

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN

Winda Lidia Lumbantobing¹⁾, Silvester²⁾, dan Bella Ghia Dimmera³⁾

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana

³Manajemen, Institut Shanti Bhuana

^{1,2,3}Jl Bukit Karmel No.1Bengkayang, Kalimantan Barat

E-mail: winda.tobing@shantibhuana.ac.id¹⁾, silvester@shantibhuana.ac.id²⁾, bellaghia@shantibhuana.ac.id³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar Kelas IVB sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, tes, angket dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media permainan ular tangga. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan persentase minat belajar peserta didik sebelum dilakukan penerapan media permainan ular tangga mencapai 61,4 persen yang berarti dalam kategori baik menjadi 87 persen yang berarti berkategori sangat baik setelah menerima penerapan media permainan ular tangga. Hasil belajar juga terjadi peningkatan dengan rata-rata hasil kognitif sebesar 49,9 menjadi 78,5 dengan N-Gain sebesar 0,6 yang berkategori pada medium/ sedang. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media permainan ular tangga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar terutama di wilayah perbatasan, menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yang berada di daerah perbatasan Kalimantan Barat - Malaysia yang terlihat adanya rasa senang, ingin tahu dan bergairah dalam menjalani proses belajar. Peserta didik merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik semakin memiliki pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran. Adanya gairah peserta didik dalam menyelesaikan dan menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan dengan tepat dalam permainan ular tangga sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, Hasil Belajar*

1. PENDAHULUAN

Proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang menyenangkan merupakan pengalaman belajar yang dapat diperoleh peserta didik di sekolah untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Peningkatan potensi dan mutu peserta didik juga sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan yang merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Friskilia & Winata, 2018)). Hal tersebut juga tercantum dalam sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 yakni pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat memperlengkapi peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan bahkan

memiliki kemampuan dalam mengatasi berbagai permasalahan kehidupan yang ditemukan dalam diri sendiri, masyarakat bahkan bangsa dan negara.

Pendidikan dasar yang dilaksanakan selama 6 tahun di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan terlama dalam masa pendidikan yang harus ditempuh setiap individu di Indonesia. Pentingnya pendidikan di sekolah dasar menuntut guru, yakni seorang yang berperan langsung mendidik dan membina peserta didik harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang variatif di kelas maupun di luar kelas. Guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai gaya belajar peserta didik maupun minat belajar peserta didik sehingga peserta didik semakin dapat berkembang yang terlihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Guru dapat mempergunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki ketertarikan dan memudahkan peserta didik lebih paham terhadap materi yang disampaikan guru (Panjaitan et al., 2020). Peserta didik yang memiliki ketertarikan akan menunjukkan sikap senang terhadap pelajaran dan terdorong untuk tekun belajar (AH et al., 2019).

Penguasaan penerapan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru. Media pembelajaran berperan penting membantu proses belajar mengajar yang dapat memperjelas makna informasi yang disampaikan dan agar tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran yang dijelaskan Nurrita (2018) yakni yang pertama, memberikan petunjuk bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang sangat memungkinkannya menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis, dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; kedua, dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa sehingga agar siswa berpikir dengan baik dan menganalisis topik yang diberikan oleh guru dalam situasi pembelajaran yang menarik di mana siswa dapat dengan mudah memahami topik tersebut. Media pembelajaran dapat digunakan dari sesuatu yang dekat dengan lingkungan anak-anak yang dapat dikaitkan dengan kebutuhan di dalam keseharian peserta didik yang dapat mendorong minat peserta didik dalam mempelajari materi yang hendak diajarkan (Harianja & Sapri, 2022). Peran dari guru dan orang tua juga menjadi sebuah kebutuhan yang penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Wiradarma et al., 2021). Minat belajar peserta didik yang sangat mempengaruhi pada kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pengembangan potensi di dalam kelas sehingga tidak jarang bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik (Besare, 2020). Hasil belajar merupakan sebuah ukuran yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan pendidik dan hal tersebut terjadi apabila peserta sudah memahami pelajaran dan diiringi adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik lagi (Bahnan, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran yang berdampak langsung pada hasil pembelajaran peserta didik dan juga dalam penumbuhkembangkan minat peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian Anjarini (2022) yang berjudul penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematik kelas II SD menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dengan persentase 84% dikategorikan aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata 89% dikategorikan tinggi sehingga terjadi peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian penggunaan media ajar juga dilakukan Dian et al., (2021) yang berjudul pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada jenjang sekolah dasar dan juga penelitian Rosidi (2018) dengan judul

