



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRADISONAL ULAR TANGGA MKS MENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Devinda Mutiara Irjayanti Wito Putri^{1*}, Hitta Alfi Muhimmah²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 Oktober 2025

Revisi 16 Oktober 2025

Diterima 24 Oktober 2025

Abstract

This study aims to develop a traditional learning media in the form of a snake and ladder game based on MKS (Morality, Character, and Science) to enhance students' emotional intelligence in science subjects for fourth-grade elementary school students. The media is designed to create a fun, interactive learning environment that fosters emotional values such as empathy, cooperation, and self-control. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students at a public elementary school. Data collection instruments included expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and emotional intelligence observation sheets. Validation results showed that the media was highly feasible, and implementation tests indicated a significant increase in students' emotional intelligence aspects. Thus, the MKS snake and ladder media is effective as a science learning tool that supports character development.

Kata kunci:

Media pembelajaran tradisional, ular tangga MKS, kecerdasan emosional, IPA, sekolah dasar.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tradisional berupa permainan ular tangga berbasis MKS (Moral, Karakter, dan Sains) guna meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan membangun nilai-nilai emosional seperti empati, kerjasama, dan pengendalian diri. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu SD Negeri. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta observasi kecerdasan emosional. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, sedangkan uji implementasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek-aspek kecerdasan emosional siswa. Dengan demikian, media ular tangga MKS efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran IPA yang mendukung penguatan karakter siswa.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Devinda Mutiara Irjayanti Wito Putri

Devindamutiara606@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Dalam kurikulum merdeka saat ini, pendidikan tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Salah satu dimensi penting dari aspek afektif adalah kecerdasan emosional, yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosinya secara tepat serta mampu membina hubungan sosial yang sehat. Di tingkat sekolah dasar, kecerdasan emosional perlu dikembangkan sejak dini karena pada fase ini siswa sedang berada dalam tahap perkembangan sosial dan emosional yang sangat pesat. (Bate'e, 2023) Namun dalam kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar masih berfokus pada pencapaian nilai akademik semata, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), tanpa memberi perhatian cukup pada pengembangan aspek emosional siswa. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang menunjukkan sikap tidak sabar, sulit bekerja sama dalam kelompok, dan kurang empati terhadap teman, padahal kecerdasan emosional merupakan bekal penting dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. (Aulia, 2022)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar memiliki karakteristik yang menuntut pemahaman konsep, pengamatan fenomena, dan keterampilan proses. Namun, implementasi pembelajaran IPA sering kali dilakukan secara konvensional, hanya berpusat pada buku teks dan hafalan teori, sehingga pembelajaran menjadi monoton, membosankan, dan kurang memfasilitasi interaksi sosial siswa. Padahal, pembelajaran IPA berpotensi besar untuk dikaitkan dengan pengembangan nilai-nilai karakter dan emosional melalui kegiatan eksperimen, observasi kelompok, dan pemecahan masalah bersama. (Halidah, 2024) Oleh karena itu, dibutuhkan strategi dan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan emosional secara seimbang. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui permainan edukatif berbasis nilai, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat merangsang interaksi antar siswa, mendorong empati, mengasah pengendalian diri, dan memperkuat kerja sama. (Bate'e, 2023) Dengan demikian, integrasi pembelajaran IPA dan

