

Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Mengendalikan Emosi dan Perilaku Agresif Siswa

Nekita Idfi Coster Ramadhini^{1✉} & Ima Ni'mah Chudari²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, nekaitaidfi@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-5186-4373](https://orcid.org/0000-0002-5186-4373)

²Universitas Pendidikan Indonesia, nimahchudari2@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-7799-7441](https://orcid.org/0000-0001-7799-7441)

Article Info

History Articles

Received:
Aug 2021
Accepted:
Feb 2022
Published:
Mar 2022

Abstract

Emotions and aggressive attitudes are some of the most important parts of humans because through emotions a person can express his feelings, apart from that, in every aspect of human development there must be emotional development. Teachers play an important role in enabling students to control their emotions and aggressive attitudes. One effort that is expected to help control students' aggressive emotions and behavior is by playing the Snakes and Ladders game. In a learning context, the Snakes and Ladders game can be integrated as an interesting and interactive learning method. Teachers can use this game as a tool to help students develop the ability to control their emotions and behavior. This research suggests that learning approaches involving games can be applied more widely in educational environments to improve student welfare and improve the quality of learning in schools. The method that will be used for this study is literature study or literature study. The data obtained is compiled, analyzed, and concluded to obtain conclusions regarding the literature study. The results of the research also show that the playing method using the snakes and ladders game can control the emotions and aggressive attitudes experienced by elementary school students. Through the Snakes and Ladders game, students also learn to overcome challenges and take risks with more confidence. They feel happy and motivated to actively participate because games provide opportunities for social interaction and learning together.

Keywords:

Emotion Control, Aggressive, Playing, Snake & Ladder

How to cite:

Ramadhini, N. I. C., & Chudari, I. N. (2022). Metode bermain menggunakan permainan ular tangga untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa. *Didaktika*, 2(1), 181-189.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2022

Diterima:

Feb 2022

Diterbitkan:

Mar 2022

Abstrak

Emosi dan sikap agresif merupakan salah satu bagian yang paling penting dari manusia, karena melalui emosi seseorang mampu mengekspresikan perasaannya, selain itu juga pada setiap aspek perkembangan manusia pasti terdapat perkembangan emosi didalamnya. Guru memainkan peran penting dalam memungkinkan siswa untuk mengontrol emosi dan sikap agresif. Salah satu upaya yang diharapkan bisa membantu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa adalah dengan cara metode bermain menggunakan permainan ular tangga. Dalam konteks pembelajaran, permainan ular tangga dapat diintegrasikan sebagai metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku mereka. Penelitian ini menyarankan agar pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan dapat diterapkan lebih luas dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan kesejahteraan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Metode yang akan digunakan untuk pengkajian ini studi literatur atau studi pustaka. Data yang diperoleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literature. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga mampu mengendalikan emosi dan sikap agresif yang dialami oleh siswa sekolah dasar. Melalui permainan ular tangga, siswa juga belajar untuk mengatasi tantangan dan mengambil resiko dengan lebih percaya diri. Mereka merasa senang dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi karena permainan memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial dan belajar secara bersama-sama.

Kata Kunci:

Pengendalian Emosi, Agresif, Bermain, Ular Tangga

Cara mengutip:

Ramadhini, N. I. C., & Chudari, I. N. (2022). Metode bermain menggunakan permainan ular tangga untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa. *Didaktika*, 2(1), 181-189.

PENDAHULUAN

Emosi merupakan salah satu bagian yang paling penting dari manusia, karena melalui emosi seseorang mampu mengekspresikan perasaannya, selain itu juga pada setiap aspek perkembangan manusia pasti saja terdapat perkembangan emosi didalamnya. Menurut Yusuf (dalam Fauzi & Sari, 2018) emosi mempengaruhi perilaku individu, yaitu: (1) Seseorang akan merasa bahagia atau senang dengan hasil yang didapatkannya disebabkan oleh kuatnya perasaan semangat; (2) Kondisi dimana munculnya perasaan putus asa (frustasi) yang disebabkan oleh puncak rasa kecewa yang disebabkan kegagalan dan lemahnya semangat. Ketika siswa berhadapan dengan suatu masalah, siswa cenderung tidak bisa mengontrol emosinya, sehingga mereka terbawa kedalam masalahnya tersebut dan melakukan perilaku agresif, seperti datang terlambat dan seringnya siswa melanggar aturan, membuat siswa dianggap nakal oleh gurunya.

