

BAB II. PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK ANAK

II.1 Landasan Teori Permainan Ular Tangga

Bab ini menguraikan landasan teori tentang permainan ular tangga sebagaimana berikut.

II.1.1 Definisi Anak

Anak adalah penerus bangsa karena melalui anak kelak kemudian negara akan berkembang dan maju. Anak adalah fase perkembangan dasar yang kemudian kelak menjadi pribadi individu dewasa (Ardini & Lestariningsrum 2018). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), anak yaitu keturunan pertama, generasi kedua atau pun manusia yang masih sangat kecil.



Gambar II.1.1 Anak dan Orang Tua

Sumber : <https://www.sehatq.com/artikel/ini-peran-orang-tua-dalam-tiap-fase-umur-anak.jpg>

(Diakses pada 15/01/2022)

Berikut gambar seorang anak laki-laki yang merupakan definisi anak keturunan dari orang tuanya yang terlihat pada gambar II.1.1 di atas. Anak merupakan aset penerus cita-cita perjuangan bangsa dan merupakan SDM (sumber daya manusia) untuk pembangunan nasional dan juga cikal bakal suatu generasi baru lahir. Masa depan negara dan juga bangsa di masa depan kelak berada di tangan anak saat ini. Jika kepribadian seorang anak di masa sekarang baik maka kehidupan bangsa di masa depan akan semakin baik juga. Begitu juga dengan sebaliknya, jika kepribadian anak saat ini buruk maka akan bobrok pula kehidupan bangsa di masa mendatang.

Anak-anak punya kewajiban untuk berbakti ke orang tua, selain itu anak juga berhak mendapatkan hak anak dari kedua orang tuanya atau dari anggota keluarga lain. Hak untuk bermain dan mengeksplorasi dunianya merupakan salah satu hak anak yang berhak dapatkan. Orang tua lebih baik tidak mengurung anak dan lebih baik membiarkan anak untuk bermain dan menjelajahi dunianya sendiri. Hal ini bisa menjadi bagian paling penting dari tumbuh kembang anak.

II.1.2 Batasan Usia Anak

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Republik Indonesia tentang Perlindungan Anak, Pasal 1 Ayat 1, anak adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, dan anak yang masih dalam kandungan juga termasuk. Menurut WHO, batas usia seorang anak yaitu dari ia di dalam kandungan hingga berumur 19 tahun.. Berdasarkan Pasal 1(1) Konvensi Hak Anak, yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tanggal 20 November 1989 dan diratifikasi di Indonesia pada tahun 1990, anak yaitu seseorang yang usianya di bawah 18 tahun. kecuali anak ditentukan mencapai usia dewasa lebih awal berdasarkan undang-undang.



Gambar II.1.2 Batasan Usia Anak

Sumber : https://1.bp.blogspot.com/-kSHp8k6u0b4/Vu_48ifFVFI/AAAAAAAAALx0/xLI5tONVga0oDA1PN0XY8OgTbS6lgL6hg/s1600/perkembangan1.jpg

(Diakses pada 15/01/2022)

Sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar II.1.2 diatas yaitu terdapat empat orang laki-laki yang merupakan pembagian dari fase anak-anak yang dibagi dari bayi hingga seseorang laki-laki berumur 18 tahun.

II.1.3 Definisi Bermain

Bermain adalah bergembira, membuat diri menjadi senang dan juga melakukan sesuatu dengan senang atau riang. Bermain yaitu melakukan sesuatu untuk bersenang-senang menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* apapun yang kita lakukan, langkah, menggunakan cara apapun akan disebut bermain jika bermanfaat untuk membuat diri sendiri senang.

Pendapat Thobroni & Mumtaz (2011) kegiatan yang dapat dilakukan semua manusia, baik dewasa maupun anak-anak bahkan hingga penyandang cacat adalah kegiatan bermain. Bermain adalah kebutuhan dasar hakiki dan tidak dapat dipisahkan dari hidup seseorang. Ahli-ahli pun mengatakan anak-anak sangat identik dengan bermain karena hampir seluruh hidupnya tidak lepas dari bermain.

Anak yang bermain dengan cukup biasanya lebih mudah belajar, bersosialisasi dan juga menyelesaikan masalah. Anak yang memiliki kebebasan berimajinasi dapat membuatnya lebih mudah mengembangkan pola pikirnya, kemampuan adaptasinya akan lebih cepat di dunia sekolah dan selain itu anak akan cepat menerima segala sesuatu yang asing atau baru bagi dirinya. Anak-anak suka sekali bermain bersama dengan kelompok anak lainnya yang sebaya. Dengan riang gembira mereka melakukan berbagai aktivitas yang mengacu pada proses sosialisasi. Melalui bermain anak-anak akan dapat mengembangkan fungsi sosialnya sebagai salah satu kebutuhan psikologis.



Gambar II.1.3 Anak Bermain

Sumber : <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/7875/aktivitas-bermain-anak-usia-dini.jpg>
(Diakses pada 05/01/2022)

Seperti yang ditunjukkan oleh gambar gambar II.1.3 Bermain adalah kegiatan yang penting dan dapat meningkatkan sikap kooperatif anak, selain itu juga bermanfaat mengembangkan potensi anak. Dengan bermain anak akan lebih mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif yang ia miliki, lebih percaya diri dan masih banyak manfaat lain.

II.1.4 Tujuan Bermain

Tujuan bermain untuk anak dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut :

1. Merupakan media untuk mencoba hal baru yang kemudian memberikan manfaat dan pengalaman yang baru.
2. Membuat anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.
3. Berfungsi untuk media berkomunikasi antar teman sebaya maupun tidak sebaya.
4. Melatih emosi dan membangun kepribadian (Saudah 2020)

Anak yang sudah mencapai tujuan bermain pasti akan merasa senang dan juga bahagia seperti yang terlihat pada gambar II.1.4 di bawah dimana lima orang anak tersebut terlihat sangat riang gembira.



Gambar II.1.4 Anak Bermain Dengan Senang

Sumber : <https://www.farah.id/read/2019/07/26/1093/biarkan-anak-memiliki-banyak-teman-mom-sebab-ini-manfaatnya.jpg>
(Diakses pada 15/01/2022)

II.1.5 Manfaat Bermain

Manfaat dari bermain untuk anak-anak sangatlah banyak dan beragam. Berbagai permainan memiliki manfaatnya masing-masing sesuai dengan metode permainan, jenis dan cara bermain itu sendiri. Anak cenderung akan senang dan antusias bila bermain dengan anak sebayanya sebagaimana terlihat pada gambar II.1.4.



Gambar II.1.5 Anak Bermain

Sumber : <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3621149/manfaat-bermain-untuk-tumbuh-kembang-anak.jpeg>
(Diakses pada 15/01/2022)

Menurut pendapat Thobroni & Mumtaz (2011) manfaat bermain dapat dibagi menjadi lima yaitu sebagai berikut.

1. Segi jasmani

Dengan melakukan banyak gerakan baik besar atau pun kecil dalam bermain memiliki fungsi yang sama dengan berolahraga yang membuat badan anak menjadi tidak kaku dan juga sehat.

