



Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

The Influence of Using Snakes and Ladders Media on Learning Interests of Elementary School Students

Jesika Pratiwi Putri*, Nurhaedah, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: jesikapratiwiputri714@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media ular tangga, untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kec Tamalatea Kab Jeneponto. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi experiment dengan tipe nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V UPT SDN No.14 Tamalatea Kec Tamalatea Kab Jeneponto. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 13 siswa kelas VA dan 13 siswa kelas VB yang di pilih dengan teknik purposive sampling. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, dan angket minat belajar siswa. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berjalan dengan sangat baik.

Kata kunci: Percaya Diri, Time Token Arends, Model Pembelajaran Kooperatif

ABSTRACT

This research was conducted based on the problem of student interest in learning. This research asw to describe the use of snake and ladder media, describe students' learning interest, and to find out the effect of using snakes and ladder media on the learning interest of V grade students at UPT SDN No.14 Tamalatea Kec Tamalatea Jeneponto Regency. This research is experimental research with a quantitative approach. The design used in this study was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study were all students of class V UPT SDN No.14 Tamalatea, Tamalatea District, Jeneponto Regency. The samples in this study were 13 VA class students and 13 VB class students who were selected by purposive sampling technique. The data in this study were collected using observation sheets and questionnaires of student learning interest. Data were analyzed using descriptive and inferential analysis. The results of the descriptive analysis show that the use of snakes and ladders media works very well.

Keywords: *Confident, Time Token Arends, Cooperative Learning Model*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik disekolah-sekolah maupun dikampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online, pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Sistem pendidikan nasional merupakan keseluruhan komponen yang memiliki keterkaitan yang erat dalam ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Menurut Saidah (2016) menyatakan bahwa pendidikan nasional dapat diartikan sebagai wadah yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Republik pada tahun 1945. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang formal sebagai pengembang kemajuan siswa yang sudah ada dalam dirinya, sehingga penting dalam mengetahui fungsi pendidikan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 7 sampai dengan 12 Februari 2023 oleh calon peneliti bersama kepala sekolah dan guru kelas V UPT SDN No. 14 Tamalatea Kabupaten Jenepono diperoleh gambaran bahwa hampir selama proses pembelajaran siswa merasa bosan, kurang aktif dan kurang bersemangat karena pembelajaran yang menonton sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Dalam proses belajar mengajar minat belajar siswa dipengaruhi faktor eksternal, yaitu guru belum pernah memanfaatkan atau menerapkan media umum. Guru hanya menyampaikan dan memberikan tugas melalui buku siswa atau modul dan memeriksanya ketika mata pelajaran yang bersangkutan kembali diajarkan pada minggu selanjutnya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi yang berpengaruh pada minat belajarnya.

Media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan yang menarik serta tidak membosankan, seperti permainan ular tangga. Dengan adanya media sambil bermain dapat memiliki manfaat yang sangat penting pada masa usia sekolah dasar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik untuk aktif, menguasai, dan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Arsyad (2014) media permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Sadiman (2018) menyatakan bahwa setiap permainan (games) harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang; (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan main; (4) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh di lapangan dan diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, yaitu Indah (2021) dengan judul penerapan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran ips di Sekolah dasar. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Kemudian peneliti selanjutnya yaitu Wulandari (2017) dengan judul peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dapat menumbuhkan dan meningkatkan

keaktifan belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan permasalahan peneliti terdahulu yang menunjukkan bahwa media ular tangga menjadi solusi terhadap permasalahan siswa yang kurang minat dalam pembelajaran ataupun dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas V UPT SDN No. 14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *quasi eksperiment* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yakni metode penelitian yang penggunaannya mencari pengaruh terhadap perlakuan tertentu terhadap sesuatu dalam kondisi yang terkendalkan. Eksperimen ini dipilih untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment*.

Quasi eksperimental memiliki kesamaan dengan *true eksperimental* bedanya hanya pada pengontrolan variabel. *Quasi experimental design* yaitu jenis eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sebagai pembandingnya.

2.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental tipe nonequivalent control grup desain. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa

pembelajaran menggunakan media ular tangga, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sedangkan secara prosedur pola rancangan yang di gunakan penelitian ini ialah quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Desain ini digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa pada kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Post-nontest	Pelakuan	Pre-nontest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan:

O₁ : Angket minat belajar kelompok eksperimen sebelum di berikan perlakuan

O₂ : Angket minat belajar kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O₃ : Angket minat belajar kelompok kontrol sebelum diberikan pembelajaran

O₄ : Angket minat belajar kelompok kontrol setelah diberikan pembelajaran

X :Perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian berupa lembar observasi dan lembar angket.