Perilaku agresif yang muncul akibat ketidakmampuan mengontrol emosi dapat memiliki dampak negatif pada siswa dan lingkungan belajar mereka. Misalnya, perilaku agresif seperti datang terlambat dan melanggar aturan dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas dan menciptakan ketegangan antara siswa dan guru. Selain itu, siswa yang dianggap "nakal" oleh guru atau lingkungan sekitarnya cenderung mendapat stigma negatif, yang dapat mempengaruhi persepsi mereka tentang diri sendiri dan kemampuan akademis mereka.

Penting bagi guru dan institusi pendidikan untuk membantu siswa dalam mengelola emosi mereka dengan lebih efektif, sehingga mereka dapat menghindari perilaku agresif dan menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pendekatan yang holistik, yang mencakup dukungan emosional, pembelajaran keterampilan sosial-emosional, dan pembinaan perilaku positif. Hal ini dapat dilakukan melalui program-program seperti konseling, pelatihan keterampilan sosial, dan pembinaan karakter di sekolah. Selain itu, penting bagi guru untuk memahami bahwa perilaku agresif seringkali merupakan respons dari ketidakmampuan siswa untuk mengelola emosi mereka dengan baik. Dengan memahami faktor-faktor yang memicu perilaku agresif dan memberikan dukungan yang tepat, guru dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pengelolaan emosi yang lebih baik. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kondusif dan positif dapat diciptakan, yang mendukung perkembangan holistik siswa secara optimal.

Menurut Golman (dalam Fauzi & Sari, 2018) orang yang tidak bisa mengeluarkan diri dari masalah di lingkungan sosialnya tidak dapat mengatasi perasaan emosionalnya karena mereka merasa tidak termotivasi. Dibandingkan dengan berpikir rasional, siswa lebih banyak berpikir dengan emosionalnya. Munculnya kekerasan di sekolah juga merupakan salah satu dampak menyebabkan seorang anak meninggal dunia, atau ketika kegiatan orientasi yang dilakukan oleh kakak tingkat atau kakak kelas yang menyebabkan adik kelasnya tewas.

Siswa yang dianggap nakal biasanya adalah siswa atau individu yang biasanya sulit dalam mengontrol emosinya sehingga mengalami pertarungan batin yang akan melenyapkan motivasi belajar dirinya sendiri yang tinggi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rimawanti (dalam Fauzi & Sari, 2018) ketika individu sanggup secara aktif mengelola emosinya secara positif, mereka dapat mengendalikan diri. Seseorang yang bisa mengendalikan emosinya maka akan lebih bertanggung jawab, dapat memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakannya, mampu dalam menguasai diri, menaruh perhatian lebih, serta nilai pada tes-tes prestasi menjadi meningkat. Menurut Surya dalam Fauzi & Sari (2018) individu dengan kecerdasan emosional yang baik, cenderung memiliki modal untuk menjadi seseorang yang sukses di segala bidangnya, termasuk sukses di bidang akademik. Karena mereka cenderung mempunyai kemampuan untuk dapat berkompromi dalam berbagai situasi dan kondisi, termasuk memiliki rasa ingin membantu,