2. Segi motorik halus dan juga kasar

Pada aspek ini perkembangan motorik halus dan kasar, anak kemudian akan belajar mengambil keputusan, meniasati permainan sehingga kecerdasannya muncul dan berimplikasi kepada keterampilan sang anak. Dalam kesehariannya anak tidak akan merasa sulit jika dihadapkan dengan suatu masalah karena ia sudah sering meniasati atau mengambil keputusan melalui permainan.

3. Segi sosial.

Anak belajar berpisah dari ibu ataupun pengasuhnya dan mulai berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain dan bahkan belajar berbagi.

4. Segi bahasa.

Segi bahasa yaitu kemampuan anak melakukan komunikasi sosial dan juga verbal. Komunikasi verbal akan membuat anak belajar kosakata baru yang belum ia miliki dari teman mainnya baik secara sadar atau pun tidak. Komunikasi sosial membentuk anak lebih mudah bergaul dan punya banyak teman.

5. Segi kepribadian dan emosi

Lewat bermain dan juga permainan, anak-anak akan memiliki rasa percaya diri dalam dirinya dan anak akan menganggap bahwa ia dihargai. Anak akan berusaha melepaskan ketegangan yang ia alami melalui permainan yang ia lakukan. Jika kita sering memberikan waktu bermain untuk anak, kebutuhan anak akan tercukupi dan anak akan mendapatkan rasa nyaman pada dirinya.

II.1.6 Jenis permainan

Jenis-jenis permainan dapat dibagi menjadi berikut.

1. Permainan *maze*

Permainan *maze game* latar dari permainannya menggunakan papan alur. Permainan yang pertama muncul dengan menggunakan jenis game ini yaitu salah satunya permainan *Pacman*

2. *Board Game*

Board game adalah salah satu permainan yang mempunyai banyak komponen di dalamnya. Seperti karton tebal, papan persegi, kartu dan bahkan kain. *Board Game* punya beragam cerita permainan, teknik dan tema bermain yang juga bermacam-macam. Contoh dari permainan ini yaitu ular tangga.

3. Permainan kartu

Permainan yang menggunakan kartu disebut *card game*. Contoh permainan ini yaitu permainan *solitaire*.

4. *Game Battle Card*

Permainan ini sempat booming saat ada film kartun yang ditayangkan di stasiun televisi Indonesia yang menceritakan tentang *battle card*. Contoh dari permainan ini yaitu *Duel Master* dan *Yugi-Oh*.

5. Quiz Game

Permainan ini berbentuk tanya jawab atau quiz. Banyak sekali permainan yang menggunakan jenis permainan ini. Contoh dari permainan ini yaitu kuis cak lontong.

6. Puzzle Game

Permainan ini adalah permainan menyusun berbagai potongan gambar, warna atau bentuk menjadi suatu gambar atau objek yang utuh. Contoh dari permainan ini yaitu *Tetris*.

7. Shot Them Up

Ciri dari permainan ini yaitu musuh berwujud pesawat atau pun wujud lain yang datang dari sebelah kanan, kiri atau layar atas. Pemain diharuskan untuk menembak musuh dengan cepat hingga musuh tersebut mati. Permainan ini dulu berbentuk 2D dan sekarang sudah mulai berkembang menjadi 3D. Contoh dari permainan ini yaitu *Blazing Chrome*.

8. Side Scroller Game

Pemain dari permainan ini diharuskan untuk melompat, berjalan, atau menunduk untuk melewati jalan yang sudah ditentukan dan juga menghindari gangguan rintangan yang ada. Contoh dari permainan ini yaitu *Mario Bros*.

9. Fighting Game

Fighting Game adalah jenis permainan pertarungan. Pemain diharuskan memukul atau menyerang menggunakan tombol untuk memenangkan pertarungan. Contoh dari permainan ini yaitu *Tekken* dan *Street Fighter*.

10. Racing Game

Racing game adalah jenis permainan balapan mengemudikan kendaraan. Contoh dari permainan ini yaitu *Asphalt* dan *Need for Speed*

11. Turn-Based Strategy Game

Pemain yang memainkan ragam permainan ini diharuskan melakukan gerakan secara bergantian dengan pemain lainnya. Contoh dari permainan ini yaitu *Empire* dan *Civilization*.

12. Real-Time Strategy Game

Jenis permainan ini mirip dengan permainan *Turn-Based Strategy Game*, yang membedakannya pemain tidak harus menunggu giliran untuk bermain. Pemenang dari permainan ini adalah pemain tercepat. Contoh dari permainan ini yaitu *Warcraft*.

13. SIM

Jenis permainan ini yaitu permainan simulasi. Pemain akan melakukan kegiatan yang mirip dengan kegiatan sebenarnya namun ini adalah bentuk simulasi. Contoh dari permainan ini yaitu *Train Simulator dan Flight simulator/*

14. First Person Shooter (FPS)

Permainan ini menggunakan sudut pandang dari orang pertama. Selain itu jenis permainan ini punya banyak gerakan cepat dan punya banyak baku tembak. Contoh dari permainan ini yaitu *PUBG Mobile.*

15. First person Shooter 3D Vehicle Based

Jenis permainan ini mirip dengan permainan *First Person Shooter (FPS)* namun, jenis permainan ini menggunakan sudut pandang mesin atau kendaraan yang pemain gunakan.

16. 3D Games Third Person

Permainan ini menggunakan sudut pandang orang ketiga. Contoh dari permainan ini yaitu *World War Z.*

17. Role Playing Game (RPG)

Permainan ini yaitu permainan dimana *player* memainkan suatu karakter atau tokoh yang umumnya punya jalan cerita yang harus dimainkan. Contoh dari permainan ini yaitu *The Sims.*

18. Adventure Game

Permainan ini yaitu permainan petualangan. Pada saat memainkan permainan ini *player* akan menemukan benda-benda yang bisa digunakan dan juga disimpan. Peralatan bisa digunakan untuk petunjuk jalan. Contoh permainan ini yaitu *Sam And Max.*

19. Educational and Edutainment Educational

Permainan ini mengarah kepada konten dan tujuan dari *game.* Tujuan permainan jenis ini yaitu memancing minat anak sambil bermain. Contohnya adalah permainan Marbel (Mari Belajar)

20. Sports game

Jenis permainan yang mengusung permainan olahraga disebut *sports game.* Contoh dari permainan ini yaitu *FIFA Soccer* (Henry 2010).

II.1.7 Board Games

Board games adalah salah satu jenis permainan yang masih disukai oleh masyarakat Indonesia. Berikut pengertian, manfaat, dan kekurangan *board games*.

II.1.7.1 Pengertian *Board Games*

Pendapat Scorviano (2010) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau potongan-potongan permainan dipindahkan, ditempatkan, ataupun digerakan di permukaan yang sudah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan seperti ini berdasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya punya tujuan atau goal yang harus dicapai. Permainan *board game* atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen menunjukkan adanya permainan *board game* pada masa lampau. Salah satu diantaranya yaitu: *Senet* yang ditemukan pada masa pra-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). *Board game* tertua diyakini adalah *Senet*.



Gambar II.1.7.1 *Set Senet* dari *Amenhotep III*
Sumber : <https://www.wikiwand.com/id/Senet.jpeg>
(Diakses pada 16/04/2022)

Pada gambar II.1.7.1 di atas terlihat foto *Set Senet* yang bertuliskan nama *horus* dari *Amenhotep III* pada tahun 1391 – 1353 SM.