Lembar observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi media ular tangga dan lembar observasi penilaian minat belajar siswa. lembar observasi media ular tangga berfungsi untuk mengetahui keberhasilan peneliti (guru) dalam proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi penilaian minat siswa berfungsi untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media ular

tangga. Lembar observasi bertujuan mengamati keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea.

Sedangkan Angket minat belajar pada penelitian ini berjumlah 25 butir pernyataan jawaban, setiap instrumen menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi. Angket dibuat dengan menyiapkan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari indikator kegiatan minat belajar

2.4. Analisis Data

Analisis data ini dimaksudkan untuk memberi batasan penemuan-penemuan agar menjadi data yang teratur, tersusun, serta lebih berarti. Pada penelitian kuantitatif teknik analisis data yaitu menggunakan analisis statistik. Analisis ini terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu:

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data deskriptif ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan skor minat belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Cara menganalisis angket pada penelitian ini menggunakan skala likert.

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media ular tangga dan minat belajar siswa yang dilihat dari pengisian angket sebelum dan sesudah di berikan statement. Statistik deskriptif meliputi penyajian data dalam bentuk mean, median, modus, nilai tinggi, nilai rendah, dan standar deviasi menggunakan IBM Statistic Version 22.

Apabila nilai diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai standar deviasi untuk mengelompokkan data keadaan bentuk kategori interval skor. Kemudian, nilai rata-rata standar deviasi dianalisis secara statistik untuk memperoleh deskripsi pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa. Perhitungan tingkat pada kedua variabel penelitian diinterpretasikan dalam bentuk

kategori interval skor. Adapun langkah-langkah pengkategorian menurut Arikunto (2012, h: 299) sebagai berikut:

- a. Kelompok tinggi, ($X \geq M + 1 SD$)
- b. Kelompok sedang, ($X - 1SD \leq X < (M + SD)$)
- c. Kelompok rendah, ($X < M - 1 SD$)

Keterangan:

X = Semua responden yang masuk kategori

M = Nilai rata-rata

SD = Standar deviasi

2) Analisis Statistik Inferensial

a) Uji Asumsi Data

Ada tidaknya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Analisis ini di gunakan untuk menganalisis data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi) sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan independent sample T-test maka yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji asumsi analisis data. Uji asumsi analisis data terdiri dari uji normalitas dan homogenitas.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa. Uji hipotesis diperoleh dari angket pengamatan minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 Pengujian ini, dilakukan dengan teknik analisis Independen sampel t-Test,

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dengan tarif signifikan 5% $\alpha=0,05$. Adapun hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:
 H_0 : Tidak ada pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto sebelum dan sesudah diterapkan media ular tangga

Ha :Terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto sebelum dan sesudah diterapkan media ular tangga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

1) Gambaran Penggunaan Media Ular Tangga pada Kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto

Gambaran penerapan media ular tangga pada siswa kelas V UPT SDN No.14 Tamalatea Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media ular tangga dilaksanakan pada kelas eksperimen, sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada Selasa 30 Mei 2023 dan Rabu 31 Mei 2023. Hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media ular tangga pada kelas V dapat dilihat pada pada tabel dibawah:

Tabel 2. Tabel Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Skor perolehan / skor maksimal	31 / 39	37 / 39
Persentase	79%	94%
Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penggunaan media ular tangga, pada pemberian perlakuan treatment 1 memperoleh 31 skor dari skor maksimal 39, yang menunjukkan persentase 79% dengan kategori baik. Dikatakan kategori baik karena pada keterlaksanaan langkah-langkah media ular tangga menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian sudah sesuai dengan apa yang telah di rencanakan. Akan tetapi dari keseluruhan jumlah total dan jumlah maksimal masih mempunyai selisih 8, yang berarti pada proses pembelajaran penerapan langkah-langkah media ular tangga masih terdapat langkah pembelajaran yang belum terlaksana.

2) Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto

Minat belajar siswa yang dimaksud pada penelitian ini terdiri atas 4 indikator kegiatan, seperti kegiatan memperhatikan, kegiatan ketertarikan, kegiatan emosional dan kegiatan mental. Untuk mengukur variabel minat belajar diukur menggunakan angket.

Angket yang dibagikan terdiri dari 25 pertanyaan dengan sampel sebanyak 26 orang dengan masing-masing siswa dari kelas eksperimen sebanyak 13 orang dan juga pada kelas kontrol 13 orang . Setiap butir pertanyaan memiliki empat alternatif jawaban antara lain sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Untuk pernyataan positif sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, tidak setuju skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3 dan tidak setuju skor 4.

a. Data Pre-nontest tentang minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pre-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang minat belajar siswa sebelum perlakuan treatment. Kelas eksperimen menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol bertindak sebagai pembanding karna dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak di beri perlakuan berupa media ular tangga. Deskripsi hasil pre-nontest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Pre-nontest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	13	13
Nilai terendah	60	45
Nilai tertinggi	91	83
Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,00	64,46
Jangkauan (<i>Range</i>)	34	38
Standar Deviasi	9,786	7,975
Median	78,00	73,00
Modus	78	60

b. Data Post-nontest tentang minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Post-nontest kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir mengenai minat belajar siswa setelah memberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media ular tangga pada proses pembelajaran. Adapun deskriptif hasil pre-nontest siswa kelas eksperimen dan kontrol diperoleh dari IBM statistic version 22 yang terdapat pada lampiran C.3 hal. 137 dan C.4 139. Hal.137 lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Post-nontest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah sampel	13	13
Nilai terendah	60	56
Nilai tertinggi	91	79
Rata-rata (<i>Mean</i>)	78,00	70,46
Jangkauan (<i>Range</i>)	34	23
Standar Deviasi	10,575	10,413
Median	80,00	73,00
Modus	81	74

3.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto selama 4 kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pertemuan pertama diberikan pre-nontest, kemudian dilakukan pembelajaran (treatment) selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan media ular tangga. Pada kelas kontrol pertemuan pertama juga diberikan pre-nontest dan proses pembelajarannya tidak menggunakan media ular tangga tetapi menggunakan media gambar. Pertemuan terakhir pada kelas tersebut diberikan post-nontest. Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran hasil penelitiannya.

1) Gambaran Penggunaan Media Ular Tangga pada Kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea

Subjek penelitian ini yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol bertindak sebagai pembanding

untuk kelas eksperimen karena dalam proses pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan (treatment) berupa penggunaan media ular tangga tetapi menerapkan media gambar.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan tematik dengan materi dampak peristiwa sumpah pemuda, berdasarkan jenis makanannya pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 2 di pertemuan pertama. Sedangkan pada pertemuan kedua di kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengajarkan materi persatuan dan kesatuan, sumpah pemuda, dan kondisi geografis Indonesia pada tema 5 subtema 3 pembelajaran 3.

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan penggunaan media ular tangga dapat dikatakan berlangsung dengan sangat efektif yang dibuktikan dari persentase keterlaksanaan proses pembelajaran. Adapun pengkategorian di dasarkan pada tabel keterlaksanaan proses pembelajaran menurut Sugiyono (2015). Dengan diterapkannya media ular tangga sesuai dengan sintaks menurut Huda (2015) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada langkah pertama Guru menyiapkan media ular tangga dan kartu yang berisi pertanyaan yang diletakkan di samping media ular tangga, pada bagian atas atau depan kartu dari nomor 1 sampai 100. Pada langkah kedua Guru memberikan arahan, masing-masing siswa menyiapkan alat tulisnya.

Pada langkah ketiga Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah robel dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Apabila dibagi 4 masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka bisa dimasukkan dalam kelompok yang lain sehingga ada kelompok yang anggotanya 5 siswa. Pada langkah keempat Setiap siswa mendapat satu buah pion atau kertas bertuliskan namanya.

Pada langkah kelima semua siswa "hompimpa" untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu. Pada langkah keenam Setiap siswa melempar dadu sesuai urutannya, setelah siswa melempar dadu

siswa menjalankan pion atau kertas yang bertuliskan namanya sesuai hasil lompatan dadu, kemudian siswa mengambil pesan pada nomor tersebut (sesuai dengan lemparannya) dan mengerjakannya pada kertas masing-masing. Apabila dalam melempar keluar angka 6 maka siswa bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi.