bahagia, memiliki otonomi moral hati nurani yang baik, dapat bekerja sama, berempati, menghargai orang lain, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Selain emosi, perilaku agresif pun juga menjadi permasalahan jika tidak diselesaikan masalahnya. Pada penelitian yang dilakukan Wijaya & Tirta (2018), menemukan bahwa anak yang memiliki perilaku agresif adalah anak kurang mampu menjalin komunikasi yang baik, mengekspresikan perasaan negatif tanpa menyakiti orang lain, mengatasi konflik tanpa melalui pertengkaran, yang pada akhirnya berdampak pada hubungan kelompok atau pertemanan yang terbentuk. Kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku agresif ini sangat penting bagi siswa, sehingga guru dapat membantu siswa menguasai tersebut. Guru berperan penting dalam membantu siswa agar memiliki kemampuan dalam mengendalikan emosi. Salah satu upaya yang diharapkan dapat membantu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa adalah dengan cara metode bermain menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga permainan menurut Yumarlin (dalam Fadliansyah, 2022) adalah sebuah papan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak sebanyak dua orang atau lebih. Permainan ini dibentuk pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang bisa menentukan ukuran dan jumlah kotak, ular, dan tangga sendiri sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Supriyanti & Hariyanti (2019) meyakini bahwa pokok utama media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, aktif dan inovatif. Menurut Syahadat (2013), permainan ular tangga memiliki pengaruh yang baik untuk proses belajar anak seperti menjalin kerjasama dalam pemecahan masalah. Sedangkan menurut Sari (in Fadliansyah, 2016), ular tangga dapat membuat anak lebih siap ketika akan belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah metode bermain menggunakan permainan ular tangga ini mampu untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa

METODOLOGI

Metode yang akan digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur atau studi pustaka. Data yang sudah diperoleh dikompulsi, dan dianalisis, lalu disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literatur. Selain itu, studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian itu sendiri. Studi literatur, menurut Bungin (dalam Nilamsari, 2014), merupakan cara penyelesaian masalah dengan mencari sumber tulisan sebelumnya dan digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis. Studi literatur juga disebut sebagai studi kepustakaan, metode ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, dan cerita sejarah. Mempelajari buku referensi dan penelitian sejenis membantu membangun landasan teori.

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian dari analisis sumber-sumber seperti jurnal, artikel, arsip, dan dokumen terkait variabel. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian literatur, yang merupakan proses umum untuk menemukan teori dan memberikan informasi tentang literatur yang relevan dengan topik penelitian. Kajian pustaka juga memiliki tujuan, seperti memberikan informasi tentang hasil penelitian terkait, mengisi celah dalam penelitian sebelumnya, dan menggunakan meta analisis untuk menggabungkan hasil penelitian serupa. Meta analisis dianggap sebagai penelitian tersendiri dan termasuk dalam penelitian observasional retrospektif dengan subyek penelitian berupa laporan penelitian orisinal.

Penulis menggunakan teknik studi dokumentasi sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini, yang merupakan penelitian kepustakaan. Teknik ini digunakan untuk menghimpun data dari sumber primer dan sekunder. Analisis data melibatkan reduksi data, tampilan data, dan gambaran konklusi atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Fransisca et al. (2020), pada penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Emosi Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi”. Penelitian tersebut menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dengan delapan kali pertemuan dan siklus yang kedua dengan empat kali pertemuan. Manfaat dari permainan ular tangga ini adalah dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, karena guru pun mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Penelitian menggunakan permainan ular tangga edukasi untuk meningkatkan hasil siklus pertama guru dan aktifitas guru dalam memperbaiki yang belum tercapai. Pada siklus kedua, terdapat perubahan, guru memberikan kebebasan kepada anak untuk tampil tanpa harus memilih kelompok. Butir pertanyaan pada ular tangga edukasi bertujuan agar semua anak terlibat aktif dan memiliki tantangan baru. Anak-anak membantu teman-temannya menjawab pertanyaan, meningkatkan antusiasme, aktivitas, dan kepercayaan diri anak. Bermain kelompok juga melatih interaksi, kerjasama, dan pertukaran pendapat. Emosi positif pada anak diharapkan meningkat melalui tindakan Siklus pertama dan kedua dalam permainan ular tangga edukasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kepercayaan diri anak sebesar 80,16%, menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan rasa percaya diri anak.