II.1.7.2 Manfaat *Board Games*

Berikut manfaat dari *board game*, antara lain :

- Dapat digunakan sebagai media bermain sekaligus belajar untuk anak.
- Tampilan *board games* dapat menarik perhatian anak.
- Permainan *board games* memiliki unsur kompetensi, kooperatif dan juga melatih berkomunikasi.
- Media *board games* umumnya terbuat dari bahan-bahan yang cukup tahan lama.
- Sarana *board games* bisa membentuk sikap yang jujur, tanggung jawab, dan juga kesabaran. (Setiawati, Pranata & Halimah 2019).

II.1.7.3 Kekurangan *Board Games*

Selain memiliki manfaat, *board games* juga memiliki kekurangan atau kelemahan. Berikut kekurangan dari *board games* yaitu :

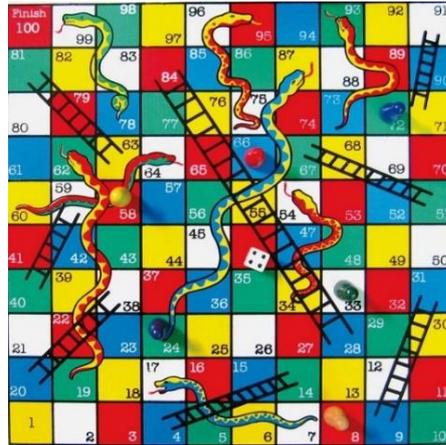
- Peralatan permainan *board games* cukup banyak sehingga rentan hilang jika tidak membereskannya dengan rapi.
- Media permainan terlalu besar jika dimainkan secara individu.
- Merupakan media cetak sederhana dan tidak modern (Setiawati, Pranata & Halimah 2019).

II.2 Permainan Ular Tangga

Berikut di bawah ini definisi, sejarah, makna, cara bermain, kelebihan dan kekurangan terkait permainan ular tangga.

II.2.1 Definisi Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan (*board games*) yang dimainkan oleh dua player ataupun lebih. Papan atau kertas dari permainan dibagi dalam kotak kecil yang berjumlah 100 kotak dan di beberapa kotak digambar beberapa “tangga” dan “ular” yang menghubungkan dengan satu kotak dengan kotak lainnya (Rahayu, AR & Deskoni 2019). Ukuran dari permainan ular tangga sangat beragam, ada yang berukuran 30 x 30 cm (Tani, Kolis & Khoirunika 2016), 50 cm × 50 cm (Kusuma dkk. 2020), dan lain sebagainya.



Gambar II.2.1 Ular Tangga

Sumber : <https://www.hitekno.com/internet/2018/12/22/173000/permainan-ular-tangga-ini-greger-abis-berani-coba.jpg>
(Diakses pada 05/01/2022)

Pada gambar II.2.1 di atas terlihat kertas permainan ular tangga dengan kotak berjumlah seratus buah lengkap dengan dadu dan juga bidak.

Permainan ular tangga tidak membutuhkan tempat yang luas dan sederhana. Bisa dimainkan di teras rumah, di dalam rumah atau di manapun yang penting tidak panas. Penjual alat untuk bermain ular tangga pun kini masih banyak dijumpai di pasar, toko-toko dan bahkan penjual mainan dengan menggunakan gerobak.



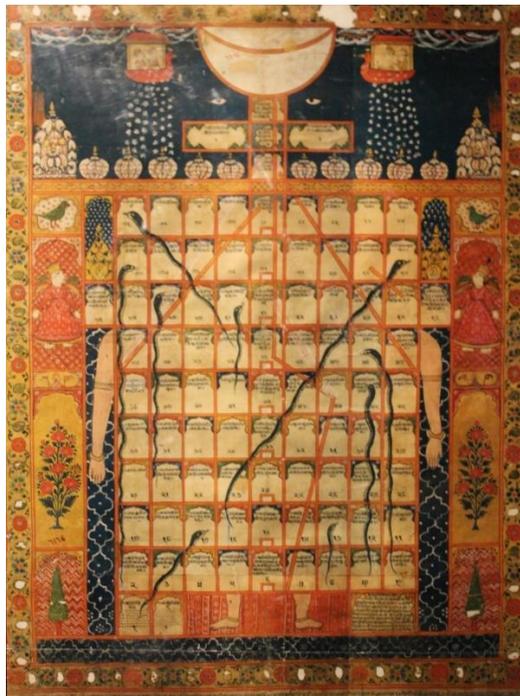
Gambar II.2.1.1 Gerobak Penjual Mainan

Sumber : <https://www.bangizaltoy.com/2020/09/contoh-mainan-serba-seribu.jpg>
(Diakses pada 24/01/2022)

Pada gambar II.2.1.1 di atas terlihat gerobak penjual mainan keliling yang biasanya menjual alat untuk bermain permainan ular tangga.

II.2.2 Sejarah Permainan Ular Tangga

Menurut Nurhidayah (2016) Permainan ular tangga ditemukan dan dimainkan oleh di Negara India sejak abad ke-2 SM. Kemudian semakin populer pada abad ke-16 dengan nama *Moksha Patam* atau *Leela* atau *Vaikuntapali*. Pada mulanya, permainan ini digunakan Oleh para pendeta dan guru spiritual di hindu sebagai alat peraga mengajarkan *Karma dan kama* (takdir dan keinginan) yaitu perbuatan baik dan buruk. Dari India, permainan ini lalu dibawa ke Inggris pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ular tangga dibawa ke Amerika oleh salah satu pembuat mainan bernama Milton Bradley. Di Amerika inilah Milton Bradley memberinya nama *snakes and ladder*, yang memiliki arti nama yaitu ular tangga. Dalam permainan ular tangga, gambar tangga bersimbol kebaikan, sedangkan gambar ular bersimbol kejahatan. Permainan ini memiliki pelajaran moral yaitu adalah *moksha*, yakni dapat mencapai keselamatan tertinggi jika berhasil melalui semua perbuatan baik. Ternyata jumlah tangga lebih sedikit daripada jumlah ular. Itu menunjukkan bahwa jalan yang menuju kebaikan ternyata lebih sulit daripada jalan menuju keburukan.



Gambar II.2.2 Ular Tangga India

Sumber : <https://kumparan.com/absal-bachtiar/permainan-ular-tangga-bermula-dari-ajaran-hindu-di-india-lumsOvyJme4.jpg>
(Diakses pada 05/01/2022)

Gambar II.2.2 di atas merupakan permainan ular tangga yang berasal dari India.

II.2.3 Makna Permainan Ular Tangga India

Berikut makna permainan ular tangga yang berasal dari kebudayaan Hindu, yang dirangkum dari (Budiman 2021).

