



**PENINGKATAN EFKASI DIRI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
IPS MELALUI MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA BERBASIS KISAH  
PERJUANGAN PAHLAWAN DAERAH FLORES**

---

<sup>1</sup>Chatarina Novianti, <sup>2</sup>Nining Sar'iyyah, <sup>3</sup>Siti Arafat  
Dosen Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Flores, Jl. Sam Ratulangi.  
(Naskah diterima: 10 April 2018, disetujui: 27 April 2018)

**Abstract**

*This research is a Classroom Action Reserach that aims to find out the improvement of self efficacy of the students of class V SDK Onekore 1 on IPS lesson by applying the lion snake game based on the story of Flores region heroes struggle. Data collection techniques used observation techniques, questionnaires, tests, interviews, documentation, and field notes. The collected data were analyzed descriptively qualitative and quantitative descriptive. The results showed that the media game snake ladder berbasis story of the hero struggle flores region can improve the self-efficacy of learners. This can be seen from the increasing percentage of students who achieve high self efficacy and very high, ie 63% in the first siklus to 93% in siklus II.*

**Keywords:** Media Game snake ladder, hero Flores area, self efficacy.

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserach*) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan efikasi diri peserta didik kelas V SDK Onekore 1 pada pelajaran IPS dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah Flores. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, tes, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah flores dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase siswa yang mencapai tingkat efikasi diri tinggi dan sangat tinggi, yaitu 63% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II.

**Kata kunci:** Media Permainan ular tangga, pahlawan daerah Flores, efikasi diri.

## I. PENDAHULUAN

**E**fikasi diri merupakan penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu (Ormrod, 2009). Menurut Bandura, efikasi diri ditandai dengan aspek *magnitude* yaitu kesulitan tugas, aspek *strength* yaitu luas bidang perilaku dan aspek *generality* yakni kemantapan keyakinan (Wibawa, 2011). Siswa dengan efikasi diri rendah akan menghindari tugas yang menantang dan cepat menyerah (Andrade, Wang, Du dan Akawi, 2009).

Peserta didik yang memiliki efikasi diri yang tinggi umumnya memberikan usaha yang lebih besar dan bertahan lebih lama ketika menghadapi tugas yang sulit. Ciri efikasi diri ini belum sepenuhnya ditemukan pada peserta didik kelas V SDK Onekore I yang mengikuti pembelajaran IPS. Pada awal pembelajaran peserta didik terlihat antusias dan aktif mendengar penjelasan guru. Namun ketika diberi tugas individu maupun kelompok, Peserta didik enggan mengerjakan tugas. Peserta didik juga menjiplak hasil pekerjaan peserta didik lain hanya untuk memenuhi kondisi telah mengerjakan tugas. Begitupun dalam penugasan kelompok, sebagian besar anggota kelompok melim-

pahkan tanggungjawabnya kepada ketua kelompok untuk mengerjakan tugas tersebut.

Dukungan lain terhadap permasalahan yang ditemukan pada peserta didik kelas V SDK Onekore adalah kurangnya pemanfaatan media belajar. Berdasarkan sejumlah penelitian, media berperan terhadap peningkatan efikasi diri peserta didik. Salah satunya telah dibuktikan melalui penelitian Manik (2016) yang menemukan adanya peningkatan efikasi diri dalam belajar setelah diterapkan media *superhero* pada siswa kelas VIII SMPN 29 Medan.

Ada berbagai jenis media pembelajaran. Menurut John Jarolimek (Hidayati, 2008-7.13) salah satu faktor pemilihan media ditentukan berdasarkan perkembangan usia anak. Pada tingkatan usia Sekolah Dasar, anak masih sangat identik dengan aktivitas bermain. Bukanlah tanpa alasan, Freeman (dalam Munandar, 1995:76) menyebutkan bahwa pada umumnya para pakar sepakat bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Menerapkan media permainan dapat menjadi salah satu alternative yang cocok untuk siswa sekolah dasar. Salah satu jenis permainan yang tidak

asing lagi bagi seluruh anak di dunia adalah ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam petak kecil dan beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular yang yang menghubungkan dengan kotak lain.

