

**PERAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK**

Rahaju  
Universitas Kanjuruhan Malang  
[ayu.rakoep@gmail.com](mailto:ayu.rakoep@gmail.com)

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan karakter yang terbentuk pada pembelajaran matematika realistik berbasis permainan ular tangga. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi dengan bantuan lembar observasi. Subjek penelitian adalah kelas IVB SDN Tunjungsekar 3 Malang yang mengikuti pembelajaran dengan permainan ular tangga di luar kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain ular tangga, siswa belajar menyelesaikan masalah-masalah realistik yang melibatkan pengetahuan matematika dengan cara menyenangkan. Selain itu, aturan permainan yang digunakan secara tidak langsung membiasakan siswa melakukan perbuatan positif atau membentuk karakter positif. Karakter yang terbentuk, yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab. Karakter tersebut merupakan nilai-nilai luhur yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang dapat membekali siswa dalam menghadapi perkembangan IPTEK. Hal ini sejalan dengan keberadaan permainan ular tangga yang sejak awal digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral.

***Kata Kunci:** pembentukankarakter; permainan ular tangga; pembelajaran matematika realistik*

## 1. PENDAHULUAN

Selama ini pembelajaran matematika dipandang siswa sebagai kegiatan menghafal rumus dan mengerjakan soal. Siswa dituntut mengingat rumus-rumus yang diberikan guru, kemudian menggunakan rumus tersebut untuk menyelesaikan soal-soal yang disajikan pada lembar kerja siswa. Pembelajaran semacam ini menyebabkan siswa, terutama siswa sekolah dasar (SD), beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan, sehingga siswa enggan atau malas belajar matematika. Apalagi jika soal-soal yang harus dikerjakan adalah soal-soal yang tidak atau kurang menyentuh kebutuhan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran matematika agar siswa tertarik mempelajari matematika karena matematika sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga harus dapat membentuk karakter siswa seperti yang dicanangkan pemerintah sejak tahun 2010 yaitu pendidikan karakter.

Permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kondisi di atas. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan. Siswa SD sangat senang bila diajak bermain. Pitajeng (2006:1) mengatakan bahwa belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Karena itu, guru harus mengupayakan situasi dan kondisi yang menyenangkan serta strategi belajar yang menyenangkan. Pertimbangan lain yaitu dalam permainan ular tangga terkandung pesan moral yang sangat penting bagi kehidupan siswa. Salah satu pesan moral yang dipelajari yaitu ganjaran atas perbuatannya. Siswa belajar mengenal ganjaran positif untuk perbuatan baik dan ganjaran negatif untuk perbuatan tidak baik. Vera (2012:127) menegaskan bahwa metode bermain berfungsi untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan karakter yang terbentuk pada pembelajaran matematika realistik berbasis permainan ular tangga.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas IVB SDN Tunjungsekar 3 Malang. Data dikumpulkan dengan teknik observasi yang berpedoman pada lembar observasi dan catatan lapangan. Data diperoleh melalui pengamatan terhadap pembelajaran dengan permainan ular tangga yang dilaksanakan di luar kelas. Kegiatan pembelajaran juga direkam dalam bentuk video agar dapat digunakan untuk mengecek kembali data yang diperoleh melalui pengamatan langsung. Oleh karena itu, pengecekan data penelitian ini dilakukan dengan triangulasi. Selain itu, pengecekan keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamatan dan diskusi dengan teman sejawat. Data yang terkumpul dianalisis secara induktif sesuai dengan model Miles and Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran dengan permainan ular tangga, peneliti bertindak sebagai guru. Pembelajaran dilaksanakan di kelas IVB dengan materi macam-macam sudut. Materi yang dipelajari tidak hanya mencakup konsep sudut dan macam-macamnya, tetapi mencakup penggunaan macam-macam sudut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pembelajaran matematika realistik yaitu matematika berkaitan dengan realitas, dekat dengan dunia siswa, dan relevan bagi masyarakat. Belajar matematika adalah belajar dengan soal kehidupan sehari-hari yang nyata bagi siswa (Tarigan, 2006:3-6).

Pembelajaran matematika realistik dibagi menjadi dua bagian, yaitu penyajian materi dan permainan ular tangga. Pada penyajian materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang disajikan dalam lembar kerja kelompok (LKK). Setelah semua kelompok menyelesaikan tugas dalam LKK, secara bergantian perwakilan kelompok mempresentasikan di depan kelas. Guru memberikan pemantapan terhadap hasil presentasi kelompok. Pada kegiatan ini tidak dilakukan pengamatan terhadap karakter yang terbentuk karena bagian ini bukan merupakan fokus penelitian.

