



Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru

Fenny Adnina Daulay¹, Nana Ronawan Rambe²

¹ Program Studi Management Pendidikan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.

² Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.

ARTICLE INFORMATION

Received: February 25, 2023
Revised: June 22, 2023
Available online: June 30, 2023

KEYWORDS

Snakes, Ladders Media, Learning

CORRESPONDENCE

Nama: Fenny Adnina Daulay
E-mail: fennyadnina.123@gmail.com

ABSTRACT

This study describes the application of snakes and ladders media in biology subjects with excretion material to improve student learning outcomes. The application of snakes and ladders media aims to increase student motivation and enthusiasm in the teaching and learning process, because it is packaged in learning activities while playing so that it is expected to have a positive impact which can be seen from the increase in student learning outcomes. The study applied classroom action research (CAR) using the Kemmis and M.C. Taggart. The research was conducted at SMP Negeri 2 Tehoru with a population of 30 students in class VII and was carried out in two cycles. Where is the first cycle in the initial test with 13.34% of students who complete with an average value of 45.50. Whereas in the last test of cycle I there was an increase of 76.67% of students who passed with an average score of 67.89 for that reason the research was continued in cycle II and experienced an increase of 90.00% with an average score of 76.33.

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah tidak akan terlepas dari motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Menurut Clayton Aldefer (dalam Mufliha, 2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah salah satu pendorong siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan timbulnya hasrat untuk memperoleh prestasi dan hasil belajar sebaik mungkin. Hasil belajar merupakan perubahan pola pikir dan pola tingkah laku kearah yang lebih baik yang diperoleh melalui kegiatan belajar.

Salah satu alat ukur dalam capaian siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dapat dilihat dari hasil belajar siswa (Yandi, dkk, 2020). Hasil belajar siswa yang tinggi menggambarkan bahwa siswa telah mampu memahami sebuah materi pelajaran yang telah diberikan. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (Budi, dkk, 2017).

Hasil belajar yang rendah menjadi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri siswa secara optimal, baik potensi kecerdasan maupun bakat yang dimiliki, sehingga siswa memiliki daya saing yang tinggi dimasa depan (Sumini, 2022).

Bagi sebagian siswa pelajaran biologi bukanlah pelajaran yang digemari. Pelajaran biologi merupakan pembelajaran yang dianggap membosankan bagi sebagian besar siswa apabila disampaikan secara monoton. Hal ini juga terlihat di SMP Negeri 2 Tehoru. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa, pelajaran biologi terutama pada materi ekskresi merupakan pembelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa diantaranya, kurang memadainya tenaga kerja yang disebabkan oleh tenaga kerja yang disiplin ilmunya tidak sesuai dengan mata pelajaran binaan, fasilitas yang kurang memadai, minimnya buku ajar dan sumber buku bacaan bagi siswa, kurangnya pemahaman guru dalam perencanaan pembelajaran dan kurangnya wawasan pemahaman metode mengajar yang menarik.

Salah satu yang diperkirakan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini berupaya menerapkan metode belajar aktif yang mengajak seluruh siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktifitas belajar sehingga dapat mendorong

siswa bergerak dan berfikir aktif dalam kesemarakkan kelas untuk mewujudkan hal itu media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga (Maysarah, E. dkk 2019).

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan merupakan permainan yang banyak digemari oleh semua jenjang usia dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Permainan ular tangga merupakan permainan yang mudah dipahami cara dan aturan permainannya, mendidik, menghibur dan memerlukan interaksi antar karena permainan karena dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga memiliki kelebihan karena permainan ini adalah salah satu permainan yang menarik apabila dijadikan media pembelajaran, karena siswa tertarik akan hal yang berhubungan dengan bermain (Tapani Liana Dewi, dkk, 2017)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifki Afandi (2015) di SDI Yapita Surabaya, mengatakan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 45%. Sependapat dengan penelitian diatas menurut Raihana (2017) media pembelajaran yang tepat dalam merangsang daya tangkap dan kemampuan pemahaman belajar siswa adalah media ular tangga. Berdasarkan penelitian ini dapat diartikan bahwa media ular tangga dapat membantu meluaskan pengetahuan siswa. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati pada tahun 2021 mengemukakan bahwa penggunaan media ular tangga yang diterapkan pada siswa SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk menggunakan media ular tangga ke dalam pelajaran biologi terkhususnya materi ekskresi guna sebagai bentuk perbaikan dari proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian yang judul “Penerapan media pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VII materi Sistem Ekskresi di SMP Negeri 2 Tehoru”.