penerapan media ular tangga 3D untuk meningkatkan atensi belajar kelas 4 SD/MI Jenggong Krembung yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar secara fisik meningkat sebesar 24,4%, secara mental 37,5%, secara emosional juga meningkat sebesar 37,5%. Penelitian sebelumnya, menunjukkan penerapan media memberikan dampak yang baik pada peserta didik dalam peningkatan kualitas diri peserta didik tersebut.

Namun kenyataan yang terjadi saat dilakukan observasi di sekolah dasar secara khusus di wilayah perbatasan ditemukan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi *teacher center* bukan *student center*. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan ketersediaan media pembelajaran yang minim di sekolah maupun yang dirancang oleh guru. Hal tersebut berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik yang kurang maksimal, terlihat dari hasil akhir semester peserta didik yang cenderung tidak meningkat secara khusus pada kelas IV sekolah dasar serta kurangnya semangat dan gairah belajar peserta didik selama proses pelaksanaan pembelajaran sehingga hal tersebut menunjukkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Rasa bosan dan jenuh yang dialami peserta didik ini terjadi akibat dari pendidik yang masih kurang kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar atau keinginan belajar peserta didik pun menjadi rendah, peserta didik cenderung tidak tertarik untuk belajar (Mujahadah et al., 2021). Permasalahan tersebut tentunya dipengaruhi dari berbagai faktor. Salah satunya yang mempengaruhi hal tersebut yakni variasi guru dalam mengajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran dalam dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pentingnya meneliti penerapan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menerapkan media permainan sekolah dasar menjadi media pembelajaran di kelas. Sebagai upaya mendorong seorang guru yang seharusnya mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang mengarah pada keaktifan peserta didik dalam membangun perhatian peserta didik pada penjelasan guru, terlibat dalam pemecahan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal (Tarasova, 2016). Melalui penerapan media pembelajaran diharapkan dapat menolong peserta didik dalam penguasaan materi yang diajarkan (Witanta et al., 2019).

Media pembelajaran melalui permainan ular tangga yang umumnya berbentuk persegi dan terdapat pesegi yang lebih kecil lagi didalamnya sebanyak 100 serta gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga ini yang pada umumnya juga sudah dikenal oleh anak sekolah dasar sehingga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam

belajar di dalam proses belajar di kelas. Sehingga perlu adanya melihat penerapan media pembelajaran yang digunakan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik.

2. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup dalam penelitian ini yakni untuk menerapkan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar dan juga hasil belajar peserta didik SD di wilayah perbatasan. Media permainan ular tangga dilakukan secara konvensional dengan mempertimbangkan Sekolah Dasar yang diberikan perlakuan berada di Wilayah Perbatasan antara Kalimantan Barat – Malaysia, dimana Sekolah Dasar masih belum memiliki peralatan teknologi yang mendukung untuk penerapan media permainan ular tangga digital.

3. BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru dan peneliti. Penelitian yang aktif secara kolaboratif antara seorang guru dan para siswa didalam berbagai kegiatan-kegiatan disebut dengan penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2006). Selama proses pelaksanaan tindakan kelas di dalam penelitian ini terdapat 4 kegiatan di dalam satu siklus. Kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan yang terakhir 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berada di kelas VIA SD Negeri 9 Rangkang sebanyak 27 orang. Penerapan media permainan ular tangga dilakukan dengan langkah-langkah. 1). Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari peserta didik, 2). setiap peserta didik diberi tanda pengenalan kelompok dengan mengulung pita di tangan dengan warna yang berbeda untuk setiap kelompok, 3). Perwakilan kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan pengocokan dadu, 4). Setiap kelompok mengirimkan perwakilan permainan untuk berada di lapangan permainan ular tangga dan anggota kelompok yang lain bertugas menggelindingkan dadu dan membantu pemain menjawab atau melalui tantangan pada permainan ular tangga, 5). Permainan dimulai dari kata “start”, tim pertama melempar dadu menjawab setiap soal mengenai materi pelajaran atau menyelesaikan tantangan sesuai jumlah lemparan dadu. Apabila jawaban benar maka peserta didik dapat melanjutkan permainan. Sementara yang jawabannya salah maka tidak dapat melanjutkan satu putaran permainan (*freeze*), 6). Tim kedua dan seterusnya bergiliran melempar dadu. Saat giliran pemain menggelindingkan dadu dan kemudian mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menggelindingkan dadu sekali lagi, 7). Jika pemain berhenti pada gambar sebuah kaki tangga, maka pemain tersebut dapat naik ke bagian atas tangga. Namun, jika pemain berhenti pada ekor ular