Kegiatan berikutnya adalah bermain ular tangga. Guru mengajak siswa bermain ular tangga di halaman sekolah yang teduh (tidak terkena sinar matahari secara langsung), tepatnya di dekat mushola. Vera (2012:24-29) mengatakan bahwa pembelajaran di luar kelas memungkinkan terjalinnya hubungan akrab antara siswa dan guru. Pembelajaran di luar kelas juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar tanpa batasan ruang yang dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan. Siswa dapat belajar dalam berbagai posisi, misalnya: duduk, berdiri, berlari, atau santai. Kondisi ini membuat siswa semakin antusias untuk belajar.

Pelaksanaan permainan ular tangga dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: (a) persiapan, (b) pelaksanaan, dan (c) penutup. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain. Permainan dilakukan dengan aturan: (1) perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain; (2) setiap kelompok memilih anggota kelompok yang pertama menjadi bidak; (3) bidak melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul; (4) bidak mengambil dan membacakan isi kartu soal; (5) setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan; (6) guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok; (7) guru memberikan poin untuk jawaban benar, memberi hukuman untuk jawaban salah, dan memberi kesempatan kelompok lain memperebutkan soal tersebut jika jawaban kelompok salah; serta (8) guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yakni kelompok yang mendapatkan poin terbanyak dan atau mencapai petak *finish*. Pada akhir permainan, guru membereskan media yang telah digunakan.

Pengamatan terhadap karakter yang muncul dilakukan selama siswa bermain ular tangga. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ada beberapa karakter yang muncul. Hasil pengamatan dipaparkan pada tabel di bawah ini.

### Karakter yang Terbentuk Melalui Permainan Ular Tangga

No.	Kegiatan Pembelajaran	Sikap/tindakan siswa	Karakter
<b>A. Persiapan Permainan</b>			
	Persiapan media yang digunakan dalam permainan	- Bekerja sama membantu guru memasang papan permainan.	- Bersahabat (kerja sama) - Peduli sosial
		- Memperbaiki letak kartu soal yang tidak rapi. - Meletakkan dadu di tengah papan.	- Peduli sosial
		- Membantu teman memasang identitas kelompok.	- Bersahabat (kerja sama)
<b>B. Pelaksanaan Permainan</b>			
1.	Pergantian pemain	- Memberitahu bahwa bukan kelompoknya yang mendapat giliran bermain. - Memberitahukannya kelompok yang seharusnya bermain.	- Jujur
2.	Penentuan petak	- Melangkah sebanyak mata dadu yang keluar.	- Jujur - Disiplin
3.	Pergantian bidak	- Memberitahukan giliran bidak yang akan bermain.	- Jujur
		- Bergantian menjadi bidak - Memberikan identitas bidak kepada anggota kelompok yang akan bermain.	- Disiplin
		- Memberi kesempatan setiap anggota kelompok menjadi bidak.	- Toleransi
		- Bergantian menjadi bidak (ada yang dilakukan melalui hompimpa)	- Demokratis
		- Berusaha mencari jawaban dari pertanyaan yang diterima kelompok.	- Tanggung jawab.

No.	Kegiatan Pembelajaran	Sikap/tindakan siswa	Karakter
4.	Diskusi kelompok	- Menerima pendapat teman.	- Toleransi
		- Berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan. - Mengakhiri diskusi ketika waktunya telah habis.	- Bersahabat (kerja sama) dan disiplin
		- Berdiskusi dengan sungguh-sungguh.	- Kerja keras (tekun)
		- Berani mengemukakan pendapat.	- Komunikatif
		- Bidak berusaha menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak menemukan jawaban.	- Tanggung jawab
5.	Menjawab pertanyaan	- Yang menjawab pertanyaan adalah bidak.	- Disiplin
		- Berusaha mencari jawaban dari pertanyaan yang dibaca bidak. - Berusaha mencari jawaban yang benar. - Berusaha menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh kelompok lain. - Memberikan jawaban secara jelas, misalnya: menunjukkan gambar yang dimaksudkan sebagai jawaban.	- Kerja keras (teliti dan tekun)
		- Menjawab sesuai dengan bahasanya sendiri.	- Kreatif
		- Menunjukkan cara menggunakan busur. - Berani mengemukakan jawaban secara individu ketika tidak ada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.	- Mandiri
		- Bidak menjawab pertanyaan sesuai dengan kesepakatan kelompok.	- Demokratis
		- Selalu mendekat ke petak	- Rasa ingin