Metode

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Zainal dan Ahmad (2018) dan Kunandar (2009) Metode penelitian PTK adalah jenis penelitian yang digunakan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dianggap efektif dan efisien dalam situasi yang natural (bukan eksperimen). PTK berpandangan bahwa pengetahuan dapat dibentuk dari pengalaman, dan dapat diperoleh dari tindakan. Pada penelitian kelas saat ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan MC. Taggart. Kemmis dan MC. Taggart membagi tindakan penelitian ke dalam 4 tahap pada satu siklus yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini tindakan penelitian akan dilakukan ke dalam 2 siklus (Zainal dan Ahmad, 2018; Haryati, M. 2009; Trianto. 2011).

Objek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tehoru dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 April 2022 sampai dengan tanggal 15 Mei 2022. Instrument pada penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu instrument tes dan instrument non-tes, dimana instrument tes terdiri dari pre-tes yang dilaksanakan sebelum tindakan diberi kepada siswa, dan post-tes yang akan dilakukan setelah tindakan dilakukan. Setelah itu diberikan berupa lembar observasi yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan lembar observasi aktivitas pembelajaran sebagai instrument non-tes dalam penelitian ini. Selanjutnya dilanjutkan dengan catatan lapangan dan lembar wawancara.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini tahap awal yang dilakukan adalah pra-penelitian dan akan ditindak lanjutkan dengan tindakan pertama yaitu siklus I:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran biologi dengan materi ekskresi dan model pembelajaran permainan ular tangga. Selanjutnya, adalah dengan menyusun materi ekskresi yang dipelajari siswa disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dalam kurikulum 2013 (K13). Setelah itu, guru merancang instrument penelitian, yaitu: lembar observasi, berupa observasi kegiatan siswa guna mengetahui tingkat motivasi siswa, catatan guru selama pembelajaran berlangsung, dan tes soal untuk pengukuran peningkatan kemampuan siswa.

b. Tindakan

Selama pelaksanaan/tindakan hal yang perlu dilakukan adalah: berdoa untuk memulai pembelajaran. Kemudian, guru menerangkan materi pelajaran dengan peta konsep. Selanjutnya, guru mengelompokkan siswa ke dalam 2 (dua) kelompok secara berurut berdasarkan tempat duduk. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu dan memainkan permainan ular tangga yang berisi pertanyaan yang wajib dijawab. Kemudian, guru menjelaskan materi pelajaran dalam bentuk maymeping. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari. Diakhir, guru memberikan penilaian pada hasil kerja siswa.

c. Observasi

Pada tahap ini, guru melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mengamati aktivitas siswa di kelas, dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran yang di dilakukan di dalam kelas.

d. Refleksi

Pada tahap ini, guru melakukan penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil observasi aktifitas dan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran dan hasil observasi kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Setelah dilaksanakan siklus I penelitian akan dilanjutkan ke tahap yang selanjutnya yaitu siklus II, jika data yang dihasilkan dirasa belum memenuhi harapan maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu siklus II dan seterusnya. Dalam penelitian ini pelajaran yang akan diteliti adalah pelajaran Biologi dengan materi ekskresi dimana nilai Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 60.

Tabel 1. KKM Materi Sistem Ekskresi di SMP Negeri 2 Tehoru

Keterangan	KKM Individu	KKM Kelompok
Tuntas	≥ 60	≥ 60
Tidak Tuntas	< 60	< 60

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi awal pada penelitian ini yang dilakukan melalui observasi lapangan maupun wawancara kepada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru dapat disimpulkan bahwa selama ini kegiatan pembelajaran cenderung lebih banyak mengasah kemampuan menghafal materi pelajaran, dan siswa tidak dijadikan subjek dalam belajar. Aktivitas belajar cenderung pada kegiatan mencatat. Mendengarkan penjelasan guru, atau menjawab pertanyaan guru,

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka dalam pembelajaran biologi dengan materi ekskresi peneliti mencoba menerapkan media ular tangga yang sebelumnya belum pernah dipergunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Tehoru. Pada pelaksanaan penelitian ini peneliti berperan sebagai guru dan bertindak juga sebagai pelaksana penelitian. Sementara guru biologi SMP Negeri 2 Tehoru sendiri berperan sebagai observer selama proses kegiatan belajar berlangsung.