Permainan ular tangga dengan mengkolaborasikan kisah perjuangan pahlawan daerah Flores dapat menjadi salah satu alternative media belajar dalam pembelajaran IPS. Selain sebagai sarana dalam mengenalkan kearifan lokal daerah Flores, konten materi pahlawan daerah Flores pun selaras dengan kurikulum dalam mata pelajaran IPS di SD. Melalui warna baru dalam pembelajaran IPS tersebut suasana belajar yang monoton dapat diubah menjadi lebih responsif. Feist (Sulthon, 2014) mengatakan tinggi rendahnya efikasi diri berkombinasi dengan lingkungan yang responsif dan tidak responsif. Dengan demikian, media permainan tersebut dapat dijadikan katalis untuk meningkatkan efikasi diri peserta didik.

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDK Onekore yang berjumlah 30 orang. Data yang diperlukan adalah data efikasi diri dengan teknik pengumpulan data; angket, tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Adapun prosedur penelitian terdiri atas tahap perencanaan dimana guru dan peneliti secara kolaborasi menyiapkan instrumen penelitian, perangkat pembelajaran dan media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah Flores yang melawan penjajah sebelum era kemerdekaan.

Kisah pahlawan yang dikembangkan dalam media permainan ular tangga adalah tentang perjuangan Bharanuri di daerah Ende, Teka Iku di daerah Maumere, dan Masang pacar di daerah Manggarai. Ende, Maumere dan Manggarai masing-masing merupakan kabupaten yang terdapat di pulau Flores. Media permainan ular tangga yang disiapkan terdiri atas papan permainan, dadu, pion, teks tentang kisah perjuangan Bhara Nuri, Teka Iku dan Masang Pacar serta kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan disiapkan dalam 3 versi

dimana versi pertama tentang kisah perjuangan Bhara nuri, versi kedua tentang perjuangan Teka Iku, dan versi ketiga tentang perjuangan Masang Pacar. Masing-masing versi kartu pertanyaan terdiri atas 30 kartu.

Media pembelajaran, instrument penelitian maupun perangkat pembelajaran divalidasi dengan teknik Validasi Ahli. Tahapan berikutnya adalah tahap penerapan dan observasi yang direncanakan dalam tiga kali pertemuan. Sedangkan tahap terakhir merupakan refleksi yang merujuk pada indicator kinerja, yakni apabila peningkatan efikasi diri pada peserta didik telah mencapai target maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Keterlaksanaan Pembelajaran**

Penelitian ini berhasil dijalankan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Adapun langkah penerapan media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah Flores terdiri dari:

a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengantar materi seputar perjuangan pahlawan sebelum era kemerdekaan Indonesia.

- b. Guru membentuk siswa ke dalam 6 kelompok. Kelompok tersebut dibagi kembali menjadi tiga bagian dimana bagian pertama yang terdiri atas dua kelompok memainkan permainan ular tangga versi Bhara Nuri, dua kelompok berikut memainkan permainan ular tangga versi Teka Iku dan dua kelompok terakhir memainkan permainan ular tangga versi Masang Pacar.
- c. Guru menjelaskan aturan permainan, yakni: *pertama*, Sebelum bermain tiap kelompok diwajibkan untuk membaca teks perjuangan pahlawan daerah tersebut. *Kedua*, masing-masing kelompok mendapatkan satu pion dan satu dadu. Tiap anggota secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang keluar. *Ketiga*, setiap pemain wajib menjawab pertanyaan sesuai urutan nomor yang dicapai pion. *Keempat*, apabila jawabannya benar diberi skor 1 dan dizinkan meneruskan ke langkah berikut, apabila salah diberi skor 0. *Kelima*, apabila pionemain berhenti tepat di tangga maka pion tersebut diizinkan naik sampai di ujung tangga, dan apabila bila berhenti di ular, pion akan diturunkan sampai di ekor ular tersebut. *keenam*,

kelompok dengan poin terbanyak akan mendapat *reward*.

