

**STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN
EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Nekita Idfi Coster Ramadhini

1705612

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2021

**STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN
ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU
AGRESIF SISWA**

Oleh :

Nekita Idfi Coster Ramadhini

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nekita Idfi Coster Ramadhini 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan tidak dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Nekita Idfi Coster Ramadhini, 2021

**STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Mengendalikan Emosi dan Perilaku Agresif Siswa” telah disetujui untuk di presentasikan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Serang, Agustus 2021

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Hj. Ima Ni'mah Chudari, M.Pd

NIP : 195707031980032001

HALAMAN PERSETUJUAN

NEKITA IDFI COSTER RAMADHINI

**STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN
ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU
AGRESIF SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing :

Pembimbing 1



Dr. Hj. Ima Ni'mah Chudari, M.Pd

NIP : 195707031980032001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dr. Supriadi, M.Pd

NIP 197907172006041002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Nekita Idfi Coster Ramadhini

NIM : 1705612

Program Studi : S1-PGSD

Judul Skripsi : Studi Literatur: Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular
Tangga Untuk Mengendalikan Emosi dan Perilaku Agresif Siswa

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Deri Hendriawan, M.Pd. tanda tangan



Penguji II : Firman Robiansyah, M.Pd. tanda tangan



Penguji III : Drs. Darmawan, M.Pd. tanda tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 30 Agustus 2021

Nekita Idfi Coster Ramadhini, 2021

**STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA

Nekita Idfi Coster Ramadhini

Ima Ni'mah Chudari¹

*Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia*

E-mail: nekitaidfi@upi.edu

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. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan dan kemampuan metode bermain menggunakan permainan ular tangga untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa. 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 menunjukkan bahwa metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga mampu mengendalikan emosi dan sikap agresif yang dialami oleh siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fransisca, et.al (2020), permainan ular tangga membuat anak lebih percaya diri dan optimis dalam melakukan sesuatu. Menurut Rahman, et.al (2019), permainan ular tangga mampu menekan perilaku kekerasan pada seseorang. Menurut Supriyanti & Heryanti (2019), permainan ular tangga ini dapat melatih emosi anak untuk bersabar, tidak sombong dan mengasah kecerdasan otak anak. Menurut Ramdani (2021), permainan ular tangga bisa melatih tanggung jawab dan kecerdasan anak.

Kata kunci: Emosi, agresif, bermain, ular tangga

¹ Penulis Penanggung Jawab

PLAYING METHOD USING THE SNAKES AND LADERS GAME TO CONTROL STUDENTS' EMOTIONS AND AGGRESSIVE BEHAVIOR

Nekita Idfi Coster Ramadhini

Ima Ni'mah Chudari²

Primary School Teacher Education Program, Serang Campus,
Indonesian Education University

E-mail: nekitaidfi@upi.edu

ABSTRACT

Emotions and aggressive attitudes are one of the most important parts of humans, because through emotions a person is able to express his feelings, besides that in every aspect of human development there must be emotional development in it. Teachers have an important role to help students to have the ability to control emotions and aggressive attitudes. One of the efforts that are expected to help control the emotions and aggressive behavior of students is by using the snake and ladder game method. The method that will be used for this study is a literature study or literature study. The data obtained were compiled, analyzed, and concluded so as to obtain conclusions regarding the study of literature. The results also showed that the playing method using the snake and ladder game was able to control the emotions and aggressive attitudes experienced by elementary school students.

Keywords: *Emotions, aggressive, playing, snake ladder.*

² Author Responsible

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Istilah	5
F. Sistematika Skripsi	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Emosi	8
B. Perilaku Agresif	17
C. Metode Bermain	28
D. Permainan Ular Tangga	34
BAB III METODOLOGI	
A. Pendekatan Penelitian	40

B. Metode Penelitian	40
C. Instrumen Penelitian	41
D. Latar Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42
G. Prosedur Penelitian	44
H. Data Utama	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Kondisi Penelitian	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR REFERENSI	61
LAMPIRAN	64
RIWAYAT HIDUP PENULIS	66