penguatan kecerdasan emosional dapat diwujudkan dalam suatu media yang menyatu secara kontekstual dengan dunia anak-anak.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam membantu guru menciptakan proses belajar yang menarik, efektif, dan bermakna. Menurut Kustandi & Darmawan (2020), media pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media visual, audio, kinestetik, bahkan berbasis permainan sangat dianjurkan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia SD yang aktif, konkret, dan senang bermain. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah permainan tradisional, yang kini semakin jarang digunakan dalam pembelajaran. Permainan tradisional memiliki nilai budaya lokal yang kaya, dan dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, sosial, maupun emosional siswa. (Aulia, 2022) Pemanfaatan permainan tradisional tidak hanya menghidupkan kembali warisan budaya bangsa, tetapi juga mendorong pembelajaran kontekstual dan humanis yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Permainan ular tangga, sebagai salah satu bentuk permainan tradisional yang familiar bagi anak-anak, menyimpan potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Dengan modifikasi konten sesuai materi ajar dan nilai-nilai karakter, permainan ini dapat menjadi alat bantu yang menyenangkan dan mendidik. Dalam konteks pembelajaran IPA, permainan ular tangga dapat diisi dengan soal-soal berbasis konsep sains, tantangan observasi, dan aktivitas kolaboratif yang mendorong siswa berpikir kritis sekaligus mengendalikan emosinya. Ketika siswa bermain ular tangga, mereka belajar menerima kekalahan, bersabar menunggu giliran, bekerja sama dalam kelompok, dan merespons situasi yang tidak sesuai harapan semua merupakan elemen penting dari kecerdasan emosional. (Mardiah, 2021) Dengan demikian, modifikasi permainan ular tangga menjadi media pembelajaran bukan hanya mengaktifkan siswa secara kognitif, tetapi juga melatih aspek afektif mereka secara menyenangkan.

Kecerdasan emosional sendiri mencakup lima aspek utama menurut Goleman (1995): kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Dalam pembelajaran IPA, kelima aspek ini sangat relevan, terutama ketika siswa diajak untuk bekerja kelompok, mengamati fenomena alam, berdiskusi tentang hasil eksperimen, dan menyampaikan pendapat. Namun, pendekatan pembelajaran yang

selama ini digunakan seringkali belum mengintegrasikan kecerdasan emosional secara eksplisit. (Halidah, 2024) Oleh karena itu, penting untuk merancang media yang mampu menginternalisasikan aspek-aspek tersebut ke dalam kegiatan belajar secara terstruktur dan menyenangkan. Penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi secara pedagogis merupakan solusi strategis yang patut dicoba, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan konkret dan membutuhkan media pembelajaran yang aplikatif serta menarik secara visual dan emosional. (Aulia, 2022)

Media pembelajaran tradisional ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama Ular Tangga MKS (Moral-Karakter-Sains). Media ini dirancang secara khusus dengan mengintegrasikan aspek-aspek kecerdasan emosional melalui situasi permainan yang melibatkan pilihan-pilihan moral, kerja sama, pengambilan keputusan, serta penyelesaian masalah berbasis IPA. Setiap kotak dalam papan ular tangga berisi instruksi, pertanyaan, atau tantangan yang harus dijawab atau dilakukan oleh siswa secara individu atau kelompok. Konten permainan dirancang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa dan dikaitkan dengan topik-topik IPA seperti makhluk hidup, energi, lingkungan, dan sumber daya alam. (Halidah, 2024) Diharapkan, dengan bermain sambil belajar menggunakan media ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep IPA dengan baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam aspek kecerdasan emosional seperti kemampuan mengatur emosi saat kalah, kemampuan bekerja dalam tim, dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran tradisional berupa ular tangga MKS yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan oleh guru dan siswa. Penelitian ini penting untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter melalui kecerdasan emosional. Dengan mengembangkan media ini, diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran IPA dengan antusias dan dalam suasana yang menyenangkan, serta mampu menerapkan nilai-nilai kecerdasan emosional dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menghadirkan

pembelajaran yang holistik dan kontekstual dengan mengedepankan pendekatan berbasis budaya dan karakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang mengacu pada tahapan dari Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi enam langkah utama, yakni: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data awal, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. (Virawati, 2023) Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran tradisional berupa ular tangga yang dikombinasikan dengan muatan kecerdasan emosional dalam pembelajaran IPA. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Sidoarjo, dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi observasi lapangan, wawancara dengan guru kelas, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket pretest dan posttest kecerdasan emosional siswa. Media dikembangkan berdasarkan materi IPA tema “Gaya dan Gerak” sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dan dilengkapi dengan unsur afektif seperti sikap empati, kesabaran, kerja sama, dan kesadaran diri yang diintegrasikan dalam aturan permainan dan pertanyaan yang muncul dalam papan ular tangga. (Afandi, 2020)