Memberikan soal pilihan ganda merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa sebagai langkah awal tahap siklus I. soal pilihan ganda yang digunakan telah divalidasi oleh Ibu Aisah Lessi S.Pd selaku guru pengampuh mata pelajaran Biologi. Proses pre-tes ini berlangsung selam kurang lebih 30 menit. Dan dilanjutkan dengan tindakan dan observasi. Pada Tahap Siklus I hasil dari pelaksanaan proses pre-tes dan post-tes dapat terlihat dari Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test siklus I

Nilai KKM	Frekuensi		Presentase (%) Pre-Test	Presentase (%) Post-Test	Keterangan
	Pre -est	Pos-Test			
≥ 60	4	23	13.34	76.67	Tuntas
< 60	26	7	86.67	23.34	Tidak Tuntas
Jumlah	30	30	100	100	

Table 2 menunjukkan bahwa pelajaran ekskresi yang telah dilaksanakan masih berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan hal ini terlihat dari Hasil Pre Test siswa yang tuntas sebesar 13.34% dan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas sebesar 86.67%. Sedangkan Hasil Post-Test siswa yang tuntas sebesar 76.67%. Dari hasil tes ini akan digunakan sebagai dasar pertimbangan dan penentuan peningkatan capaian belajar siswa.

Sementara itu hasil observasi pada kegiatan siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan hasil sesuai harapan yang diinginkan, hal ini dapat terjadi karena kurangnya motivasi dari guru, guru kurang memperhatikan kesulitan belajar yang dialami siswa serta penerapan model pembelajaran yang belum dilakukan secara efektif dan kurang memberikan bimbingan kepada kelompok dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil tindakan dan observasi maka pada siklus I refleksi yang dapat terlihat adalah guru masih lemah dalam membangkitkan motivasi dan antusias belajar siswa, dan guru belum memahami penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan dalam memberi instruksi kepada siswa.

Karena belum tercapainya nilai KKM, serta hasil observasi dan refleksi yang belum memadai pada siklus I maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada tahap ini pelaksanaan Pre-tes tidak dilaksanakan, pada siklus II hasil post-tes sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Tes pos test siklus II

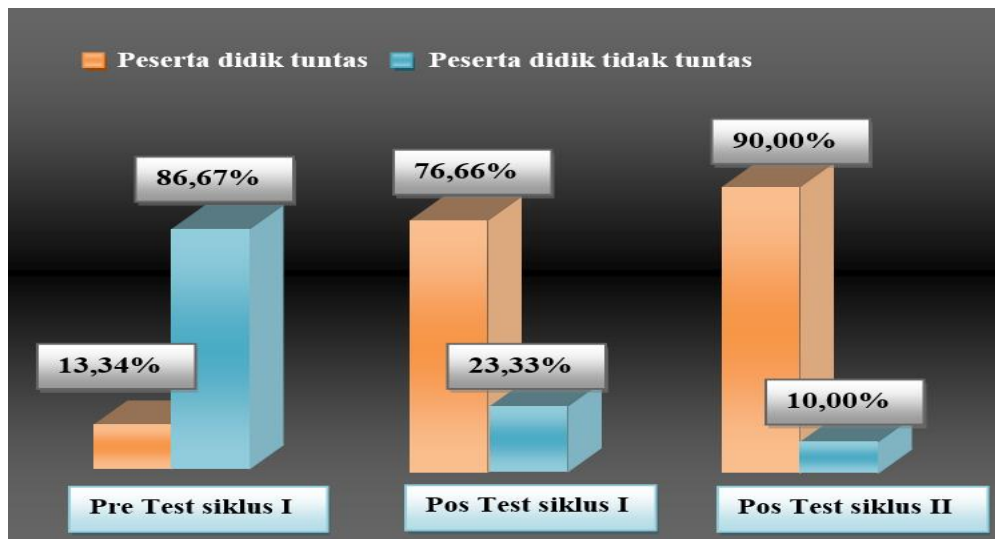
Nilai KKM	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
≥ 60	27	90.00%	Tuntas
< 60	3	10.00%	Tidak Tuntas
Jumlah	30	100	

Table 3 menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti post-tes, sebanyak 27 siswa memenuhi standar KKM dengan persentase sebesar 90.00%. sedangkan yang tidak tuntas atau dibawah standar KKM sebanyak 10 siswa dengan persentase sebesar 10.00%. dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 76.33%. Sesuai dengan hasil yang diperoleh pada siklus II peneliti dan guru mata pelajaran biologi merasa proses pembelajaran pada siklus II sudah meningkat untuk itu penelitian ini tidak di lanjutkan pada siklus berikutnya dan dinyatakan berakhir.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa, dalam proses belajar-mengajar pada siklus II secara umum guru sudah mengalami peningkatan dalam membangkitkan antusiasme dan motivasi belajar siswa, serta dalam memperhatikan kesulitan belajar siswa. Pada tahap ini guru sudah lebih siap dan menguasai penerapan media ular tangga sehingga pelaksanaan proses pembelajaran jauh lebih efektif.