- Gambar tangga menyimbolkan jika kebaikan pasti menuntun kita untuk naik ke jalan menuju kemenangan. Namun, ular menyimbolkan sifat buruk akan membawa kita kembali pada permulaan. Gambar jumlah ular biasanya lebih banyak dari gambar Mengartikan bahwa manusia lebih mudah melakukan kejahatan atau keburukan ketimbang melakukan hal-hal yang baik. Maka dari itu dalam hidup selalu ada godaan setan yang terkutuk. Senantiasa menghasut manusia untuk melakukan keburukan. Tinggal bagaimana kokohnya iman kita agar tak tergoda rayuan setan dan tetap berbuat kebaikan. Karena ketika seseorang melakukan hal yang buruk atau jahat maka akan menurunkan derajatnya. Sebaliknya, jika melakukan kebaikan derajatnya akan tinggi dimata sang pencipta.
- Permainan ular tangga sesuai dengan konsep *karma*, *samsara* dan *moksa*. Perbuatan selama kita hidup akan menimbulkan sebab dan akibat. Ini adalah konsep *karma*. Kebaikan yang disimbolkan oleh gambar tangga memiliki arti naik menuju kebahagiaan sejati dan terbebas dari ikatan duniawi (*moksa*). Dan keburukan yang disimbolkan oleh gambar ular akan membawa manusia ke kemalangan tanpa henti. Kelahiran berkali-kali disebut *samsara*. Di permainan ular tangga , kalau berhenti di kotak ular kemudian pion akan turun ke kotak di bawahnya dan jika bertemu ular maka ia akan turun kembali, begitu seterusnya seperti siklus kelahiran berulang. Cara untuk terlepas dari kemalangan satu-satunya yaitu dengan mencapai (*moksa*) atau tujuan hidup yang mana dalam ular tangga berarti sampai di kotak bertuliskan angka 100.
- Di dalam perkembangan permainannya, ular tangga diadopsi dan diadaptasi oleh agama-agama lain selain Hindu yang ada di India. Agama Islam dan Budha menganggap ular tangga sebagai cara untuk mengenalkan konsep sebab-akibat. Dan di beberapa keyakinan lain permainan ular tangga adalah simbol meditasi. Permainan ular tangga memberi tahu pemain untuk berintropeksi di jalan hidupnya masing-masing dibandingkan bersaing dengan orang lain

II.2.4 Cara Bermain Permainan Ular Tangga

Ular tangga memiliki aturan dan cara bermain yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Tujuan dari permainan ular tangga adalah untuk jadi pemain pertama yang menang atau mencapai kotak terakhir dengan cara berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya sesuai dengan dadu yang keluar. Hampir semua papan pemain punya alur yang sama yaitu bergerak berselang seling yaitu, pada baris pertama pion berpindah dari kiri ke kanan dan baris kedua pion berpindah dari kanan ke kiri, dan seterusnya.
2. Setiap pemain harus mengocok dadu supaya dapat menentukan siapa yang akan bermain pertama yang mana dilihat dari angka dadu yang keluar paling besar jumlahnya.
3. Dadu dikocok dan lihat berapa angka yang keluar. Lalu pindahkan bidak atau pion sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.
4. Kalau kita menemukan gambar tangga maka kita boleh naik terus ke tangga ujungnya. Tangga ini mengharuskan kita untuk naik ke kotak yang lebih tinggi dan juga lebih cepat untuk mencapai kotak terakhir.
5. Pemain harus turun saat bidak berhenti di gambar ular. Pemain harus menurunkan bidak hingga mencapai kotak bergambar ujung tubuh ular.
6. Pemain akan memiliki giliran tambahan kalau dadu mengeluarkan angka enam. Pertama, pindahkan dulu pion sebanyak enam kotak lalu kocok ulang dadu dan bergeraklah sesuai angka yang muncul.
7. Pemain pertama yang sampai pada kotak terakhir (biasanya bernomor seratus) akan menjadi pemenang dari permainan ini. Namun ada kejutan pada permainan ini yaitu jika pemain mendapatkan hasil dadu terlalu besar untuk sampai di kotak terakhir maka ia harus mundur kembali sesuai dengan sisa langkah yang ada (Sabyan 2020)



Gambar II.2.4 Cara Bermain Ular Tangga

Sumber : <https://www.wikihow.com/Play-Snakes-and-Ladders.jpg>
(Diakses pada 05/01/2022)

Gambar II.2.4 di atas merupakan gambar ilustrasi saat melempar dadu yang disertai langkah memajukan pion atau bidak sesuai dengan jumlah angka dadu yang terlihat.

II.2.5 Kelebihan Permainan Ular Tangga

Berikut di bawah ini merupakan kelebihan-kelebihan dari permainan ular tangga.

- Tidak membutuhkan tempat bermain yang luas . Cukup sederhana dan dapat bermain di teras rumah, dalam rumah atau dimana pun.
- Penjual alat untuk bermain ular tangga masih banyak dijumpai di pasar atau toko-toko.
- Permainan ini mengajarkan anak untuk mengantri dalam mengocok dadu ataupun memulai permainan.
- Saat angka dadu keluar dan anak menjumlahkan angka yang muncul maka akan melatih kognitif anak.
- Melatih kerjasama anak
- Permainan ular tangga edukatif sangat berguna untuk mengulang (*review*) pelajaran yang sudah diberikan oleh guru.
- Permainan ular tangga sangat mudah dimainkan, praktis dan juga ekonomis.
- Dapat meningkatkan antusias anak jika menggunakan permainan ular tangga untuk media pembelajaran
- Jika anak mereka berhenti di kotak pertanyaan pada permainan ular tangga edukatif, anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.
- Permainan ular tangga ini sangat diminati oleh anak karena didalamnya banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour* (Kurniasih 2014).

II.2.6 Kekurangan Permainan Ular Tangga

Di bawah ini merupakan kekurangan dari permainan ular tangga diantaranya yaitu :

- Permainan ular tangga yang menggunakan kertas dan juga dadu sudah dianggap ketinggalan jaman dan kalah dengan *game online* yang saat ini sedang hits di kalangan anak-anak seperti *game mobile legend*, *PUBG* dan lain sebagainya.
- Butuh persiapan yang lama dan matang supaya dapat menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran untuk permainan ular tangga edukatif.
- Jika anak kurang memahami aturan permainan akan menimbulkan keributan (Kurniasih 2014).

II.3 Analisis Permasalahan Permainan Ular Tangga

Untuk mencari permasalahan untuk perancangan ini penulis melakukan berbagai metode pencarian data seperti studi pustaka, *search engine*, kuesioner *online* dan juga wawancara.

II.3.1 Studi Pustaka

Untuk mencari data untuk perancangan ini penulis menggunakan studi pustaka diantaranya buku “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini” karya Ardini dan Lestarinigrum, buku “Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia” karya Julie Indah Rini”, buku “Permainan Tradisional Anak Indonesia” karya Sri Mulyani, dan buku “Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain Dan Permainan” karya M. Thobroni dan Fairuzul Mumtaz. Buku ini dijadikan sumber pustaka karena isi dari buku tersebut sangat lengkap, sesuai dengan objek yang akan diteliti dan buku tersebut banyak dan juga mudah didapat.

II.3.2 Search Engine

Penulis melakukan pencarian di internet dengan kata kunci (*search engine*) sebagai berikut :

1. Anak.
2. Batasan usia anak.
3. Definisi bermain.
4. Manfaat bermain bagi anak.
5. Permainan anak.
6. Jenis permainan
7. *Boards games*.
8. Manfaat dan kekurangan *board games*.
9. Permainan ular tangga.
10. Cara memainkan permainan ular tangga.
11. Sejarah permainan ular tangga.
12. Manfaat dan kekurangan permainan ular tangga.