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Meta Analisis	46
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan permainan ular tangga	38
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	64
---------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

- Anajjih, M.Z.H & Saidah, I. 2020. Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*. 1(2): 129-140.
- Azizah, D.M. Setyowani, N & Supriyo. 2013. Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Melalui Layanan Klasikal Menggunakan Teknik Sosiodrama. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 2(3): 58-65.
- Chabib, M. Djatmika, E.T & Kuswandi, D. 2017. Efektivitas Pengembangan Metode Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd. *Jurnal Pendidikan*. 2(7): 910-918.
- Chotim, M. Afiffah, D.R & Dewi, N.K. 2019. Mengurangi Tingkat Agresivitas Anak Usia Tk Melalui Terapi Bermain (Play Therapy). *Jurnal pendidikan*. 1(2): 1-13.
- Ertan, D.W & Sa'adah, A.N. 2018. "Improving Ability to Memorize Mufradat Arabic with Snake and Ladder Game Media in Class IV Elementary School Bustanul Ulum Batu City". *Jurnal Studi PGMI, MODELING*. 5(1): 24-31.
- Fadliansyah, F. 2020. Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau dari *Self Concept* Pada Model Jigsaw Berbantuan Media *Neo Snake And Ladder Game*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(2): 112-120.
- Fauzi, T & Sari, S.P. 2010. Kemampuan Mengendalikan Emosi Pada Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 1(2): 30-46.
- Fauziddin, M. 2015. "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak-kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota". *Jurnal PAUD Tambusai*. 1(1): 49-54.
- Fikri, H.T. 2018. Pengaruh Menulis Pengalaman Emosional Dalam Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Marah Pada Remaja. *Jurnal Humanitas*. 9(2): 104-112.
- Fransisca, R. Wulan, S & Supena, A. 2020, Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi*. 4(2): 630-638.

- Karimah, R.F, Sapurwoko & Wahyuningsih, D. 2014. “Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/ MTs kelas VIII”. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 2(1): 6-10.
- Imaliyah. D.A. 2018. Pengembangan Metode Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1(2): 37-48.
- Isbayani, N.S. Sulastri, N.M & Tirtayani, L.A. 2015. Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *Jurnal PAUD*. 3(1): 1-10.
- Lestari, I. 2012. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 1(2): 89-94
- Ningsih, A.P & Diplan. 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.
- Nugrahani, R. 2017. Metode Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembar Ilmu Pendidikan*. 36(1): 35-44
- Nugroho, A.P. Raharjo, T & Wayuningsih, D. 2013. Pengembangan Metode Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 11-18.
- Pareweswara, M.C & Lestari, T. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 1473-1481.
- Rahman, S. Irawati, K & Prianto, Y. 2019. Penggunaan Ular Tangga Pintar Sebagai Media Memperbaiki Tanda Dan Gejala Resiko Perilaku Kekekerasan Pada Orang. *Jurnal Pendidikan*. 10(12): 847-855.
- Ramdani, Z. Fitriyani, R & Adawiyah, R. 2021. Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Golden Age*. 5(2): 1-13.
- Septiananda, S & Chudari, I. N. 2021. Analisis Tanggung Jawab Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran E-Learning di Kelas III SDN Mekarsari I Kabupaten Tangerang. *Jurnal Didaktika*. 1(1): 172-180.
- Solihah, N. 2020. Storytelling Untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Psikologi Islam*. 11(2): 1-11.

Nekita Idfi Coster Ramadhini, 2021

STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Shitiq, H.A.A.H & Rohana, M. 2010. "Using an edutainment approach of a Snake and Ladder game for teaching Jawi script". *Primary Education*. 1(1): 228-232.
- Supriyanti, E & Hariyanti, T.B. 2019. Strategi Mengatasi Tempertantrum Pada Anak Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Wiyata*. 6(1): 13-20.
- Syahadat, Y.M. 2013. Pelatihan Regulasi Emosi Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Pada Anak. *Jurnal Humanitas*. 9(1): 19-36.
- 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.
- Yuliani, R. 2013. Emosi Negatif Siswa Kelas Xi Sman 1 Sungai Limau. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2(1): 151-155.