Berdasarkan dari pelaksanaan penelitian siklus II pada refleksi ini terlihat bahwa guru sudah dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam belajar, guru sudah lebih memperhatikan kesulitan dan sudah mampu menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar melalui media ular tangga pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tehoru dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1. Perbandingan Nilai Ketuntasan Belajar Pre-Test Siklus I, Pos-Test Siklus I dan Pos-Test Siklus II

Berdasarkan diagram diatas, terlihat bahwa pada tahap siklus I pada pre-tes hanya terdapat 4 siswa dengan persentase sebesar 13.34% yang berhasil mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 45.50. Sedangkan pada post-Tes yang dilakukan pada tahap siklus I sebanyak 26 siswa dengan persentase 76.66% berhasil mencapai nilai standar KKM dengan nilai rata-rata sebesar 67.83. Oleh karena itu tahap siklus I hasil yang diperoleh belum mencapai harapan yang diinginkan, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada tahap siklus II dan memperbaiki kekurangan yang telah dilalui pada tahap siklus I.

Pada tahap siklus II hasil belajar yang diperoleh telah mengalami peningkatan hal ini ditunjukkan dapa pencapaian yang diperoleh oleh 27 siswa yang dikatakan tuntas atau mencapai standar KKM dengan persentase 90.00% dengan nilai rata-rata 76.33. dengan hasil yang dicapai pada tahap siklus II peneliti dan observer merasa sudah mencapai tujuan yang diharapkan, maka penelitian ini berakhir pada siklus II dan tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ular tangga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini ditunjukkan dengan siswa merasa antusias mengikuti pelajaran. Tidak hanya itu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan hal ini juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat diukur dari nilai siswa yang dapat mencapai nilai diatas KKM.

Media ular tangga dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa yang bertujuan agar tercapainya tujuan dari pembelajaran sebagai sumber informasi bagi siswa. Hal ini dapat terwujud karena, media ular tangga merupakan media pembelajaran yang mengajak siswa secara aktif dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, serta media ular tangga juga membantu guru dalam memberikan informasi terkait materi pembelajaran melalui gambar yang terdapat pada media ular tangga sehingga siswa dapat memahami materi dari gambar yang ada.

Kesimpulan

Penerapan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tehoru. Terlihat dari hasil tes awal yang dilakukan pada tahap siklus I, yaitu hasil perolehan nilai pre-tes siswa dimana terdapat 4 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 13.34% dengan nilai rata-rata 45.50. sedangkan pada post-tes siklus I terdapat 26 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 86.67% dengan nilai rata-rata 67.83. karena pada siklus I hasil yang dicapai belum sesuai dengan harapan maka, akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu siklus II. Pada Siklus II 27 siswa mencapai nilai KKM dengan persentase 90.00% dengan Nilai rata-rata 76.33. Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran biologi dengan materi ekskresi di kelas VII SMP Negeri 2 Tehoru.

Daftar Pustaka

- Ai, Muflihah. 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Pelajaran Matematika. *Jurnal: Pendidikan Indonesia*. Vol.2(1).
- Anjelina, wati. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, *Jurnal: PGSD*. Vol. 2(1). Hlm. 68-73.
- Budi, Kurniawan., dkk. 2017. Studi Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Jurnal: Journal of Mechanical Engineering Education*. Vol.4(2).
- Haryati, M. 2009. Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kunandar. 2009. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maysarah, E., & Firman, Firman. (2019). Media Permainan UlarTangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurusan Program Studi Pendidikan Dasardan Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*.
- Raihana, N. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, *jurnal: Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No. 1.
- Rifki, Afandi. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- Sumini. 2022. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Mactch Di SDN 001 Kampas Jaya. *Jurna: PGSD*.
- Tapani, Liana, Dewi., dkk. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Indonesia. *Jurnal: Pena Ilmiah*. Vol.2(1).
- Trianto. 2011. Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik . Jakarta : Pustakaraya. Cet 1.
- Yandi, Wirda,. 2020. Faktor -Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Penerbit Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian, Dan Pengembangan Dan, Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zainal, Aqib., Ahmad, Amrullah. 2018. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi. Yokyakarta: ANDI Yokyakarta.