No.	Kegiatan Pembelajaran	Sikap/tindakan siswa	Karakter
		<p>tempat bidak mendarat agar dapat mendengar pertanyaan yang dibacakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengarkan pembacaan isi kartu.</li> <li>- Mendengarkan jawaban bidak kelompok lain dengan sungguh-sungguh.</li> </ul>	tahu
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selalu berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan.</li> <li>- Berani menjawab pertanyaan.</li> <li>- Menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab kelompok lain.</li> </ul>	- Bersahabat (kerja sama) atau komunikatif (percaya diri)
6.	Pemberian poin (stiker <i>emoticon smile</i> )	- Bertepuk tangan untuk kelompok yang mendapat poin.	- Menghargai prestasi
7.	Pengumuman pemenang	- Bertepuk tangan ketika kelompok 2 diumumkan sebagai pemenang.	- Menghargai prestasi
<b>C.</b>	<b>Akhir Permainan</b>		
	Membereskan media permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengambil kartu soal yang sudah tidak digunakan lagi.</li> <li>- Membantu melipat papan permainan.</li> <li>- Menyimpan dadu.</li> <li>- Mengumpulkan identitas kelompok.</li> </ul>	- Peduli sosial - Bersahabat (kerja sama)
		- Membersihkan kertas-kertas penutup stiker	- Peduli lingkungan

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sejak persiapan permainan telah terjadi proses pembentukan karakter. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu papan permainan, dadu, kartu soal, dan identitas kelompok. Selama menyiapkan media permainan, siswa secara spontan (tanpa diperintah) dan antusias membantu guru memasang papan permainan yang berukuran 4 m x 4 m. Beberapa siswa merapikan letak kartu soal dan meletakkan dadu di tengah papan permainan. Siswa yang lain saling membantu memasang identitas kelompok yang harus dipakai bidak. Hal ini menunjukkan karakter peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sosialnya dan kerja sama (bersahabat). Karena munculnya karakter ini, media pembelajaran dapat disiapkan dengan cepat, sehingga permainan dapat segera dimulai.

Karakter peduli sosial dan kerja sama (bersahabat) juga ditunjukkan menjelang akhir permainan. Ketika siswa yang lain sedang berebut menjawab pertanyaan terakhir, seorang siswa mengambil dan mengumpulkan semua kartu soal yang telah dibahas kemudian menyerahkan kepada tim peneliti. Siswa tersebut mengetahui bahwa permainan akan berakhir, sehingga media pembelajaran harus disimpan kembali. Demikian juga ketika permainan berakhir, beberapa siswa membantu guru melipat papan permainan ular tangga, sedangkan siswa yang lain menyimpan dadu serta mengumpulkan semua identitas kelompok. Kegiatan ini pun tanpa perintah guru. Dengan kesadaran dan kemauannya sendiri, siswa membantu guru membereskan semua media pembelajaran yang telah digunakan.

Karakter ingin tahu ditunjukkan ketika siswa berusaha mendengarkan soal yang dibacakan oleh bidak atau guru. Beberapa siswa berusaha mendekat ke petak tempat bidak membacakan soal agar dapat mendengar isi pertanyaan. Siswa juga mendekat kepada guru ketika soal dibacakan oleh guru. Hampir semua siswa berusaha mendengarkan jawaban dari kelompok lain karena ingin mengetahui jawaban dari pertanyaan yang dibahas. Rasa ingin tahu dan empati siswa harus terus dibangun dan dibina sampai menjadi jiwa atau karakter siswa karena kedua karakter tersebut merupakan pendukung kesuksesan siswa. Hal ini sesuai dengan data dari *US Department Health and Human Services* pada tahun 2000 menunjukkan bahwa faktor penyebab kegagalan di sekolah, termasuk putus sekolah, adalah rendahnya rasa ingin tahu dan rasa empati siswa (Wibowo, 2012:20).

Karakter bersahabat ditunjukkan dengan kesediaan bekerja sama juga tampak selama pelaksanaan permainan. Siswa bekerja sama melalui kegiatan diskusi untuk mencari jawaban

setiap pertanyaan. Kerja sama siswa terbangun secara kondusif karena siswa memiliki karakter komunikatif yang merupakan perwujudan dari rasa percaya diri. Karakter komunikatif ditunjukkan oleh keberanian dalam mengemukakan pendapat karena merasa dirinya mampu. Karakter komunikatif tampak pada kegiatan diskusi dan menjawab pertanyaan. Setiap anggota kelompok berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok dan berani menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh kelompok lain. Siswa juga berani mengemukakan pendapat dengan mengatakan bahwa jawaban kelompok lain salah. Zins (dalam Wibowo, 2012:19-20) menyatakan bahwa penyebab kegagalan siswa di sekolah antara lain terletak pada rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan berkomunikasi.