Pada langkah ketujuh Apabila jatuh pada tangga maka pion atau kertas siswa langsung naik sesuai dengan arah tangga tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu mengikuti arah ular maka pion atau kertas yang bertuliskan nama siswa turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan. Pada langkah kedelapan Kartu yang telah diambil ditulis soalnya dan dikembalikan seperti semula. Pada langkah kesembilan Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang mereka pegang. Pada langkah kesepuluh Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelempar pertama untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada pada nomor 100 dan sudah mengerjakan semua pesan-pesannya.

Pada langkah kesebelas Pemain yang selesai lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang. Pada langkah kedua belas siswa membacakan hasil kerjanya untuk ditanggapi oleh temannya. Pada langkah ketiga belas guru memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh temannya. Pada langkah keempat belas lembar jawaban dikumpulkan untuk diberi nilai oleh guru. Pada langkah kelima belas guru memberikan nilai berdasarkan minat, keaktifan peserta didik, kecepatan dalam mengerjakan dan keberanian peserta didik tampil membacakan hasilnya, serta keberanian siswa untuk memberikan tanggapan, kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban.

Penggunaan media ular tangga, membuat beberapa siswa dikelas ribut berteriak sehingga mengganggu suasana kelas lain dan guru kesulitan membedakan siswa yang minat pada pembelajaran dan siswa yang kurang minat dalam pembelajaran kelompok. Hal ini

sesuai dengan pendapat Satrinawati (2018) bahwa terdapat 4 kekurangan media ular tangga (a) tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ular tangga; (b) memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak; (c) kurangnya pemahaman anak dapat menimbulkan kericuhan; (d) bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti dengan penggunaan media ular tangga memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini menambah minat dan keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran, karena dalam media ini terdapat permainan dan pertanyaan yang harus diisi siswa. Siswa terlihat serius dan berlomba untuk menjawab pertanyaan dan kemudian berteriak horeeee dan bertepuk tangan.

2) Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto

Gambaran minat belajar siswa terlihat dari hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat begitu pula pada kelas kontrol, akan tetapi tidak signifikan kelas eksperimen.. Kategorisasi skor minat belajar siswa pada analisis deskriptif ini terdiri dari 3 kategori yakni tinggi, sedang dan rendah yang telah di buat berdasarkan data pengisian angket.

Berdasarkan hasil pre-nontest kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa kondisi awal minat belajar siswa tidak jauh beda dengan kelas kontrol menunjukkan hasil nilai rata-rata, nilai maksimum dan nilai minimum yang hampir sama, ini membuktikan bahwa tidak terlalu banyak perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen maupun kontrol pada saat pengisian pre-nontest.

pengisian post-nontest yang dilakukan setelah memberikan perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol menggunakan media gambar yang

menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditandai dengan hasil post-nontest kelas eksperimen memiliki jumlah siswa pada kategori tinggi dan sedang lebih banyak jika dibandingkan dengan kelas kontrol, serta nilai rata-rata dan nilai maksimum lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Siswa pada kelas eksperimen telah mampu melakukan kegiatan minat dalam proses pembelajaran. Minat belajar pun didefinisikan sebagai pembangun motivasi yang mengacu pada keinginan dan kenikmatan siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas serta keinginan untuk memperoleh pengetahuan. (Ranninger & Hidi 2011).

Beberapa sintaks media ular tangga yang menuntut siswa untuk minat secara berkelompok dalam kegiatan pembelajaran seperti: (1) kegiatan visual yaitu siswa membaca soal yang telah diberikan, siswa memperhatikan penjelasan guru dan siswa memperhatikan gambar; (2) kegiatan lisan yaitu siswa aktif bertanya saat diskusi, mengemukakan pendapat; (3) kegiatan mendengarkan yaitu partisipasi siswa saat mendengarkan guru menjelaskan dan teman berdiskusi; (4) kegiatan menulis yaitu siswa mencatat penjelasan guru, siswa menuliskan soal yang diminta guru dan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan; (5) kegiatan emosional yaitu antusias siswa mengikuti pembelajaran dan minat siswa ketika belajar; (6) kegiatan motorik yaitu siswa bergerak cepat ketika guru meminta membentuk kelompok dan siswa maju kedepan saat presntasi; (7) kegiatan mental yaitu siswa menanggapi pertanyaan guru dan teman, siswa memecahkan persoalan yang diberikan guru dan siswa memberikan saran kepada guru.