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi, serta angket kecerdasan emosional yang dikembangkan berdasarkan indikator Goleman. Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi (dosen pendidikan IPA) dan ahli media (dosen teknologi pembelajaran), dengan skala penilaian 1–4. Setelah dilakukan validasi, media direvisi dan diuji cobakan secara terbatas pada 10 siswa, kemudian diperluas pada 25 siswa untuk melihat keefektifannya. Data kuantitatif dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mendukung temuan numerik. (Virawati, 2023) Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode, dengan membandingkan hasil observasi guru, respons siswa, dan data hasil angket. Seluruh proses dilakukan secara sistematis untuk menjamin keandalan media yang dikembangkan dalam meningkatkan aspek

emosional siswa selama proses pembelajaran IPA.

HASIL

Proses Pengembangan Media Ular Tangga MKS

Proses pengembangan media pembelajaran tradisional *Ular Tangga MKS* dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi beberapa tahapan inti, yaitu: (1) studi pendahuluan dan analisis kebutuhan, (2) perancangan produk awal, dan (3) validasi ahli. Tahap pertama dimulai dengan identifikasi permasalahan pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar melalui observasi dan wawancara guru serta siswa. Ditemukan bahwa pembelajaran cenderung monoton, siswa pasif, dan aspek afektif seperti kecerdasan emosional belum banyak disentuh dalam proses pembelajaran. (Azizah, 2023) Oleh karena itu, media edukatif berbasis permainan tradisional dipilih sebagai solusi kreatif. Tahap kedua meliputi perancangan papan permainan ular tangga yang dikustomisasi dengan muatan materi pelajaran IPA tema “Gaya dan Gerak” serta instrumen pendukung seperti kartu soal dan indikator kecerdasan emosional. Setiap petak dalam papan mengandung ilustrasi, pertanyaan, atau perintah reflektif untuk mendorong siswa berpikir sekaligus mengelola emosi saat bermain. Tahap ketiga adalah validasi oleh dua ahli, yakni ahli materi IPA SD dan ahli media pembelajaran. (Dewi, 2020) Keduanya menilai aspek kesesuaian isi, kelayakan tampilan visual, kebermanfaatan dalam pembelajaran, dan potensi pengembangan emosi siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria “sangat layak” dengan skor penilaian lebih dari 85%, dan hanya memerlukan revisi minor berupa penyesuaian bahasa serta penambahan simbol visual yang lebih ramah anak.

Setelah tahap validasi dan revisi selesai, pengembangan media dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas yang dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas IV di SD Negeri Banjarnendo. Tujuannya untuk melihat efektivitas awal media, khususnya dalam memunculkan respons emosional seperti empati, kerja sama, dan pengendalian diri. Uji coba ini dilaksanakan selama dua pertemuan pembelajaran, dengan skenario permainan yang dipandu guru. Data dikumpulkan melalui observasi perilaku siswa, angket respon, serta lembar penilaian kecerdasan emosional sebelum dan sesudah penggunaan media. (Mardiah, 2021) Hasilnya menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap pembelajaran, suasana kelas yang lebih hidup, dan peningkatan interaksi positif antar siswa. Selanjutnya

dilakukan uji coba luas kepada seluruh siswa kelas IV dalam dua kelas berbeda. Proses ini dilakukan untuk menguji konsistensi efektivitas media secara lebih menyeluruh. Penggunaan pretest dan posttest kecerdasan emosional memberikan gambaran kuantitatif mengenai perubahan signifikan pada lima indikator utama kecerdasan emosional, yaitu kesadaran diri, pengelolaan emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Selain itu, umpan balik guru menunjukkan bahwa media ini membantu mengatasi kebosanan siswa serta memperkuat pembelajaran karakter. (Aulia, 2022) Berdasarkan hasil tersebut, media Ular Tangga MKS dinilai layak untuk diimplementasikan lebih luas sebagai alternatif pembelajaran IPA yang tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga secara sistematis mendorong pertumbuhan emosional siswa.