Karakter jujur tercermin pada penentuan giliran bermain dan pergantian bidak. Ketika guru lupa menentukan kelompok yang seharusnya bermain, siswa memberitahukan bahwa bukan kelompoknya yang mendapat giliran bermain melainkan kelompok lainnya (kelompok 4). Setiap kelompok juga memberitahu anggota kelompoknya yang mendapat giliran menjadi bidak. Yang berperan menjadi bidak dengan jujur melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul, tidak ada yang secara sengaja menambah langkah. Semua karakter di atas menunjukkan karakter jujur. Walaupun ingin memenangkan permainan ini, tetapi siswa tidak berbuat curang. Hal ini sejalan dengan pendapat Vera (2012:129) bahwa penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran di luar kelas dapat menanamkan nilai kejujuran pada diri siswa karena yang terlibat dalam permainan harus berbuat jujur, meskipun ingin tampil sebagai pemenang.

Agustina (2008:19-20) mengemukakan tiga manfaat permainan anak. Pertama, untuk perkembangan aspek sosial yaitu siswa akan memperoleh pengalaman bekerja dengan teman sebaya, melakukan kegiatan bersama, dan belajar berkomunikasi dengan sesama teman. Kedua, untuk pengembangan aspek emosi atau kepribadian yaitu siswa mempunyai rasa percaya diri serta dapat belajar bersikap dan bertindak yang dapat bekerja sama dengan temannya, bersikap jujur, dan tulus. Ketiga, untuk pengembangan aspek kognitif, yaitu siswa dapat memperoleh pengetahuan dalam kreativitas dan kemampuan daya ingat.

Permainan berjalan lancar karena semua siswa memiliki karakter disiplin, toleransi, dan demokratis. Karakter disiplin tercermin pada kepatuhan siswa terhadap aturan-aturan permainan. Adapun aturan yang ditaati siswa yaitu: bidak melangkah sebanyak mata dadu

yang muncul, anggota kelompok bergantian menjadi bidak, bidak memakai identitas kelompok, kelompok selalu berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan, kelompok mengakhiri diskusi ketika waktu telah habis, dan hanya bidak yang menyampaikan jawaban kelompok. Tanpa karakter disiplin, maka permainan tidak akan berjalan sesuai dengan rencana. Karakter disiplin didukung oleh karakter toleransi dan demokrasi. Karakter toleransi tercermin pada pergantian bidak. Setiap siswa secara ikhlas memberikan kesempatan kepada anggota kelompoknya untuk bergantian menjadi bidak. Pada kelompok 4, pergantian bidak dilakukan melalui kegiatan hompimpa, sedangkan beberapa kelompok lain menyepakati urutan menjadi bidak pada awal permainan (karakter demokratis). Setiap anggota kelompok juga bersedia mendengar pendapat teman ketika berdiskusi (karakter toleransi). Jawaban yang disampaikan bidak adalah jawaban yang telah disepakati kelompok (karakter demokratis). Walaupun jawaban yang harus disampaikan berbeda dengan pendapat bidak, tetapi bidak selalu menjawab sesuai dengan kesepakatan. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat digunakan untuk menanamkan karakter disiplin, toleransi, dan demokrasi. Kedisiplinan, toleransi, dan demokratis sangat diperlukan dalam banyak hal dan dalam berbagai kesempatan. Oleh karena itu, karakter disiplin, toleransi, dan demokratis hendaknya ditanamkan sejak dini secara tepat dan sesuai dengan kondisi siswa.

Karakter tanggung jawab tampak pada kegiatan menjawab pertanyaan. Semua anggota kelompok merasa bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan yang diterima kelompoknya. Karena itu, setiap anggota kelompok berusaha menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Bidak juga berusaha menjawab menurut kemampuannya ketika anggota kelompoknya tidak menemukan jawabannya. Hal ini disebabkan bidak merasa bertanggung jawab menyampaikan jawaban kelompok. Agar dapat bertanggung jawab, maka siswa harus bekerja keras. Karakter kerja keras ditunjukkan melalui sikap tekun dan teliti. Karakter ini terbentuk melalui kegiatan diskusi, yaitu siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh dalam mencari jawaban. Siswa berusaha mencari jawaban yang benar dan menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab kelompok lain. Siswa juga berusaha memperjelas jawaban dengan cara menunjuk gambar pada papan permainan.