- d. Siswa ditugaskan untuk bermain dan setelah selesai, masing-masing kelompok akan saling bertukar kartu pertanyaan sehingga setiap kelompok mendapat giliran bermain seluruh versi permainanular tangga tersebut.
- e. Guru bersama siswa merefleksikan kisah perjuangan setiap pahlawan
- f. *Reward* untuk kelompok terbaik

Langkah-langkah pembelajaran di atas direkam melalui *checklist* yang diisi oleh observer selama pelaksanaan tindakan. Hasil observasi menunjukkan pelaksanaan siklus I mencapai 70,73% dengan kategori baik dan siklus II mencapai 95% dengan kategori sangat baik.

## 2. Efikasi Diri

Efikasi diri peserta didik diukur dengan angket yang dikembangkan oleh Friyanti (2013) berdasarkan teori Albert Bandura. Indicator kinerja efikasi diri dalam penelitian ini yakni, apabila 80 % siswa memperoleh skor 34-45 (kategori tinggi dan sangat tinggi) maka telah terjadi peningkatan efikasi diri sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikut. Adapun hasil angket efikasi diri dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Frekuensi Skor Hasil**

Efikasi Diri Peserta didik

Tara efikas i diri	Katego ri	Pra		Siklus I		Siklus II	
		n	f	%	f	%	f
40-	Sangat	0	0	4	13	9	30
45	Tinggi						
34 –	Tinggi	8	27	1	50	1	63
39				5		9	
28-33	Cukup	13	43	1	37	2	7
				1			
21-27	Rendah	9	30	0	0	0	0
15-20	Sangat	0	0	0	0	0	0
	Rendah						
Jumlah		30	100	3	10	3	10
				0	0	0	0

Gambaran hasil angket pada Tabel 1 menunjukkan pada pra tindakan taraf efikasi diri peserta didik berkisar antara 21-39. Sedangkan pada siklus I, perolehan taraf efikasi diri berada dalam rentang 28-45. Pencapaian ini belum memenuhi target penelitian sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Pada siklus kedua, taraf efikasi diri peserta didik meningkat dalam rentang 34-45. Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 93% peserta didik telah mencapai kategori efikasi diri tinggi dan sangat tinggi. Sisanya, 7% berkategori efikasi diri cukup. Merujuk pada indicator kinerja, penelitian pun dihentikan

pada siklus II karena telah memenuhi target penelitian.

Penerapan media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah Flores menunjukkan adanya peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Walaupun ular tangga bukanlah permainan yang asing bagi anak-anak, namun dalam penerapannya peserta didik masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan aturan permainan. Agar proses belajar lebih efektif, pada pertemuan pertama guru lebih banyak terlibat dalam mengarahkan dan membimbing setiap kelompok. Sementara pada siklus II proses pembelajaran lebih lancar dan terarah karena Peserta didik mulai terbiasa dengan media tersebut.

Kendatipun pada siklus I, peserta didik masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan media, namun antusias peserta didik terlihat cukup tinggi. Setiap peserta didik terlihat sangat menikmati proses permainan sampai selesai 3 versi. Peserta didik semakin bersemangat dengan adanya *reward* diakhir pembelajaran. Situasi ini sejalan dengan hasil angket dimana sebelum diberi tindakan hanya 27% siswa yang diketahui memiliki efikasi diri dengan kategori tinggi. Setelah tindakan

siklus I terjadi peningkatan efikasi diri pada siswa yang mencapai 63%. Peningkatan efikasi diri mencapai 93% pada siklus 2 membuktikan bahwa media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah flores dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik.

Mengutip pernyataan Bandura dalam Mouloud dkk. (2015), "self-efficacy beliefs are constructed from four major sources: mastery experiences; vicarious experiences; verbal persuasion; and physiological and emotional states." Keyakinan akan efikasi diri dibangun dari empat aspek yakni pengalaman performansi, pengalaman vikarius, persuasi verbal, dan kondisi emotional dan psikologi.