II.3.3 Kuesioner Online

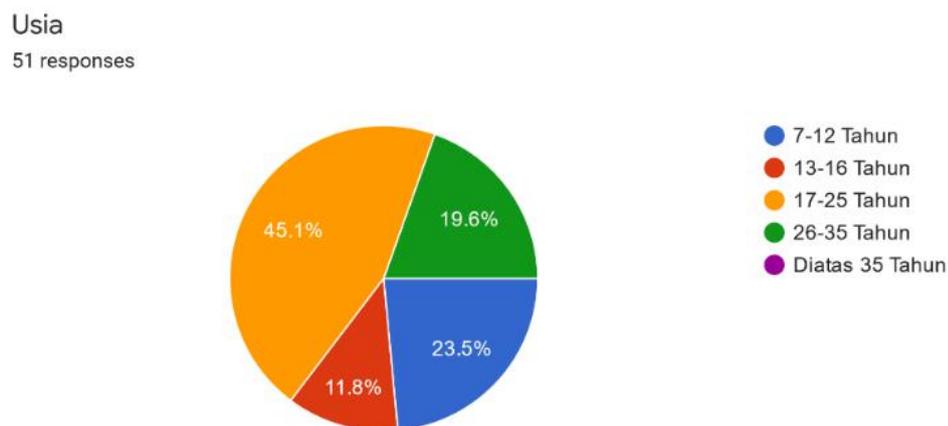
Kuesioner *online* adalah metode penelitian yang dilakukan supaya dapat mengumpulkan data dari berbagai responden yang telah ditentukan untuk mendapatkan informasi dan wawasan tentang berbagai topik atau pembahasan dari objek yang akan diteliti. Kuesioner *online* adalah salah satu cara yang lebih alami dan juga mudah untuk menjangkau banyak

responden karena cara ini menggunakan waktu yang lebih sedikit dari pada cara tradisional yaitu dengan mengumpulkan informasi dengan mengisi selembar kertas menggunakan pulpen atau pensil tanpa dibantu teknologi. Selain itu responden dapat mengisi kuesioner ini dengan tenang, dan juga kuesioner online dapat dilakukan kapan pun dengan kurun waktu yang ditentukan.

Kuesioner *online* ini dilakukan dengan membuat pertanyaan di *google form* untuk mencari tahu sejauh mana masyarakat di Kota Bandung mengenal dan mengetahui mengenai Permainan Ular Tangga. Selain itu juga kuesioner ini dilakukan untuk mencari tahu kalangan mana yang lebih mengenal dan kurang mengenal permainan ular tangga. Kuesioner *online* ini dibuat menggunakan *google form* telah disebar ke 51 orang responden di Kota Bandung.

Berikut hasil dari pengisian dari kuesioner yang telah dibagikan:

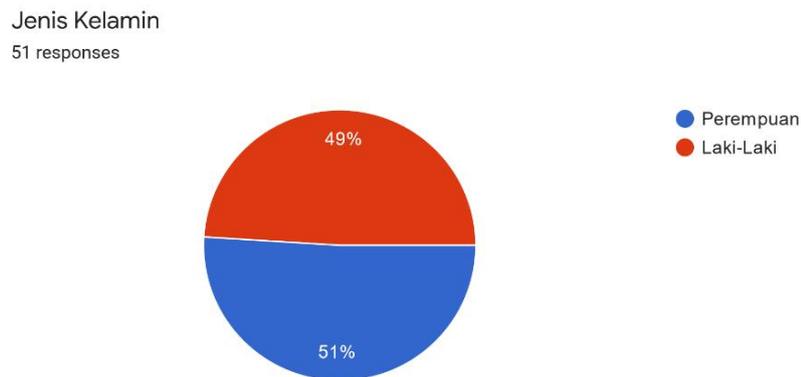
- Pertanyaan yang pertama menanyakan tentang usia responden, umur 7-12 tahun ada 12 orang, umur 13-16 tahun ada 6 orang, umur 17-25 tahun ada 23 orang, dan umur 26-35 tahun ada 10 orang. Total ada 51 responden.



Gambar II.3.3.3 Kuesioner Umur
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hasil dari kuesioner di atas membuktikan bahwa yang mengisi kuesioner Permainan Ular Tangga lebih banyak kalangan umur 17-25 tahun.

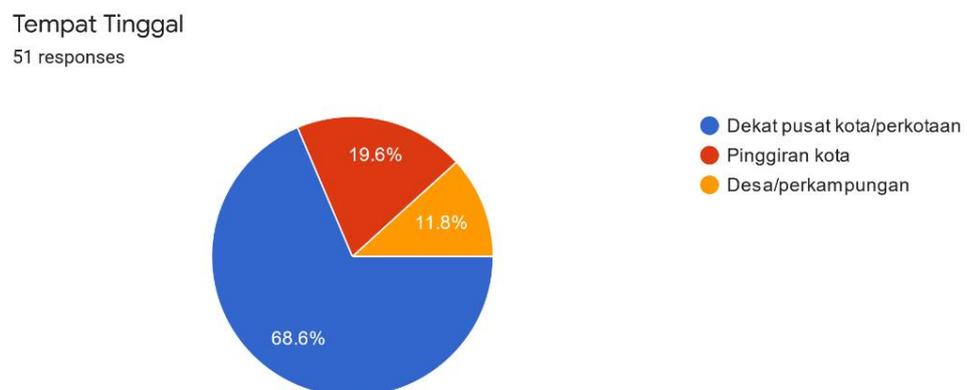
- Pertanyaan kedua mengenai jenis kelamin, responden laki-laki berjumlah 25 orang dan jumlah responden perempuan sebanyak 26 orang.



Gambar II.3.3.4 Kuesioner Jenis Kelamin
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

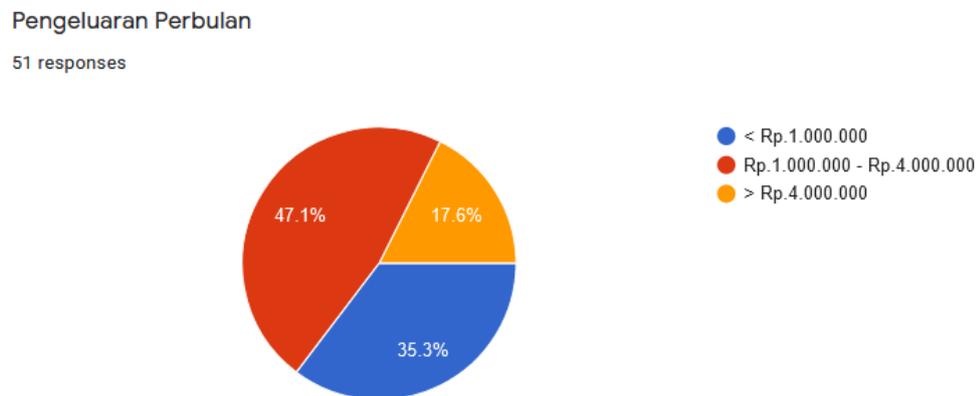
Hasil dari kuesioner di atas membuktikan bahwa jumlah perempuan dan laki-laki (responden) yang mengisi kuesioner ini hampir seimbang jumlahnya dan hanya berselisih satu orang yaitu lebih banyak perempuan.

- Pertanyaan ketiga mengenai tempat tinggal, dari pertanyaan ini didapatkan jawaban yaitu 6 responden bertempat tinggal di desa/perkampungan, 10 responden bertempat tinggal di pinggiran kota, dan 35 responden bertempat tinggal di dekat pusat kota/perkotaan yang ditunjukkan pada gambar II.3.3.5 di bawah ini.