Karakter kreatif tampak pada kegiatan menjawab pertanyaan. Siswa menjawab pertanyaan dengan kalimatnya dan caranya sendiri karena buku mereka disimpan di kelas. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu soal bersifat pengembangan, sehingga

siswa harus menjawab pertanyaan dengan cara mereka sendiri. Sebagai contoh, guru menanyakan sudut lancip yang terdapat pada gambar rumah adat. Siswa menggunakan sudut siku-siku yang terdapat pada kartu soal untuk memeriksa apakah sudut tersebut lebih besar dari sudut siku-siku atau lebih kecil. Jika lebih besar dari sudut siku-siku, maka disebut sudut tumpul dan jika lebih kecil dari sudut siku-siku, maka disebut sudut lancip. Karakter kreatif siswa didukung oleh adanya karakter mandiri. Karakter mandiri tampak ketika salah seorang siswa menunjukkan cara menggunakan busur. Siswa juga berani mengemukakan jawaban secara individu ketika tidak ada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Karakter menghargai prestasi tampak pada kegiatan pemberian poin dan pengumuman pemenang. Siswa secara serempak bertepuk tangan ketika ada kelompok lain dapat menjawab pertanyaan dan mendapat poin. Demikian juga ketika guru mengumumkan kelompok 2 sebagai pemenang, siswa secara serempak bertepuk tangan.

Pada akhir permainan, ada tiga siswa yang membersihkan kertas penutup stiker yang berserakan. Pada tahap persiapan guru tidak menyiapkan tempat sampah, sehingga siswa membuang kertas penutup stiker di bawah papan skor. Ketika permainan berakhir, guru mengambil papan skor dan memungut beberapa kertas penutup stiker yang berserakan di bawah papan skor. Tiga siswa yang melihat tindakan guru dan peduli akan kebersihan lingkungan tiba-tiba mengambil sampah tersebut dan memasukkannya ke tempat sampah yang terdapat di depan setiap kelas. Dalam hal ini, pembentukan karakter peduli lingkungan ditanamkan melalui contoh atau keteladanan guru. Menurut Wibowo (2012:vii) pendidikan karakter harus disertai dengan keteladanan guru.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa. Secara tidak langsung banyak karakter yang terbentuk selama siswa mengikuti permainan ular tangga. Hal ini sesuai dengan pendapat Hartati (dalam Wulandari, 2013:68) yang mengatakan bahwa dalam permainan ular tangga, siswa diajak untuk berbagi bermain dengan teman, tidak memonopoli, mau memberi kesempatan kepada teman, harus mau diatur atau mengatur teman, serta tidak mudah merasa disisihkan atau sakit hati. Dengan kata lain, permainan dapat digunakan untuk mengajarkan banyak hal, tidak hanya pengetahuan saja tetapi mencakup moral, etika, dan karakter yang berlaku dalam masyarakat dan lingkungannya.

Kemendiknas (dalam Wibowo, 2012:43-44) merinci ada 18 karakter yang merupakan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Karakter tersebut hendaknya ditanamkan kepada siswa sejak dini melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran juga harus dapat membentuk karakter positif siswa. Pada penelitian ini, permainan ular tangga dapat digunakan untuk membentuk 13 karakter siswa. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan tiga aspek sekaligus, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

### 3. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan ada 13 karakter yang dapat terbentuk melalui permainan ular tangga, yaitu: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab. Kegiatan-kegiatan yang menunjukkan adanya proses pembentukan karakter yaitu: persiapan permainan, pergantian pemain dan bidak, penentuan petak, diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, pemberian poin, pengumuman pemenang, dan akhir permainan.

Jika berdasarkan pada ketentuan Kemendiknas, maka ada 5 karakter yang belum tampak yaitu religius, semangat kebangsaan, cinta tanah air, cinta damai, dan gemar membaca. Hal ini bukan berarti bahwa permainan ular tangga tidak dapat digunakan untuk membentuk kelima karakter tersebut. Ada banyak kemungkinan yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama, ada ketidakteelitian atau ketidakcermatan peneliti dalam mencatat dan menganalisis karakter yang muncul. Kedua, ada peraturan ular tangga yang lupa dilaksanakan, sehingga karakter tertentu yang seharusnya muncul menjadi tidak terlihat. Ketiga, materi yang sedang dipelajari tidak mendukung munculnya karakter tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, Nanik. 2008. *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PGSD – FKIP UM
- [2] Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Tarigan, Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas.
- [4] Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Jogjakarta: Diva Press.
- [5] Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Wulandari, Niken. 2013. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Materi Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV MI Sunan Kalijogo Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.