maka pemain tersebut harus menuruni sampai gambar ujung kepala ekor ular, 8). Pemain yang di lapangan permainan ular tangga dapat menjawab atau melewati tantangan dengan bantuan anggota kelompok lainnya, 9). Kelompok yang terlebih dahulu mencapai kotak “*finish*” maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang permainan.

Pengukuran hasil belajar peserta didik sekolah dasar selama proses pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga dilakukan dengan menggunakan tes kognitif. Kemudian untuk mengukur minat peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga dilakukan dengan menggunakan instrumen angket.

Analisis data secara kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif diperoleh dari tes kognitif yang diberikan kepada peserta didik dan dianalisis dengan penggunaan *gain score* ternormalisasi rata-rata aktual dibagi dengan *gain* aktual maksimum Hake (1999). Perhitungan *gain score* ternormalisasikan dapat menggunakan rumus (1). Berikut rumus perhitungannya.

$$(g) = \frac{\% (gain)}{\% (gain)_{max}} \quad (1)$$

$$= \frac{\% (posttes) - \% (pretes)}{100 - \% (pretest)}$$

Keterangan:

N-gain	: Besarnya faktor gain
Skor postest	: Nilai hasil tes akhir
Skor pretest	: Nilai hasil tes awal
Skor maksimal	: Nilai maksimal tes

Adapun persentase kriteria faktor *gain* sebagai berikut:

> 0,7	: Tinggi
0,3 – 0,7	: Medium
< 0,3	: Rendah

Sedangkan untuk analisis data respon/sikap peserta didik. Jumlah skor total dihitung untuk analisa awal. Kemudian setelah mengetahui skor total, maka dikonversikan dalam persentase. Perhitungan skor rata-menggunakan rumus (2). Berikut rumus perhitungan data minat belajar peserta didik.

$$x_{total} = \sum x_i \quad (2)$$

$$Presentase = \frac{x_{total}}{x_{max}} \times 100\%$$

Selanjutnya melakukan interpretasi data setelah analisis awal dan konversi selesai dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian (Arikunto, 2010)

76% - 100%	= Sangat Baik
56% - 75%	= Baik

40% - 55% = Kurang Baik
 0% - 40% = Tidak Baik

4. PEMBAHASAN

Segala benda yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menarik minat siswa pada pembelajaran disebut media pembelajaran (Widyanto, 2017). Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi minat belajar yang berdampak pada penerimaan materi pembelajaran dan peningkatan pemahaman peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat berupa dalam bentuk *software*, *hardware*, jaringan komputer, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan untuk menghindari suasana yang monoton, mengatasi keterbatasan daya indera, waktu dan ruang, memberikan kesamaan pengalaman peserta didik tentang peristiwa atau kejadian di lingkungan peserta didik yang memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru maupun masyarakat dan penggunaan media juga dapat memberikan stimulus yang sama sehingga menyamakan pengalaman dan persepsi yang didapat peserta didik terhadap isi pelajaran (Sardiman et al., 2018).