Sintaks atau langkah-langkah untuk melakukan penelitian tersebut adalah sebagai berikut. Siswa dibagi kedalam 5 kelompok, dibentuk oleh guru, masing-masing kelompok harus mempunyai sub topik yang berbeda dari materi pelajaran yang dibicarakan. Guru melakukan latihan untuk melihat persiapan siswa sebelum dimulainya pembelajaran dengan menjelaskan topik yang akan dibahas melalui tulisan yang terdapat di papan tulis dan mengajukan pertanyaan seputar topik tersebut, kemudian nantinya guru akan memberikan sub topik tersebut kepada setiap kelompok.

Sub topik yang diperoleh siswa akan berbeda satu dengan yang lainnya. Sub topik akan diberikan setelah siswa sudah dalam bentuk kelompok. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal yang mana sub topik yang didapat siswa berbeda satu dengan yang lain. Sub topik akan diserahkan urut sesuai angka atau jumlah siswa. Sub topik pertama diberikan kepada siswa 1, sedangkan siswa 2 merima bagian kedua dan seterusnya. Masing-masing siswa akan secara bergantian membaca dan mengerjakan bagian atau sub topiknya.

Dalam kegiatan ini siswa akan saling melengkapi dan berinteraksi, dengan mendiskusikan mengenai sub topik yang dibaca atau dikerjakan masing-masing bersama teman-temannya. Akhir dari kegiatan ini, dapat dilakukan dengan diskusi tentang topik tersebut. Diskusi ini dapat dilakukan dengan antar kelompok atau dengan seluruh siswa. Jika soalnya sulit, guru dapat membuat grup kelompok ahli. Setiap anggota yang menerima sub topik yang sama berkumpul dengan anggota kelompok lain, yang juga menerima sub topik yang sama. Misalnya, anggota yang mendapat sub topik 1 akan berkumpul dengan anggota yang menerima sub topik 1. Kelompok mereka ini yang disebut dengan kelompok ahli. Kemudian kelompok ini bekerja sama untuk mempelajari atau mengerjakan sub topik tersebut dengan bantuan snake and ladder game.

Pada media ini siswa dipersilahkan untuk bermain sesuai arahan dari guru sebelumnya. Kemudian, masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompok semula, kemudian menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya melalui kelompok ahli kepada teman-teman kelompoknya yang semula. Media snake and ladder game digunakan kelompok ahli sebagai sistem untuk membuat pemecahan masalah menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Setelah selesai, sesuai waktu yang telah ditentukan siswa kembali ke kelompok asal kemudian berdiskusi mengenai apa yang didapatkan di kelompok ahli, lalu siswa kembali bermain Snake and Ladder game sebagai bahan evaluasi.

Pengaruh Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular Tangga dalam Mengendalikan Emosi dan Perilaku Agresif Siswa

Alasan masalah yang paling utama pada anak adalah bahwa sifat emosional dan perilaku agresifnya masih dalam proses menuju kokoh. Yang mengarah kepada pertentangan atau perselisihan dengan orang lain. Hasil penelitian yang didapat menurut Setiono dalam Fikri, (2012), menemukan bahwa perubahan mood (swing) yang pesat pada anak sering kali dipengaruhi oleh pekerjaan rumah, tugas sekolah, atau aktivitas sehari-hari di rumah. Membutuhkan 45 menit untuk anak berubah suasana hati dari suasana hati yang “senang luar biasa” menjadi “sedih luar biasa”, sementara orang dewasa membutuhkan beberapa jam untuk mencapai hal yang sama. Menurut Ningsih & Diplan (2018), anak yang menyaksikan sendiri pengaruh emosinya dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya terutama berhubungan dengan emosinya sendiri adalah anak dengan tingkat pengendalian diri yang tinggi.