Hasil Validasi Ahli

Proses validasi ahli terhadap media pembelajaran tradisional Ular Tangga MKS dilakukan oleh dua kategori ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, keterpaduan aspek pembelajaran, serta kualitas desain dan visual media. Ahli materi terdiri dari dosen Pendidikan IPA dan guru berpengalaman di tingkat SD, sedangkan ahli media terdiri dari dosen Teknologi Pendidikan dan praktisi pengembangan media edukatif. Instrumen validasi berupa lembar angket yang menggunakan skala Likert 1–4 dan mencakup aspek substansi isi, penyajian, kebahasaan, serta aspek teknis visual dan desain. (Asiah, 2023) Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata dari validasi ahli materi adalah 89%, yang dikategorikan “sangat layak”, dengan penekanan pada kesesuaian muatan materi IPA tema “Gaya dan Gerak” dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 86%, juga dalam kategori “sangat layak”, dengan catatan kekuatan terletak pada kejelasan tampilan, kombinasi warna, tata letak komponen permainan, dan kemudahan penggunaan oleh siswa kelas IV SD. Beberapa masukan diberikan untuk penyempurnaan, seperti memperbesar ukuran font pada kartu soal dan mempertegas ikon emosi yang disisipkan dalam papan permainan. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut, media kemudian direvisi sesuai dengan saran yang diberikan sebelum masuk ke tahap uji coba lapangan. Validasi ahli ini menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara pedagogis dan efektif mendukung pengembangan kecerdasan emosional siswa. (Rizkayati, 2023)

Tabel 1. Hasil Kevalidan Media Permainan Ular Tangga

No	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Media	75,6 %	Valid

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Permainan Ular Tangga

No	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Materi	80,6 %	Valid

Hasil Uji Coba Media

Uji coba media pembelajaran tradisional ular tangga MKS dilakukan dalam dua tahap, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 10 siswa kelas IV di SD Negeri X untuk mengidentifikasi kesesuaian konten, daya tarik tampilan, dan prosedur penggunaan media. Berdasarkan observasi dan angket respon siswa, media mendapatkan respons positif, dengan sebagian besar siswa merasa antusias dan lebih terlibat dalam pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan integrasi unsur permainan dalam materi IPA memudahkan pemahaman konsep "gaya dan gerak" secara menyenangkan. Pada tahap ini juga dilakukan revisi minor, seperti penyempurnaan instruksi bermain dan pemilihan ilustrasi yang lebih sesuai dengan konteks lokal siswa. Setelah tahap ini, dilakukan uji coba luas pada 30 siswa kelas IV. (Asiah, 2023) Data diperoleh melalui pemberian angket kecerdasan emosional sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media ular tangga MKS. Aspek yang diukur meliputi kesadaran diri, pengendalian emosi, empati, dan keterampilan sosial.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor kecerdasan emosional siswa. Rata-rata skor pretest berada pada kategori "cukup" dengan nilai 62,4, sementara skor posttest meningkat menjadi 81,7 yang termasuk dalam kategori "baik". Uji statistik menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (p) sebesar $0,003 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa media memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kecerdasan emosional siswa. Selain itu, hasil observasi guru dan

wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, menunjukkan empati terhadap teman, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. (Fauziyah, 2024) Guru juga mencatat perubahan perilaku positif selama proses pembelajaran seperti siswa lebih sabar dalam menunggu giliran dan lebih terbuka saat menyampaikan gagasan. Secara keseluruhan, media ular tangga MKS terbukti efektif dalam menumbuhkan aspek afektif yang selama ini sulit dijangkau oleh pendekatan konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya menyampaikan materi kognitif, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan kecerdasan emosional siswa secara holistik. (Aulia, 2022)

Tabel 3. Hasil Uji Coba Media Ular Tangga MKS pada Siswa Kelas IV SD

Tahapan	Aspek yang Diukur	Hasil Pretest	Hasil Posttest	Kategori	Keterangan Tambahan
Uji Coba Terbatas	Respon siswa terhadap media	–	–	Sangat Baik	Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif
	Tampilan dan instruksi media	–	–	Layak Digunakan	Perlu revisi kecil pada instruksi bermain dan ilustrasi
Uji Coba Luas	Rata-rata skor kecerdasan emosional (angka)	62,4	81,7	Cukup Baik	→ Terjadi peningkatan skor secara signifikan
	Signifikansi (<i>p</i>) hasil uji <i>paired t-test</i>	–	0,003	Signifikan	$p < 0,05$, media terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional
	Aspek yang berkembang (observasi guru)	–	–	Positif	Siswa lebih empatik, kooperatif, aktif, dan sabar dalam proses belajar