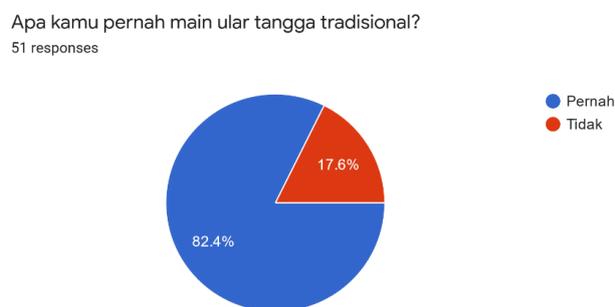
Gambar II.3.3.5 Kuesioner Tempat Tinggal
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

- Pertanyaan keempat mengenai pengeluaran perbulan responden. 9 responden mempunyai pengeluaran perbulan sebanyak >Rp.4.000.000, 18 responden mempunyai pengeluaran perbulan sebanyak <Rp.1.000.000, dan 24 responden mempunyai pengeluaran perbulan sebanyak Rp.1.000.000 - Rp.4.000.000 yang ditampilkan oleh gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.6 Kuesioner Pengeluaran Perbulan
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

- Pertanyaan kelima yaitu pertanyaan yang menanyakan apakah responden pernah memainkan permainan ular tangga, 9 responden tidak pernah bermain, dan 42 responden pernah memainkan ular tangga yang dimunculkan pada gambar di bawah ini.

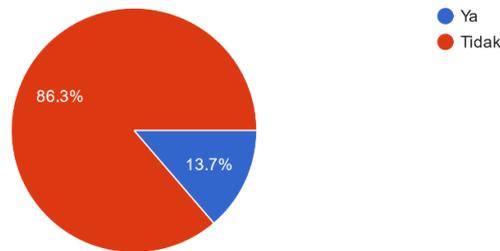


Gambar II.3.3.7 Kuesioner Pernah Memainkan Permainan Ular Tangga
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hasil dari kuesioner di atas menyatakan jika masih banyak orang yang pernah memainkan permainan ular tangga di masa kecil mereka.

- Pertanyaan keenam mengenai pengetahuan responden mengenai permainan ular tangga yang merupakan permainan yang berasal dari India. 7 responden mengetahui dan 44 responden tidak mengetahui bahwa permainan ular tangga berasal dari India yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Apa kamu tahu bahwa permainan ular tangga berasal dari India?
51 responses

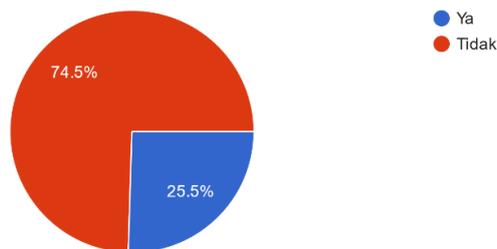


Gambar II.3.3.8 Kuesioner Permainan Ular Tangga Berasal Dari India
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hasil dari kuesioner di atas menunjukkan bahwa masyarakat masih asing dan juga belum mendapatkan sosialisasi atau informasi terkait asal-usul dan juga sejarah permainan ular tangga.

- Pertanyaan ketujuh adalah pertanyaan mengenai pengetahuan filosofi responden terhadap arti gambar ular dan tangga. 13 responden mengetahui bahwa gambar tangga pada ular tangga melambangkan kebajikan, sementara gambar ular melambangkan kejahatan, sedangkan 38 responden tidak mengetahuinya.

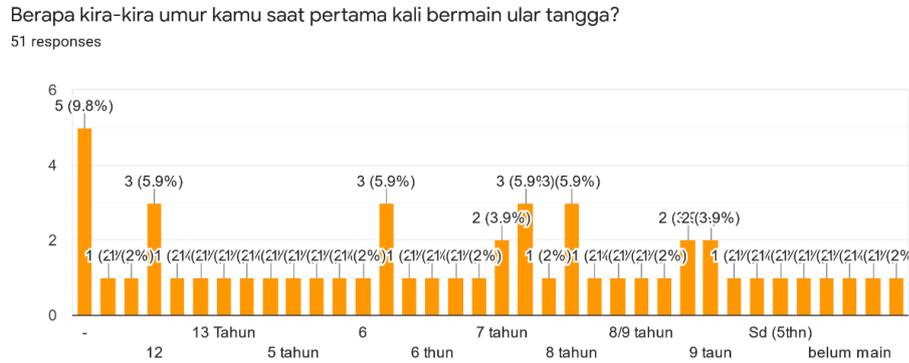
Apakah kamu tahu bahwa gambar tangga pada ular tangga melambangkan kebajikan, sementara gambar ular melambangkan kejahatan?
51 responses



Gambar II.3.3.9 Kuesioner Filosofi Arti Gambar Ular Dan Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hasil dari kuesioner di atas menunjukkan bahwa masyarakat masih asing dan juga belum mendapatkan sosialisasi atau informasi terkait filosofi gambar pada permainan ular tangga.

- Pertanyaan kedelapan adalah pertanyaan mengenai umur pertama kali responden bermain permainan ular tangga.



Gambar II.3.3.10 Kuesioner Umur Pertama Kali Bermain Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Para responden di atas menjawab kisaran umur 7 hingga 12 tahun yang mana itu adalah masa-masa sekolah dasar.

- Pertanyaan kesembilan adalah pertanyaan pengalaman responden mengenai sumber mereka mengenal permainan ular tangga. 5 responden mengenal permainan ular tangga dari internet, 9 responden mengenal permainan ular tangga dari keluarga, dan 37 responden mengenal permainan ular tangga dari teman yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.

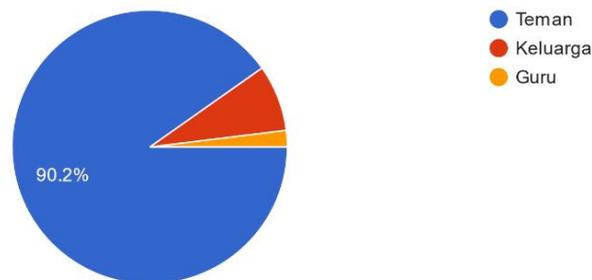


Gambar II.3.3.11 Kuesioner Mengenal Permainan Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

- Pertanyaan kesepuluh adalah pertanyaan mengenai teman bermain responden dalam memainkan permainan ular tangga, satu responden bermain bersama guru, 4 responden bermain dengan keluarga, dan 46 responden bermain bersama teman yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.

Dengan siapa saja kamu bermain ular tangga?

51 responses

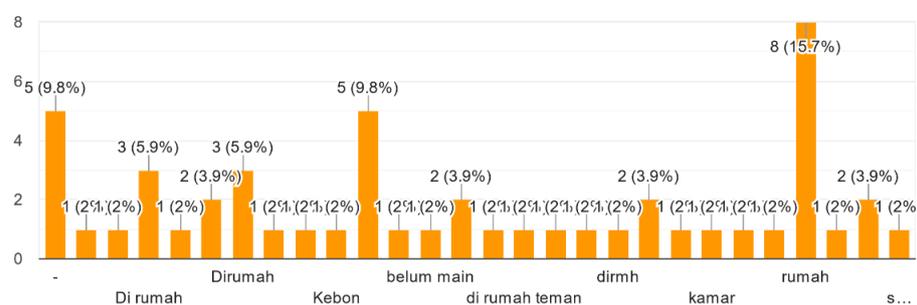


Gambar II.3.3.12 Kuesioner Teman Bermain Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

- Pertanyaan kesebelas adalah pertanyaan mengenai tempat dimana responden bermain permainan ular tangga yang ditampilkan dengan gambar di bawah ini.