Menurut penelitian Iradah (2017), yang berjudul “Bermain Musik Kreatif untuk Menurunkan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar” diketahui bahwa perilaku agresif misalnya membuat keributan di kelas, mengolok-olok teman dengan nama orang tua, bersikap kasar dan berkata tidak sopan di depan guru, menjahili teman, kemudian perilaku siswa yang paling menggelisahkan yaitu seperti membuka rok siswi perempuan dan memploroti celana siswa laki-laki. Metode bermain yang dipakai dalam pada penelitian ini berpengaruh pada semua aspek perilaku agresif, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger* dan *hostility*.

Namun kurang tepat untuk menurunkan perilaku agresif siswa sekolah dasar secara menyeluruh. Dari sudut pandang perilaku agresif, bermain kreatif juga dapat berdampak kepada perilaku agresif. Tidak hanya dalam aspek, tetapi juga termasuk kedalam segi jenis kelamin dan karakteristik subjek, itu juga merupakan bagian terpenting dari pengaruh terhadap perilaku agresif. Berbagai campur tangan pertunjukan musik telah terbukti membantu siswa untuk masalah perilaku dengan cara efektif mengurangi masalah emosionalnya. Bermain musik telah terbukti membantu siswa untuk masalah perilaku seperti seperti hiperaktif, dan perilaku agresif (Jackson, dalam Iradah, 2017). Studi lain juga menerangkan bahwa penelitian tentang bermain musik akan menjadikan emosi dan perilaku yang positif dari berbagai jenis musik berdasarkan dengan keterampilan sosialisasi anak-anak. Anggaplah bermain sebagai aktivitas yang menstimulasi anak secara menarik, karena bermain dapat memenuhi keinginan anak untuk berksplorasi (Berlyne, dalam Iradah, 2017).

Sementara itu, musik kreatif adalah seni menciptakan suatu nada atau suara untuk menciptakan karya musik dengan menggunakan ide atau gagasan baru. Bermain musik kreatif diartikan sebagai mode terapeutik berdasarkan kebebasan berimprovisasi. Bermain musik kreatif pas untuk anak-anak yang memiliki kesulitan belajar ringan hingga berat, salah satunya gangguan emosi dan perilaku agresif. Musik dalam bentuk perubahan klinis digunakan untuk memperkuat kaitannya dengan anak, memberikan makna untuk komunikasi dan ekspresi diri, efek perubahan dan perwujudan potensi pribadi. Melalui bermain anak-anak memiliki kesempatan untuk

menjalin hubungan yang erat dengan orang-orang di sekitar dan lingkungannya. Permainan merupakan media atau alat pengantar dan tempat pelatihan untuk anak yang memiliki perilaku emosional dan sikap agresif, pemikiran simbolis dan pemecahan masalah. Selain itu, permainan juga sangat penting untuk keseimbangan, kebugaran tubuh, membentuk otot, belajar berbicara, bekerjasama dengan orang lain, menjalin persahabatan, dan latihan sopan santun. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional tersendiri dari kebebasan, kehidupan kolektif, penapaian dan pengakuan dari orang lain.

Dengan kata lain, bermain memungkinkan anak untuk membiasakan diri dan melatih ketrampilan fisik dan sosialnya, sekaligus mencapai kepuasan emosional dan pelatihan intelektual. Sedangkan menurut Reali & Anggraini (2016), yang berjudul "Pengaruh Game terhadap Perilaku Agresif Anak" ditemukan bahwa Game yang diminati anak dan menjadi perhatian para orang tua saat merupakan game yang mengandung kekerasan. Ada banyak jenis game yang mengandung unsur kekerasan yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama perilaku agresif. Seperti kejadian Amerika Serikat, Eric Harris dan Dylan Klebold menembak dan membunuh 11 siswa dan seorang guru di Columbine High School. Sebelum terjadinya kejadian, diketahui bahwa para pelaku bermain games berbasis first person shooter. Menurut pakar psikologi UI Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis, dampak terburuk dari memainkan video game kekerasan adalah kecenderungan mereka untuk menyamai atau meniru. Games memberikan efek agresif lebih kuat daripada menonton televisi. Karena, tampilan pada layarnya sekarang lebih beranimasi dan interaktif, yang menyebabkan efek menginspirasi untuk melakukan hal yang sama seperti yang terdapat pada video game.