Siswa pada kelas kontrol dengan media gambar juga membuat siswa aktif, akan tetapi masih terdapat beberapa indikator minat belajar yang belum terlaksana dengan baik seperti kegiatan emosional dan kegiatan mental seperti antusias siswa mengikuti pembelajaran dan minat belajar siswa. Selain itu siswa juga belum bisa memecahkan beberapa persoalan ataupun masalah yang diberikan oleh guru. Dan juga

masih terdapat kelompok siswa yang belum bisa bekerja sama untuk menjawab soal yang diberikan guru. Meskipun terdapat peningkatan sebelum dan sesudahnya perlakuan kelas kontrol yang terlihat dari angket nilai mean pada pre-nontest (sebelum perlakuan) tidak memiliki selisih yang signifikan meskipun meningkat. Masih terdapat beberapa indikator yang belum terlaksana pada kelas kontrol juga di pengaruhi dari langkah ataupun suasana pembelajaran yang membosankan karena penggunaan media gambar yang sering digunakan. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang variatif untuk membuat siswa terus minat dan fokus pada pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan juga tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di UPT SDN No.14 Tamalatea gambaran minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional hanya mampu memenuhi beberapa indikator minat belajar siswa, tidak seefektif media ular tangga pada kelas eksperimen.

3) Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Minat Belajar siswa

Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil data pre-nontest dan post-nontest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogrov Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara pre-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan kedua kelas datanya dinyatakan homogeny. Tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak

menggunakan media ular tangga. Dari hasil statistik menggunakan uji independent sample t-Test diperoleh perbedaan minat belajar siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan, serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji independent sample t-Test diperoleh nilai signifikan t lebih kecil dari nilai probabilitas, maka H_0 (Hipotesis null) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Adanya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas V ini tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki media ular tangga. Sejalan dengan pendapat Said dan Budimanjaya (2015, h: 240) permainan ular tangga yaitu “dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik”.

Pengaruh media ular tangga pada saat pembelajaran terlihat dari minat siswa saat mendengarkan penjelasan guru, aktif mencari jawaban bersama kelompok, antusias menjawab pertanyaan, serta menulis jawaban di kertas. Selain itu penggunaan media ini juga dapat membuat siswa lebih aktif pada kegiatan emosional (siswa mengajak teman untuk membentuk kelompok dan siswa maju kedepan untuk presentasi), kegiatan emosional (antusias siswa mengikuti pembelajaran).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

- 1) Penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran kelompok eksperimen pada kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto berlangsung sangat baik.
- 2) Minat belajar siswa kelompok eksperimen pada kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto lebih tinggi jika dibandingkan minat

belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori sedang bahkan tinggi pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada kelas kontrol.

- 3) Terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN No.14 Tamalatea Kabupaten Jeneponto, hal ini di buktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan penggunaan media ular tangga dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa penggunaan media ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Balitbang.
- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media dan TMardalis. (2006). Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara. eknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar. ELSE : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo, 1(2), 139–142.
- Anwar, M. (2018). Menjadi Guru Profesional. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Depok : Rajawali Pers.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. Publikasi Pendidikan, 8(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5964>
- Depdiknas. (2013). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas.
- Djmaria, S. B. (2016). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Farida, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV di SD Dharma Karya UT. Jakarta: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah, Fakultas

- Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdalah, A. (2013). Efektivitas Media Cerita Bergambar Dan Ular Tangga Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sdn 2 Patrang Kabupaten Jember. *Jurnal Promkes*, 1(2), 118–123.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21,1* (15), 96-102.
- Karwono, (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kel, S., & Mulia, T. (2019). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Lagu Siswa Daerah kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung.
- Maulidah, & Syakur, A. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 408-416
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ranninger & Hidi (2011). Meningkatkan Keaktifan Berbicara Dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD*, 2(1), 56–64.
- Rahmawati, K. D. (2017). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 4 Malang. Universitas Muhammadiyah Malang, 8–23. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35563>
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka - Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas Xi Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2(4), 190–197.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). Ragam Media Pembelajaran. *Malang: Guru Sekolah Dasar*, 02(02), 1-10.
- Sadijah. (2018). Pengembangan Profesi Pendidikan Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*.
- Sani, R.A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Utami, D. R. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.