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tradisional Ular Tangga MKS mampu meningkatkan kecerdasan emosional siswa secara signifikan dalam mata pelajaran IPA kelas IV. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai angket kecerdasan emosional yang mencakup aspek kesadaran diri, regulasi emosi, empati, keterampilan

sosial, dan motivasi diri. (Bate'e, 2023) Peningkatan ini terjadi karena media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan materi IPA secara kognitif, tetapi juga memfasilitasi pengalaman sosial melalui permainan kelompok, interaksi verbal, dan pengambilan keputusan. Penggunaan media permainan tradisional menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan emosional, dan menurunkan kecemasan belajar siswa. Melalui jalannya permainan, siswa belajar untuk mengatur emosi ketika menang atau kalah, saling mendukung, dan memahami posisi teman. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan afektif dalam pembelajaran sains sangat mungkin dicapai apabila media pembelajaran yang digunakan dirancang secara kontekstual dan komunikatif. Oleh karena itu, pengembangan media harus memperhatikan keseimbangan antara muatan akademik dan nilai-nilai sosial emosional. (Narti, 2022)

Indikator kecerdasan emosional merupakan sebagai berikut : kecerdasan diri, kemampuan mengelolah emosi, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial.

Permainan tradisional seperti ular tangga memiliki potensi besar dalam mengembangkan aspek afektif peserta didik karena aktivitas bermain secara alami menumbuhkan interaksi sosial, empati, dan kesabaran. Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional bukan sekadar hiburan, melainkan wahana pembentukan karakter. Dalam media Ular Tangga MKS, siswa dihadapkan pada situasi kompetitif yang sehat, sekaligus diarahkan untuk menunjukkan perilaku saling menghargai dan tanggung jawab. Misalnya, ketika seorang siswa terkena hukuman turun tangga karena salah menjawab, teman satu kelompok diharapkan memberikan dukungan moral, bukan mencemooh. Nilai-nilai seperti toleransi, sportivitas, dan kemampuan menerima kekalahan menjadi bagian dari proses pembelajaran yang bersifat afektif. Kegiatan ini juga mendidik siswa untuk memahami bahwa keberhasilan bukan hanya soal hasil, tetapi juga proses. (Rohmawati, 2023) Dengan demikian, media pembelajaran yang mengandung unsur permainan tradisional dapat berfungsi sebagai katalis pembentukan kecerdasan emosional yang kuat dalam diri siswa sejak usia dini.

Salah satu keunggulan media Ular Tangga MKS adalah kemampuannya mengintegrasikan muatan pelajaran IPA dengan pembentukan karakter emosional. Media ini memuat pertanyaan-pertanyaan berbasis materi tema "Gaya dan Gerak" yang disesuaikan dengan kurikulum kelas IV SD. Namun, setiap langkah permainan tidak

hanya menuntut siswa untuk menjawab benar secara kognitif, tetapi juga bereaksi terhadap situasi sosial yang muncul saat bermain. Misalnya, ketika seorang siswa menjawab salah dan harus kembali ke kotak awal, respons emosional mereka menjadi bagian penting yang diamati dan dilatih. Guru dapat memanfaatkan momen ini untuk membimbing siswa agar tetap tenang, menerima kesalahan, dan belajar dari pengalaman. Dalam situasi lain, siswa yang memimpin permainan diajak untuk tetap rendah hati dan memberi semangat kepada teman-temannya. (Wardatu, 2024) Dengan cara ini, pembelajaran IPA yang cenderung dianggap sulit dan abstrak menjadi lebih bermakna dan aplikatif karena terkait langsung dengan pengalaman emosional siswa dalam situasi nyata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam pengembangan aspek sosial-emosional siswa. Penelitian Fitriani (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis tradisi lokal dapat meningkatkan kerja sama dan empati siswa secara signifikan. Sementara itu, Sugiyanto (2022) menekankan bahwa pembelajaran sains yang dirancang dengan pendekatan partisipatif lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan ketahanan emosional. Penelitian ini melengkapi temuan-temuan tersebut dengan menyajikan bukti bahwa permainan sederhana seperti ular tangga, jika dimodifikasi secara kontekstual, dapat menjadi media yang sangat efektif untuk menyentuh dimensi afektif dalam pembelajaran IPA. (Afandi, 2020) Dengan demikian, pengembangan media seperti Ular Tangga MKS dapat menjadi solusi atas tantangan pembelajaran yang selama ini terlalu terfokus pada capaian kognitif semata.