Diketahui bahwa anak-anak adalah seorang peniru yang baik, apa yang ia lihat akan ditiru. Perilaku agresif ini pasti sudah dimiliki oleh setiap individu sejak lahir. Namun perilaku agresif seorang anak tidak akan berefek negatif tanpa adanya stimulus yang dapat mendorong terjadinya perilaku agrsif tersebut. Stimulus ini dapat berbentuk permainan, terutama permainan yang mengandung kekerasan. Apalagi dengan berjalannya waktu semakin lama semakin mudah untuk anak-anak dapat mengaksesnya. Video game dapat diakses seperti komputer, konsol, ponsel dan sejenisnya dan juga dapat dilihat oleh setiap orang. Dari anak-anak hingga orang dewasa bisa dengan mudah mengakses video game. Bermain game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif anak. Terutama pada anak di bawah 7 tahun, karena anak tanpa memikirkannya terlebih dahulu akan meniru apa yang dilihatnya.

Maka dari itu, apabila anak selalu bermain game yang mengandung unsur kekerasan, kemungkinan besar mereka akan meniru dan melakukan hal-hal berbahaya. Perilaku agresif secara psikologis merupakan kecenderungan (keinginan) menyerang pada sesuatu yang dia anggap sebagai hal yang mengecewakan, menghambat atau menghalangi. Oleh karena itu, banyak orang tua harus lebih mengamati atau memantau jenis permainan yang akan diberikan atau yang sedang dimainkan oleh anak-anaknya. Orang tua seharusnya menyediakan permainan yang mengandung unsur edukatif. Contohnya seperti games anak cerdas, carnival of animals, math game, aniworld. !ego duplo, marbel I belajar warna, cake maker, toodler cars, dan fruits and vegetables for kids. Orang tua juga dapat membuat kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan begitu anak bisa mengembangkan segala aspek perkembangan. Dimulai dengan perkembangan fisik, kognitif, emosi, sosial dan bahasa.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Solichah (2020), yang berjudul "Story Telling untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak" diketahui bahwa perilaku agresif terbentuk dari pembelajaran dan permodelan lingkungan sekitar anak. Selain itu akibat dari perlakuan orang tua terhadap dirinya, sehingga anak mengalami kecenderungan gangguan emosi dan perilaku agresif.

Hal ini diperoleh dari pengalaman dan pengamatan langsung terhadap perilaku orang lain di sekitar anak tersebut.

Berdasarkan meta analisis yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu menumbuhkan kecerdasan emosi dan mengontrol emosi serta sifat agresif siswa guna menghasilkan nilai dan perilaku yang lebih baik. Karena dari hasil meta analisis yang sudah dijelaskan di atas bahwa guru masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan monoton sehingga siswa merasa lebih bosan saat pembelajaran berlangsung yang berakibat buruk pada perilaku siswa. Artinya guru harus lebih kreatif lagi untuk memilih model pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa untuk berpindah atau bergerak dan belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam setiap pembelajaran.