Dimanakah kamu memainkan ular tangga tradisional tersebut?

51 responses



Gambar II.3.3.13 Kuesioner Tempat Bermain Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hasil dari kuesioner di atas menunjukkan bahwa permainan ular tangga termasuk ke dalam jenis permainan *indoor* atau di dalam ruangan yang mana tidak memerlukan banyak gerakan dan juga tempat yang luas.

- Pertanyaan kedua belas adalah pertanyaan mengenai perasaan responden setelah bermain permainan ular tangga. Satu responden merasa bosan, 14 responden merasa biasa, dan 36 responden merasa senang atau seru yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.14 Kuesioner Perasaan Setelah Bermain Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga masih menarik di mata masyarakat dan memiliki potensi untuk dikembangkan.

- Pertanyaan ketiga belas adalah pertanyaan mengenai anak di sekitar lingkungan responden dan juga permainan ular tangga, 10 responden menjawab bahwa anak-anak di sekitar lingkungannya masih memainkan ular tangga, sedangkan 41 responden menjawab bahwa anak-anak di sekitar lingkungannya tidak memainkan ular tangga yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.15 Kuesioner Anak Sekitar Lingkungan Dan Permainan Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

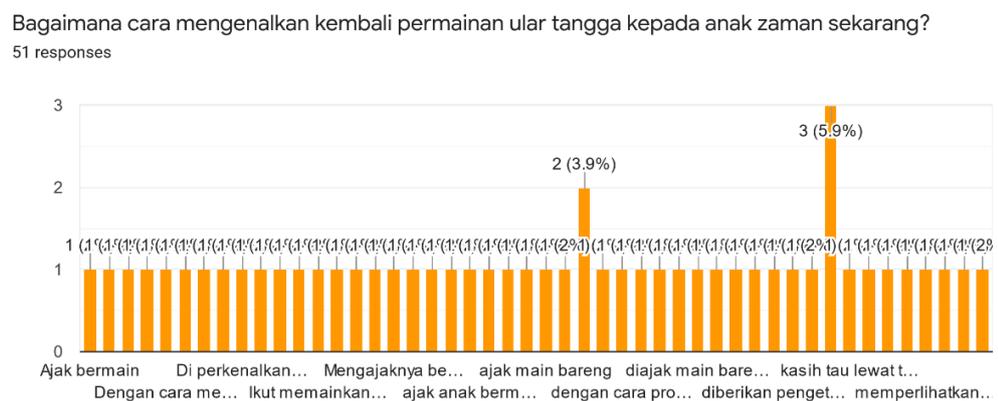
Hasil dari kuesioner di atas menunjukkan bahwa anak-anak zaman sekarang sudah kehilangan minat bermain permainan ular tangga.

- Pertanyaan keenam belas mengenai manfaat permainan ular tangga yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.18 Kuesioner Manfaat Permainan Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

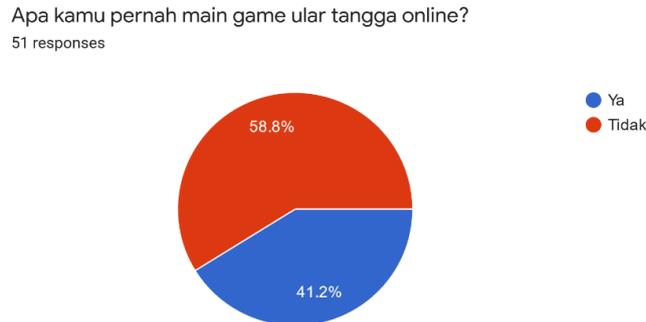
- Pertanyaan ketujuh belas adalah pertanyaan mengenai cara mengenalkan kembali permainan ular tangga kepada anak zaman sekarang yang diperlihatkan dengan gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.19 Kuesioner Cara Mengenalkan Kembali Permainan Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

- Pertanyaan kedelapan belas adalah pertanyaan mengenai responden pernah bermain *game online* ular tangga atau tidak. 21 responden pernah memainkan *game online* ular

tangga, sedangkan 30 responden tidak pernah bermain yang ditunjukkan dengan gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.20 Kuesioner Pernah Bermain Game Online Ular Tangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang tidak pernah memainkan permainan ular tangga *online*. Hal tersebut dikarenakan permainan ular tangga *online* kurang menarik di mata responden.

- Pertanyaan kesembilan belas adalah pertanyaan mengenai pilihan responden yaitu memilih ular tangga tradisional atau *game* ular tangga *online*. Dari pertanyaan ini didapatkan data bahwa 12 responden memilih *game* ular tangga *online*, sedangkan 39 responden memilih permainan ular tangga yang ditunjukkan oleh gambar di bawah ini.



Gambar II.3.3.21 Kuesioner Ular Tangga Atau *Game* Ular Tangga Online
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 16 Februari 2022

Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga *online* kurang menarik di mata responden.

II.3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada sembilan orang anak-anak SD, yaitu 5 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Karena hasil dari kuesioner sebelumnya membuktikan bahwa kalangan SD yang lebih kurang mengetahui permainan ular tangga.

- **Hasil Wawancara Dengan Mirna**

Mirna adalah seorang anak perempuan berusia sembilan tahun dan merupakan murid kelas 3 di SDN Babakan Jati 095. Mirna menjelaskan bahwa ia dulu pernah memainkan permainan ular tangga bersama teman-temannya, namun sekarang ia sudah lama tidak bermain ular tangga kembali dan Mirna juga sudah pernah mencoba memainkan *game online* ular tangga dan ternyata Mirna lebih menyukai *game online* ular tangga tersebut dikarenakan menurutnya *game online* ular tangga sangat sederhana dan bisa dimainkan dimana saja, dan juga kapan pun ia mau memainkannya. Mirna juga tidak mengetahui sejarah atau pun makna dari permainan ular tangga. Berikut foto dokumentasi penulis bersama Mirna.



Gambar III.3.3.1.1 Wawancara Dengan Mirna
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 6 Januari 2022

- **Hasil Wawancara Dengan Bunga Widia Yulianti**

Bunga Widia Yulianti adalah seorang anak perempuan berusia sebelas tahun dan merupakan murid kelas 5 di SDN Babakan Jati 095. Bunga menjelaskan bahwa ia pernah bermain ular tangga dengan teman-temannya, namun sekarang sudah lama tidak bermain kembali dan Bunga belum pernah mencoba bermain *game online* ular tangga dan ia sekarang lebih menyukai bermain Tiktok karena bermain ular tangga sudah tidak zaman menurut

pendapatnya. Bunga juga tidak mengetahui sejarah atau pun makna dari permainan ular tangga. Berikut foto dokumentasi bersama Bunga.