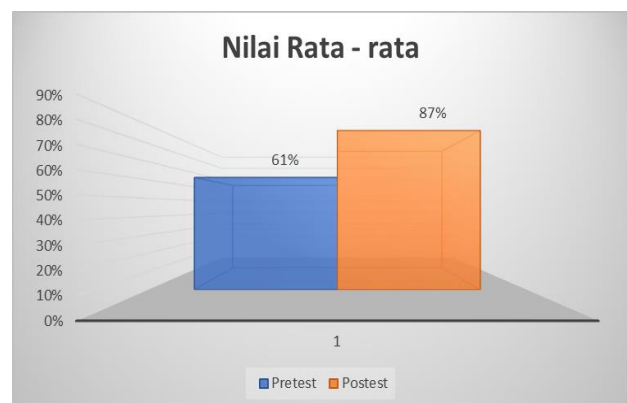
Penggunaan media di dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat belajar sehingga siswa akan aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Rahayu & Hidayati, 2018). Pemanfaatan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Minat belajar yang dimiliki siswa terlihat dari beberapa aspek. Ada yang terlihat dari perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, kelengkapan catatan dan perasaan antusias dan positif yang diberikan peserta didik. Minat belajar dapat muncul oleh dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media. Berikut hasil minat belajar yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	GDN	41	54
2	KKP	40	49
3	PAN	39	46
4	ZSS	40	56
5	PJW	32	51
6	ZDP	34	55
7	CVV	33	57
8	RRR	43	59
9	FBS	35	51
10	GPP	44	52
11	SSS	29	51
12	VVV	40	51
13	BAP	35	58
14	BJJ	27	43
15	SSI	36	49
16	MMM	37	58
17	BLL	40	51
18	HHH	34	58
19	AGP	37	53
20	LLL	35	54
21	FCE	37	47
22	RAP	38	57
23	RFF	33	58
24	LZR	42	41
25	MMA	35	52
26	KHH	41	54
27	ASS	38	45
		% rata – rata pretest	61,4%
		% rata – rata posttest	87%

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa persentase minat belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga, yakni sebesar 61,4% yang memiliki arti bahwa minat belajar sebelumnya berada pada persentase kurang baik. Persentase minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran sebesar 87% yang bermakna bahwa minat belajar peserta didik berada pada persentase sangat baik. Rata-rata skor angket minat belajar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Minat Belajar Peserta Didik

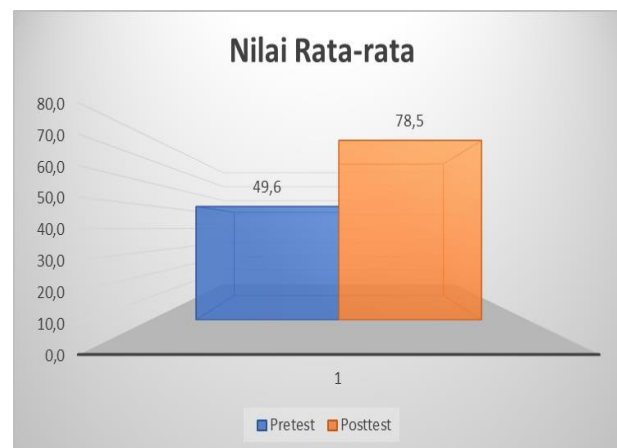
Berdasarkan gambar di atas, terlihat penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan di Kelas IVB SD Negeri 9 Rangkap terjadi kenaikan persentase minat belajar sebesar 25,6% sehingga dengan penerapan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Rasa ketertarikan anak terhadap sesuatu hal merupakan langkah awal adanya rasa senang untuk mempelajari sesuatu hal dan kecenderungan memberikan partisipasi aktif, konsentrasi dan kemauan belajar yang terus bertambah serta adanya kenyamanan saat menjalani proses belajar (Lumbantobing & Sadewo, 2022)

Disebut hasil belajar jika memenuhi beberapa unsur, yakni yang pertama, sifatnya disadari, dalam hal ini peserta didik merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadan sepenuhnya; kedua, hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (sequensial); ketiga, belajar membutuhkan interaksi, terutama interaksi yang sifatnya manusiawi (Hasan, 2021).