Dalam proses permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah flores, peserta didik saling berinteraksi satu sama lain di dalam kelompok. Ini memungkinkan setiap peserta didik saling mengamati performansi teman dalam satu kelompok sehingga menjadi pengalaman yang dapat meningkatkan efikasi dirinya.

Kisah perjuangan pahlawan daerah Flores merupakan sebuah konten belajar yang baru dalam mata pelajaran IPS sehingga menarik minatpeserta didik untuk lebih fokus mengikuti proses pembelajaran. Dari konten

tersebut siswa dapat belajar tentang pengalaman vikarius dari pahlawan Bhara Nuri, Teka Iku dan Masang Pacar. Seperti yang diketahui bersama, pada masa itu daerah-daerah di daratan Flores belum memiliki teknologi perang yang canggih seperti milik para penjajah. Namun, dengan semangat juang yang pantang menyerah para pahlawan berhasil menggalang persatuan rakyatnya untuk mengusir penjajah. Pengalaman vikarius tersebut dapat menjadi inspirasi bagi siswa untuk meningkatkan efikasi diri. Hal ini pernah diteliti Sadewi dkk (2012) yang menggunakan pengalaman vikarius dengan mengamati model simbolik untuk meningkatkan efikasi diri peserta didik. Menurut Sadewi dkk, pengamatan model simbolik tersebut dapat dilakukan melalui film, komik, cerita. Penokohan secara simbolik, lebih digemari, mudah dimengerti peserta didik dan lebih mampu menggugah minat peserta didik untuk meningkatkan efikasi diri sesuai model tersebut.

Peningkatan efikasi diri juga dikarenakan guru menyiapkan *reward* sebagai salah satu bentuk persuasi sosial atau penguatan keyakinan dari orang lain. *Reward* merupakan suatu support atau dukungan bagi peserta didik untuk lebih maksimal

menampilkan performansi terbaiknya. *Reward* berpengaruh terhadap peningkatan efikasi diri peserta didik. Hal tersebut telah dibuktikan melalui penelitian Isnadini, Hairida dan Rasmawan (2014). *Reward* ditujukan untuk menghargai usaha peserta didik dalam tugas yang telah dilakukan. Dengan adanya *reward* juga membuat peserta didik semakin giat berusaha sehingga efikasi diri meningkat.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah Flores dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik. Pada siklus I terjadi peningkatan efikasi diri pada siswa yang mencapai 63%. Peningkatan efikasi diri mencapai 93% pada siklus dua membuktikan bahwa media permainan ular tangga berbasis kisah perjuangan pahlawan daerah flores dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Andrade, Wang, Du dan Akawi. 2009. *Rubric-Referenced Self-Assessment and Self-Efficacy for Writing. The Journal of Educational Research.* Volume 102 Nomor 4. Tersedia: <https://e-resources.perpusnas.go.id>

Hidayati. Pengembangan Pendidikan IPS di SD, Unit 7: *Media dan Metode*

**YAYASAN AKRAB PEKANBARU**  
**Jurnal AKRAB JUARA**  
Volume 3 Nomor 2 Edisi Mei 2018 (13-20)

- Pembelajaran IPS di SD. Bahan Ajar. Tersedia: file.upi.edu
- Istri, Agustini IG. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Thesis. Tersedia: eprints.uny.ac.id
- Isnadini, Hairida dan Rasmawan. 2014. Pemberian corrective feedback disertai reward terhadap efikasi diri dan hasil belajar kimia di SMA. Artikel. Tersedia: download.portalgaruda.org
- Manic, Wiwik Anggraini. 2016. Meningkatkan efikasi diri dalam belajar melalui konseling eklektik menggunakan media superhero pada siswa kelas VIII SMPN 29 Medan T.A. 2015/2016. Thesis. Tersedia:Digilib.unimed.ac.id
- Novianti, Chatarina. 2014. *Peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media permainan ular tangga*. Thesis.Tersedia: Karya-ilmiah.um.ac.id
- Sadewi, Auliyah Ika, Sugiharto DYP, Nusantoro, Eka. 2012. *Meningkatkan self efficacy pelajaran matematika melalui layanan penguasaan konten teknik modeling simbolik*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>