Media Ular Tangga MKS menawarkan sejumlah keunggulan dibanding media pembelajaran konvensional. Pertama, media ini berbasis permainan tradisional yang sudah familiar bagi siswa sehingga tidak memerlukan proses adaptasi yang lama. Kedua, desain visual media ini menarik dan kontekstual dengan dunia anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Ketiga, media ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas, baik pembelajaran kelompok maupun klasikal. Keempat, muatan materi IPA yang disisipkan dalam permainan membuat proses belajar menjadi lebih alami, tidak mengintimidasi, dan mengurangi tekanan akademik. Terakhir, keterlibatan emosional siswa selama bermain memungkinkan guru mengamati dan membina kecerdasan emosional secara langsung melalui interaksi nyata. (Marlinah,

2021) Keunggulan-keunggulan ini menjadikan media Ular Tangga MKS sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang sangat relevan dengan pendekatan pembelajaran holistik pada Kurikulum Merdeka.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang tinggi, implementasi media ini juga menghadapi beberapa tantangan. Pertama, dibutuhkan keterampilan guru dalam memfasilitasi permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar bermain. Guru harus mampu mengelola kelas, menetapkan aturan main, dan memberi umpan balik reflektif yang membangun. Kedua, waktu yang dibutuhkan relatif lebih lama dibanding metode ceramah atau diskusi konvensional. Ketiga, tidak semua sekolah memiliki budaya bermain yang kondusif sehingga perlu dilakukan pembiasaan secara bertahap. Keempat, media ini belum menyentuh aspek digitalisasi yang kini menjadi bagian dari kebiasaan belajar siswa di era digital. (Sunarti, 2020) Oleh karena itu, ke depan, perlu dipertimbangkan versi digital dari media ini agar lebih fleksibel digunakan di berbagai kondisi, termasuk pembelajaran daring. Keterbatasan-keterbatasan ini perlu diperhatikan agar media ini tidak hanya berhasil pada uji coba, tetapi juga berdaya guna dalam skala implementasi luas.

Dalam implementasi media Ular Tangga MKS, peran guru sangat krusial tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga fasilitator perkembangan emosional siswa. Guru dituntut untuk peka terhadap dinamika emosi siswa selama bermain. Ketika terjadi konflik kecil antar siswa, guru harus segera mengarahkan pada penyelesaian yang mendidik. (Fauziyah, 2024) Guru juga berperan dalam membimbing siswa merefleksikan pengalaman bermain sebagai pelajaran hidup, misalnya dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti "Apa yang kamu rasakan saat kalah tadi?" atau "Bagaimana perasaanmu saat temanmu menang?" Refleksi ini menjadi media latihan regulasi emosi yang sangat efektif. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti toleransi, semangat, dan sportivitas sebagai bagian dari evaluasi sikap siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya sarana transfer ilmu, tetapi juga penguat karakter sosial dan emosional siswa.