KESIMPULAN

Proses dalam pelaksanaan permainan ular tangga ini dapat terlaksana dengan baik dan emosi serta sikap agresif siswa dapat dikendalikan oleh guru, karena guru juga telah melakukan langkah- langkah tertentu sesuai yang telah ditentukan. Selain itu guru meningkatkan hasil refleksi dari setiap kegiatan, di bawah bimbingan guru semua yang belum bisa terselesaikan jadi dapat diperbaiki. Dalam pelaksanaan permainan ini, guru tidak melarang anak untuk bermain bebas tanpa memilih kelompok, sehingga semua anak jadi bisa berpartisipasi aktif dan mendapatkan tantangan baru. Anak-anak senang jadi merasa senang pada saat mengikuti permainan ular tangga, anak-anak juga dengan antusias saling membantu temannya saat menjawab pertanyaan yang terdapat pada ular tangga. Dampak permainan ular tangga ini terhadap sikap agresif dan emosi siswa tersebut antara lain dengan mengendalikan diri yang kuat anak akan dapat mengetahui dampak dari emosi yang dialaminya sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya terutama masalah yang berkaitan dengan emosi mereka.

Proses pengendalian emosi dan sikap agresif siswa dalam permainan ular tangga menjadi lebih efektif karena adanya panduan dan bimbingan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat belajar untuk mengenali dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, sehingga dapat mengatasi masalah-masalah yang muncul dengan lebih efisien. Selain itu, partisipasi aktif semua siswa tanpa membatasi pilihan kelompok membuat atmosfer permainan menjadi lebih inklusif dan mendorong kolaborasi antar siswa. Hal ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berinteraksi dan membantu satu sama lain, menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung.

Melalui permainan ular tangga, siswa juga belajar untuk mengatasi tantangan dan mengambil resiko dengan lebih percaya diri. Mereka merasa senang dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi karena permainan memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial dan belajar secara bersama-sama. Kesempatan ini juga memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam menghadapi situasi yang menuntut pengambilan keputusan secara cepat, serta memperkuat keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga merupakan alat yang efektif dalam membentuk sikap dan keterampilan sosial-emosional siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan yang holistik, yang menekankan pentingnya pengembangan seluruh aspek kepribadian siswa, bukan hanya aspek kognitif semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadliansyah, F. (2022). Studi literatur: Dampak permainan ular tangga terhadap emosi siswa sekolah dasar dalam belajar. *Pelita Calistung*, 3(1), 41-51. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/211>
- Fauzi, T., & Sari, S. P. (2018). Kemampuan mengendalikan emosi pada siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 30-46. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1497>
- Fikri, H. T. (2012). Pengaruh menulis pengalaman emosional dalam terapi ekspresif terhadap emosi marah pada remaja. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 9(2), 104-112. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/176699>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Iradah, S. Y. (2017). *Bermain Musik Kreatif untuk Menurunkan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177-181.
- Ningsih, A. P., & Diplan, D. (2018). Konseling kelompok dengan teknik relaksasi kesadaran indera untuk meningkatkan kontrol diri terhadap emosi marah pada remaja di Panti Sosial Bina Remaja Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 12-18. <https://doi.org/10.33084/suluh.v3i2.498>
- Real, C., & Anggraini, Y. D. (2016). Pengaruh game terhadap perilaku agresif anak. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 14-21. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/permata/article/view/4421>
- Solichah, N. (2020). Storytelling untuk mengatasi perilaku agresif anak. *Jurnal Psikologi Islam*, 11(2), 1-11. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v11i2.1580>
- Supriyanti, E., & Hariyanti, T. B. (2019). Strategi mengatasi tempertantrum pada anak melalui permainan ular tangga. *Jurnal Wiyata*, 6(1), 13-20. <http://dx.doi.org/10.56710/wiyata.v6i1.229>
- Syahadat, Y. M. (2013). Pelatihan regulasi emosi untuk menurunkan perilaku agresif pada anak. *Jurnal Humanitas*, 10(1), 19-36. <http://dx.doi.org/10.26555/humanitas.v10i1.326>
- Wijaya, R., & Tirta, S. (2018). Penerapan art therapy dalam menurunkan perilaku agresi pada anak periode middle childhood di panti asuhan. *Jurnal Muara Sosial, Humaniora dan Seni*, 2(1), 395-403. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1695>