi, sehingga dalam menjawab pertanyaan peserta didik ini memiliki pengaruh kuat dalam kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan walaupun harus dilakukan dengan berdiskusi. Maka dari itu, disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan keterampilan sosial peserta didik.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga kemampuan untuk membangun kelompok cukup terlihat. Hal ini dibuktikan dengan pada saat penelitian di lapangan, pembagian kelompok dilakukan secara acak sehingga peserta didik akan satu kelompok dengan yang bukan teman dekatnya. Namun, peserta didik masih dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik walaupun bukan teman dekatnya. Hal ini dibuktikan dengan angket butir Y.9 terkait dengan berdiskusi dengan anggota kelompok walaupun bukan teman dekatnya mendapatkan rata-rata sebesar 4,1 yang berarti hampir seluruh responden memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan oleh (Wariani et al., 2017) bahwa keterampilan berinteraksi atau soft skills ini merupakan kemampuan dari berbagai keterampilan seperti konflik, manajemen, komunikasi, membangun tim dan kemampuan lainnya yang berhubungan dengan interaksi antar manusia.

Proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga bertujuan mendorong peserta didik berlatih belajar secara berkelompok untuk dapat menguasai materi IPS. Media permainan ular tangga jika digunakan dalam proses pembelajaran akan mengubah kondisi yang awalnya pasif menjadi lebih aktif. Menurut (Yumarlin, 2023) media pembelajaran berbasis permainan (games)

akan mendorong individu dengan individu lainnya akan lebih berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran IPS dalam penelitian ini dilakukan di kelas IX-J, setelah itu langsung diberikan posttest untuk mengukur apakah ada pengaruh media permainan ular tangga dengan penguatan keterampilan sosial peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan nilai  $\text{Sig.} < 0,05$  yaitu nilai  $\text{Sig.}$  yang di dapat adalah 0,00 dan nilai  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel ( $4,848 > 1,697$ ). Maka, berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS dan memberikan hasil yang signifikan yaitu di atas 5%. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 1 Sidoarjo kelas IX-J pada pembelajaran IPS diterima.

Hasil ini diperkuat dengan yang terjadi di lapangan pada saat pelaksanaan permainan ular tangga berlangsung di kelas dimana terlihat ketika ada salah satu kelompok yang mendapatkan pertanyaan, maka anggota kelompok langsung membantu dan berdiskusi untuk menemukan jawaban. Dalam proses menemukan jawaban, antar anggota kelompok saling berkomunikasi, berdiskusi, bertukar pikiran dan saling membantu satu sama lain. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil posttest dengan indikator keterampilan berkomunikasi dengan jumlah 5 butir menghasilkan rata-rata sebesar 4,00. Dari ke 5 butir pernyataan indikator keterampilan berkomunikasi responden yang menjawab setuju dalam bentuk persen sebesar 50,6% kemudian responden yang menjawab sangat setuju sebesar 28,1%. Lalu, untuk butir pernyataan untuk indikator keterampilan dasar berinteraksi yang berjumlah 5 butir dengan jawaban setuju sebesar 40% dan jawaban sangat setuju 32,5%. Hal ini berarti keterampilan berkomunikasi setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga jauh lebih meningkat.

Selain itu, menerima pendapat dengan legowo adalah salah satu dari indikator keterampilan sosial yang masuk dalam keterampilan membangun kelompok. Semua anggota kelompok memiliki perspektif yang unik, hal ini juga berlaku pada saat permainan ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, setiap anggota kelompok akan menerima dengan legowo jika pendapatnya tidak digunakan dalam kepentingan kelompok. Hasil angket pada butir Y.10 terkait dengan menerima dengan legowo jika pendapatnya tidak digunakan dengan kelompok mendapatkan hasil rata-rata sebesar 4,0. Artinya, dalam butir ini hampir seluruh responden menjawab setuju dan sangat setuju. Kemudian, hal ini juga sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Thalib (2010:159) bahwa keterampilan sosial ini mencakup kemampuan selalu berlapang dada dalam menerima kritik dan saran serta mendengarkan orang lain.

Hasil penelitian ini juga sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dkk (S. Rahayu et al., 2022) tentang penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan peserta didik membuktikan bahwa dengan menggunakan media Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Himawan Samudro (Samudro, 2020) pengembangan media permainan ular tangga edukatif (ultadu) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Hasilnya adalah pengembangan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik

Hasil penelitian yang dipaparkan di atas didukung oleh teori belajar konstruktivisme milik Vygotsky yang mendukung penggunaan media permainan ular tangga. Penerapan teori konstruktivisme menurut Vygotsky dalam permainan ular tangga adalah peserta didik dapat mengembangkan proses mental dan kognitif tergantung pada interaksi sosial saat proses pembelajaran berlangsung seperti

berdiskusi dengan temannya yang lebih berpengetahuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di lapangan saat permainan berlangsung, proses interaksi sosial antar peserta didik berlangsung dengan intens. Jika salah satu anggota kelompok bermain dan mendapatkan pertanyaan dan tidak bisa menjawab, maka akan dibantu oleh anggota kelompok lainnya yang lebih berpengetahuan untuk menjawab pertanyaan. Kemudian, teori konstruktivisme juga menyatakan bahwa seorang pendidik harus memberikan tugas-tugas yang menantang kepada peserta didik dan aktif dalam berkegiatan dan membentuk pengetahuannya sendiri. Penggunaan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran khususnya pembelajaran IPS adalah satu proses yang menantang karena permainan ini pertama kali dilakukan di kelas eksperimen dan belajar dilakukan sambil bermain dan disela-sela bermain setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang didapatkan sebelumnya. Proses menjawab pertanyaan ini salah satu upaya peserta didik dalam berpikir, membentuk pengetahuannya sendiri.

Seain itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (student center learning). Dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan ular tangga, pendidik hanyalah fasilitator yang memberikan fasilitas berupa permainan ular tangga dan peserta didik akan bermain sambil belajar dan menjawab pertanyaan dengan mencari jawaban secara mandiri tanpa dibantu. Berdasarkan teori konstruktivisme di atas dan hasil uji statistik, bahwa media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik karena dalam prosesnya terdapat kegiatan-kegiatan yang melibatkan indikator dari keterampilan sosial, yakni keterampilan dasar berinteraksi, keterampilan membangun kelompok, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan menyelesaikan masalah.

## **KESIMPULAN**

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik kelas IX-J di SMP Negeri 1 Sidoarjo dalam pembelajaran IPS, peneliti menyimpulkan bahwa hasil analisis uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,848 > 1,697$ ) dengan nilai Sig.  $<$  dari  $0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ). Sehingga dapat dikatakan setiap penambahan 1 satuan atau 1% nilai media permainan ular tangga, maka keterampilan sosial peserta didik bertambah sebesar 1,012. Kemudian, pengaruh variabel X dan Y bersifat positif yang artinya searah atau berarti sama-sama naik dengan besaran pengaruh sebesar 43,9% dan 56,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya dan statistik dengan analisis regresi ini tidak bisa melihatnya karena penelitian ini berdesain pre-eksperimen. Dengan hasil ini artinya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, media permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik. Kemudian, media permainan ular tangga memiliki dampak yang sangat positif terhadap penguatan keterampilan sosial peserta didik karena dapat membuat peserta didik saling bekerjasama, berkomunikasi dan berdiskusi satu sama lain pada pembelajaran IPS di kelas IX-J. Hal ini dikarenakan media permainan ular tangga bisa merangsang keterampilan sosial peserta didik dengan bermain secara berkelompok dan menjawab pertanyaan dalam permainan dengan anggota kelompok. Maka dari itu, rerata sikap keterampilan sosial peserta didik kelas IX-J di SMP Negeri 1 Sidoarjo setelah penerapan media permainan ular tangga cukup meningkat dengan dibuktikan melalui hasil penelitian besaran rata-rata setiap indikator di atas 4,0.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, M., & Amin, S. (2022). PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI SDN 1 JATIPAMOR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1930>

- Aprilia, R. (2014). *Pengembangan Bu*ENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS BUDAYA. 6(4), 10–17.
- Aprilia, R., & Sukirno. (2019). Pengembangan Buku Ajar Ips Berbasis Sejarah Lokal Kelas Iv Sd Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(1), 11–20.
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Dodi Priyatmo Silondae. (2023). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki untuk Meningkatkan keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang*, 3(2), 6.
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 39. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>
- Lubis, M. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>
- Maksum, A., Wayan Widiana, I., & Marini, A. (2021). Path analysis of self-regulation, social skills, critical thinking and problem-solving ability on social studies learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 613–628. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14336a>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Rahayu, E., Rusmin, A. R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155–166.
- Rahayu, S., Sahudra, T. M., & ... (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas II SD Negeri Gelung .... *Journal of Basic Education ...*, 5(2), 1626–1638.
- Samudro, K. H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF (ULTADU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI PUREN. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi*

*Pendidikan*, 9(3), 293–304.

- Verrawati, A. J. (2015). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(11), 1–15. <http://asjanahverrawati.blogs.uny.ac.id/wp-content/uploads/sites/15709/2018/01/IMPLIKASI-TEORI-KONSTRUKTIVISME-VYGOTSKY-DALAM-MODEL-PEMBELAJARAN-TEMATIK.pdf>
- Wariani, T., Hayon, V. H. B., & Bria, C. (2017). Hubungan antara keterampilan sosial dengan hasil belajar mata kuliah kimia dasar 1 mahasiswa angkatan tahun 2016/2017 program studi pendidikan kimia fkip unwira kupang. *Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW*, 317–324.