Media Ular Tangga MKS sangat selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berorientasi pada kompetensi holistik, serta penekanan pada penguatan profil pelajar Pancasila. Salah satu dimensi dalam profil tersebut adalah "berkebhinekaan global" dan "berakhlak mulia" yang sangat erat kaitannya dengan kecerdasan emosional. Dalam pembelajaran IPA, kecenderungan

sebelumnya lebih menitikberatkan pada kompetensi kognitif. Dengan media ini, guru dapat menjembatani ketercapaian kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam satu proses terpadu. Proyek-proyek permainan seperti ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menghargai pendapat dan perasaan orang lain. (Rohmawati, 2023) Oleh karena itu, media pembelajaran tradisional seperti ini tidak hanya menjadi solusi pedagogis tetapi juga strategi implementatif dari kebijakan pendidikan nasional.

dalam model yang menyentuh dimensi afektif tanpa kehilangan esensi ilmiahnya. Media Ular Tangga MKS membuktikan bahwa pendekatan humanistik dalam pendidikan sains bukanlah hal yang utopis. Secara praktis, penelitian ini memberikan model media yang bisa direplikasi dan dimodifikasi sesuai kebutuhan sekolah lain. Guru-guru dapat mengadaptasi format permainan ini untuk tema dan pelajaran lain seperti PPKn, Bahasa Indonesia, atau Matematika. Pengembangan model permainan edukatif berbasis nilai-nilai lokal juga dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kejenuhan siswa terhadap media digital. Dengan kata lain, hasil penelitian ini memiliki potensi aplikatif yang luas, baik dalam kerangka kurikulum sekolah maupun pelatihan guru. (Asiah, 2023)

Berdasarkan temuan dan tantangan yang dihadapi, rekomendasi utama dari penelitian ini adalah pengembangan versi digital interaktif dari media Ular Tangga MKS agar dapat menjangkau siswa di lingkungan pembelajaran daring. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan guru untuk mendesain permainan pembelajaran kontekstual yang menggabungkan muatan kognitif dan afektif. Pengembangan lebih lanjut juga perlu mencakup validasi pada jenjang kelas yang berbeda dan pada mata pelajaran lain. Kolaborasi dengan psikolog pendidikan juga dapat memperdalam analisis dampak media terhadap aspek emosional siswa secara lebih akurat. Rekomendasi ini diharapkan menjadi pijakan untuk riset lanjutan dan inovasi pembelajaran yang lebih berkelanjutan dalam mewujudkan pendidikan dasar yang bermakna dan menyeluruh.

Instrumen kecerdasan emosional siswa ialah : kesadaran diri,

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tradisional Ular Tangga MKS dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Media ini

tidak hanya berhasil menyampaikan materi tentang konsep gaya dan gerak secara menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan kecerdasan emosional siswa, terutama dalam aspek kesadaran diri, empati, keterampilan sosial, dan pengelolaan emosi. Validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi konten maupun tampilan. Selain itu, hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan emosional setelah penggunaan media.

Penggunaan permainan tradisional seperti ular tangga yang dikombinasikan dengan nilai-nilai edukatif terbukti menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar media ini dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dengan penyesuaian pada materi pembelajaran lainnya maupun dengan integrasi teknologi digital agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan uji coba agar memperoleh hasil yang lebih representatif dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung aspek kognitif maupun afektif siswa.

REFERENSI

- Azizah, N., Trianggono, M. M., & Siswono, H. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Jember di TK Baitul Muttaqin*. *Seminalu*, 1(1), 8–15.
Retrieved from
- Aulia, A. (2022). *Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain ular tangga*. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2).
- Afandi, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di SD*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–87.
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). *Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar*. *Conference of*
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017 [reprint 2020]). *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.

Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga materi sumber energi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).

Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74

Marlinah, & Priyanti, N. Y. (2021). *Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4135–4142.

Narti, S. (2022). *Meningkatkan kecerdasan emosional siswa melalui permainan tradisional ular tangga pada pembelajaran IPA kelas 4 SDN 024 Tarai Bangun. el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(1).

Rizkayati, A., Rosmitha Sari, E., Kamarudin, K., Suarti, S., & Wulandari, S. (2023). *Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran ular tangga. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4).

Rohmawati, M., Rif'ah, T. A., & Zuliana, E. (2023). *Kemampuan pemahaman dan intuisi bilangan berbantuan media ular tangga pada materi bilangan cacah pada siswa kelas IV di SDN 4 Karangbener. Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 11(1).