Gambar III.3.3.1.2 Wawancara Dengan Bunga Widia Yulianti
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 6 Januari 2022

- **Hasil Wawancara Dengan Putri Amalia Az-Zahra**

Putri Amalia Az-Zahra adalah seorang anak perempuan berusia sembilan tahun dan merupakan murid kelas 3 di SDN Babakan Jati 095. Putri menjelaskan bahwa ia pernah memainkan permainan ular tangga bersama teman-temannya, namun sekarang sudah lama tidak bermain kembali dan Putri ternyata belum pernah mencoba bermain *game online* ular tangga dan ia sekarang lebih menyukai bermain tiktok karena bermain ular tangga sudah tidak jaman lagi dan kurang menarik menurut pendapatnya. Putri juga tidak mengetahui sejarah atau pun makna dari permainan ular tangga. Berikut foto dokumentasi bersama Putri.



Gambar III.3.3.1.3 Wawancara Dengan Putri Amalia Az-Zahra
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 6 Januari 2022

- **Hasil Wawancara Dengan Meylina Anggita**

Meylina Anggita adalah seorang anak perempuan berusia dua belas tahun dan merupakan murid kelas 6 di SDN Babakan Jati 095. Meylina menjelaskan bahwa ia pernah memainkan permainan ular tangga namun hanya pernah memainkannya sekali dengan teman-temannya, dan Meylina sekarang sudah tidak pernah bermain ular tangga kembali. Meylina belum pernah mencoba bermain *game online* ular tangga dan ia sekarang lebih menyukai bermain *game online mobile legend* karena lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan bermain ular tangga yang tampilannya kurang menarik menurut pendapatnya. Meylina juga tidak mengetahui sejarah atau pun makna dari permainan ular tangga. Berikut foto dokumentasi bersama Putri. Berikut foto dokumentasi bersama Meylina.



Gambar III.3.3.1.4 Wawancara Dengan Meylina Anggita
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 6 Januari 2022

- **Hasil Wawancara Dengan Melani Novianti**

Melani Novianti adalah seorang anak perempuan berusia dua belas tahun dan merupakan murid kelas 6. Melani menjelaskan bahwa ia dulu sering bermain ular tangga dengan teman-temannya. Baik teman perempuan maupun laki-laki, namun sekarang sudah tidak bermain kembali dan Melani pun sudah pernah mencoba bermain *game online* ular tangga dan ia sekarang lebih menyukai bermain *game online mobile legend* karena lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan bermain ular tangga yang membosankan menurut pendapatnya.



Gambar III.3.3.1.5 Wawancara Dengan Melani Novianti
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 6 Januari 2022

Foto III.3.3.1.5 di atas merupakan dokumentasi bersama Melani.

- **Hasil Wawancara Dengan Ridwan**

Ridwan, anak laki laki yang mengenakan kaos dalam kuning dan celana jeans biru ini berusia enam tahun dan merupakan murid kelas 1 SD. Ridwan menjawab bahwa ia belum pernah bermain ular tangga tradisional dengan teman-temannya. Baik teman perempuan maupun laki-laki. Ridwan lebih menyukai bermain bola atau lari-larian bersama teman-temannya. Ridwan bahkan mengatakan baru tau permainan ular tangga dan ia juga tidak tertarik bermain ular tangga karna harus duduk diam untuk memainkannya.

- **Hasil Wawancara Dengan Arga Nugraha**

Arga Nugraha, anak laki-laki yang mengenakan kaus kuning ini berusia sembilan tahun. Arga merupakan anak kelas 3 SD. Arga menjawab bahwa ia tahu permainan ular tangga dari temannya yang lain namun tidak tahu sampai sejarah dan juga makna dari gambar ular dan gambar tangga. Namun ia belum pernah memainkannya bersama teman-temannya karena teman-temannya lebih menyukai bermain bola.

- **Hasil Wawancara Dengan Firman Nurhakim**

Firman Nurhakim, anak laki-laki yang mengenakan kaus biru bermotif ini berusia delapan tahun dan merupakan anak kelas 2 SD. Firman mengatakan bahwa dulu ia pernah bermain ular tangga karena diajak oleh temannya. Firman tidak mengetahui sejarah asal usul maupun makna gambar pada ular tangga. Yang ia tahu waktu itu ia bermain bertiga dengan temannya, namun sekarang sudah tidak bermain kembali.

- **Hasil Wawancara Dengan Haris Rizki Hardiansyah**

Haris Rizki Hardiansyah, anak laki-laki yang mengenakan kemeja oranye dan juga celana pendek kaos. Haris berusia sembilan tahun dan merupakan anak kelas 3 SD. Haris mengatakan bahwa ia tidak tahu sama sekali permainan ular tangga dan tidak pernah memainkannya.

Berikut foto dokumentasi wawancara bersama Ridwan, Arga Nugraha, Firman Nurhakim, dan Haris Rizki Hardiansyah.



Gambar III.3.3.1.6 Wawancara Dengan Anak Laki-Laki
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tanggal 17 Januari 2022

II.3.3.2 Kesimpulan Wawancara

- Permainan ular tangga lebih diketahui oleh kalangan anak SD perempuan dibandingkan anak SD laki-laki. Anak SD laki-laki lebih menyukai permainan *outdoor* seperti bermain bola dan lain sebagainya.
- Anak-anak SD zaman sekarang sudah tidak lagi memainkan permainan ular tangga, maupun *game online* ular tangga. Hal ini diakibatkan karena mereka lebih tertarik untuk bermain *game* di *handphone* mereka atau pun bermain tiktok di hp mereka.
- Anak-anak SD zaman sekarang tidak mengetahui sejarah maupun makna ular tangga karena meskipun mereka sudah pernah memainkan permainan ular tangga, itupun hanya sekali atau pun dua kali.
- Anak-anak SD tidak dikenalkan permainan ular tangga oleh keluarga ataupun guru mereka. Anak-anak SD biasanya dikenalkan permainan ular tangga oleh temannya.

II.3.4 Resume

Berdasarkan analisis kuesioner dan juga wawancara yang dijelaskan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga lebih populer di kalangan anak SD perempuan dibandingkan kalangan anak SD laki-laki. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara yang kemudian diketahui bahwa anak perempuan banyak yang pernah memainkan permainan ular tangga sedangkan anak laki-laki lebih sedikit yang pernah memainkan permainan ular tangga. Saat ini anak sekolah zaman sekarang lebih menyukai bermain berbagai permainan *online* di *handphone* mereka misalnya game *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, dan sebagainya. Selain itu mereka juga lebih menyukai bermain aplikasi tiktok. Pengetahuan tentang sejarah dan makna mengenai permainan ular tangga di kalangan masyarakat masih minim, anak sekolah dasar zaman sekarang menganggap tampilan permainan ular tangga ketinggalan zaman, namun masyarakat juga lebih memilih memainkan permainan ular tangga kertas dibandingkan permainan ular tangga *online* di *handphone* mereka.

II.3.5 Solusi Perancangan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, solusi perancangan yang dapat diberikan terkait objek penelitian permainan ular tangga dengan subjek penelitian anak-anak sekolah dasar adalah dengan membuat media informasi yang edukatif dan menarik mengenai permainan ular tangga. Media informasi ini dibuat untuk memperkenalkan permainan ular tangga dan memberikan wawasan mengenai sejarah, makna, asal-usul, manfaat dan nilai-nilai dibalik permainan ular tangga. Dengan dibuatnya media informasi ini diharapkan dapat menambahkan ketertarikan anak-anak terkait permainan ular tangga.