Tabel 2. Hasil Pretest dan Post-test Hasil Belajar

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	GDN	70	90
2	KKP	50	80
3	PAN	60	90
4	ZSS	40	80
5	PJW	50	60
6	ZDP	40	80
7	CVV	30	70
8	RRR	40	70
9	FBS	50	80
10	GPP	60	90
11	SSS	20	50
12	VVV	60	80
13	BAP	70	90
14	BJJ	40	70
15	SSI	60	80
16	MMM	70	90
17	BLL	30	70
18	HHH	70	100
19	AGP	60	80
20	LLL	40	80
21	FCE	50	70
22	RAP	40	70
23	RFF	50	80
24	LZR	80	90
25	MMA	20	70
26	KHH	70	90
27	ASS	20	70
% rata – rata pretest		49,6	
% rata – rata posttest		78,5	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga, yakni sebesar 49,6 dan setelah penggunaan media pembelajaran menjadi sebesar 78,5. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilakukan melalui test kognitif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Tes Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan pada gambar 2 dapat dilihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Pada tahap pra siklus hasil belajar peserta didik memiliki nilai rata-rata nilai sebesar 49,6 menjadi 78,5 setelah siklus penerapan media pembelajaran ular tangga dengan *N-Gain* sebesar 0,6 dengan kategori medium atau sedang. Peningkatan persentase hasil belajar yang terjadi sebesar 28,9.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga, guru berupaya menyampaikan materi dan mengoptimalkan suasana kelas dengan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Antusias dan perasaan senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran terlihat dari berbagai pertanyaan yang ditanyakan peserta didik terkait materi pelajaran. Guru juga berupaya memberikan apresiasi setiap hasil yang diperoleh peserta didik dengan memberikan hadiah dan ungkapan secara lisan untuk mendukung peningkatan minat belajar peserta didik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IVB SD Negeri 9 Rangkap. Adanya pendampingan guru dalam pelaksanaan pembelajaran media permainan ular tangga, peserta didik semakin memiliki pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran dan minat belajar peserta didik yang terlihat dari rasa keingintahuan peserta didik

dalam menyelesaikan dan menjawab setiap pertanyaan yang terdapat dalam permainan ular tangga.

6. SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, ada beberapa saran yang menjadi pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya, yakni perlunya adanya perbandingan dengan hasil penelitian yang menggunakan media pembelajaran lainnya dalam hal peningkatan minat belajar dan hasil belajar, perlu menerapkan media permainan ular tangga mini yang dibagi dalam kelompok, sebelum menerapkan permainan ular tangga dalam kelompok besar dan kemudian disarankan juga melaksanakan beberapa siklus agar peningkatan minat belajar dan hasil belajar lebih optimal lagi dan memungkinkan untuk mencapai presentase di atas 95% serta diharapkan juga memodifikasi pemanfaatan media permainan ular tangga dengan materi-materi pembelajaran di kelas tinggi lainnya pada jenjang sekolah dasar sehingga secara tidak langsung mendorong perbaikan atau peningkatan kualitas mutu pendidikan yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>
- Anjarini, I. R. M. K. T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada. 3(1), 31–37.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Bahnan, R. (2019). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kompetensi Dasar Menirukan Pembacaan Pantun Anak Di Kelas Iv Sd Negeri 26 Sungailiat. *Cendekiawan*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v1i1.154>
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Dian, N., & Gabriela, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MAHAGURU*, 2(1), 104–113.
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 184. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Hake, R.R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. Dept. of Physics Indiana University. Diunduh dari <http://www.physics.indiana.edu> tanggal 22-08-2022
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Lumbantobing, W. L., & Sadewo, Y. D. (2022). Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar di Daerah Perbatasan Kalimantan Barat. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(2), 218–225.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Bangun Ruang Dan Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sdn Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3854>
- Rosidi, M. wahyu. (2018). Penerapan Media Ular Tangga 3D Untuk Meningkatkan Atensi Belajar Kelas 4 Sd/Mi Jenggol Krembung. *Ptk B2 Pgsd Fkip*. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3244>
- Sardiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Tarasova, K. S. (2016). Development of Socio-emotional Competence in Primary School Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 128–132. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.166>
- Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Vol. 3*(No. 1), 118–129. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/118>

ew/708/572

- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.39212>
- Witanta, V. A., Baiduri, B., & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12.

<https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9565>

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada pihak perguruan tinggi Institut Shanti Bhuana, kami mengucapkan terima kasih telah membiayai seluruh penelitian, Kami juga berterima kasih kepada seluruh pihak sekolah baik kepala sekolah, guru maupun peserta didik yang telah mendukung penelitian ini baik dalam memberikan dukungan moral, waktu dan izin sehingga program penelitian ini dapat terselesaikan.