

Effectiveness Value of the Use of Snakes and Ladders Learning Media on Student Learning Outcomes

¹Akbar Maulana, ²Fitri Silvia Sofyan, ³Tridays Repelita
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Buana Perjuangan
Karawang
Jalan HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang
¹pk20.akbarmaulana@mhs.ubpkarawang.ac.id
²fitrisofyan@ubpkarawang.ac.id
³tridays.repelita@ubpkarawang.ac.id

(Received: 5 Juli 2024 / Accepted: 8 Juli 2024 / Published Online: 13 Juli 2024)

Abstract

This study aims to understand the value of the effectiveness of the use of snakes and ladders learning media on the learning outcomes of VIII grade students at Al-Ikhwan Karawang IT Junior High School. This research utilizes the survey method. The sample technique in this study involved the use of nonprobability sampling through purposive sampling technique. The sample used was 40 students from a total population of 100 students. Data analysis was carried out through the help of the SPSS 27 application which included the determination test and the T test. In accordance with the research findings, the hypothesis test shows that there is an effectiveness of 67.2% between the use of snakes and ladders learning media on the learning outcomes of 8th grade students at Al-Ikhwan Karawang IT Junior High School.

Keywords: *Students, Learning Outcomes, Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini ditujukan guna memahami besaran nilai efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga pada hasil belajar siswa kelas VIII di SMP IT Al-Ikhwan Karawang. Penelitian ini mempergunakan metode survei. Teknik sampel pada penelitian ini melibatkan penggunaan jenis nonprobability sampling melalui teknik purposive sampling. Sampel yang dipergunakan sebanyak 40 siswa dari jumlah keseluruhan populasi 100 siswa. Analisa data dijalankan melalui berbantuan aplikasi SPSS 27 yang mencakup uji determinasi dan uji T. Sesuai temuan penelitian, uji hipotesis menunjukkan bahwasanya terdapat efektivitas sebesar 67,2% antara penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP IT Al-Ikhwan Karawang.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Siswa*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pendekatan pada proses belajar mengajar yang menciptakan suasana positif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Hal ini mencakup beragam strategi dan metode yang dirancang guna membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. Tujuan utamanya adalah untuk membantu individu memahami lingkungan mereka, mengembangkan potensi mereka, dan menjadi anggota masyarakat yang berguna [1]. "Pendidikan mengacu pada sebuah upaya yang dirancang dengan sengaja serta diatur dengan baik untuk membentuk lingkungan serta proses belajar. Tujuannya adalah agar para siswa secara proaktif mampu melakukan pengembangan potensinya pada aspek kekuatan agama dan spiritual, kecerdasan, kedisiplinan diri, budi pekerti luhur, kepribadian, serta keterampilan yang dibutuhkan. Hal ini bukan sekadar dalam rangka urgensi personal, namun juga bagi masyarakat,

bangsa, dan negara” [2]. Pendidikan dapat terjadi di berbagai tingkatan, mulai dari pendidikan formal di sekolah hingga pendidikan informal dalam aktivitas sehari-hari.

Salah satu tindakan yang bisa diambil oleh menteri Kemendikbudristek Bapak Nadiem Makarim, adalah memperkenalkan program merdeka belajar. Program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi para pendidik, siswa, dan orang tua. Inti dari konsep Merdeka Belajar adalah untuk memastikan bahwa proses pendidikan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan [3]. Salah satu strategi yang diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penerapan media ini dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, menghindari kejenuhan saat belajar, dan menghasilkan peningkatan pemahaman peserta didik pada konsep yang dipelajari [4]. Media pembelajaran mengacu pada sarana yang bisa dipergunakan untuk meningkatkan efektivitas dan hasil yang optimal dari proses belajar [5]. Penggunaan media pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung, sehingga meningkatkan daya tarik, efektivitas dan efisien pembelajaran.

Di era saat ini, masalah yang mendesak dalam dunia pendidikan adalah kualitas pendidikan, terutama dalam hal penggunaan komponen-komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut [6] upaya peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa serta menyediakan sarana dan prasarana yang menantang dan mendukung kebutuhan siswa. Hal ini mencakup peningkatan keaktifan, kreativitas, kemampuan berinovasi, efektivitas, dan rasa senang dalam belajar, serta pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi menuntut pembelajaran untuk memanfaatkan teknologi, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan zaman. Hal ini juga berlaku pada komponen-komponen pendukung pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Media tersebut merupakan adaptasi dari permainan tradisional ular tangga yang disesuaikan akan kebutuhan dan kepribadian siswa. Tujuannya adalah guna memenuhi capaian tujuan belajar dengan menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa [7]. Media pembelajaran ular tangga adalah alat bantu yang menggabungkan unsur permainan, sehingga sejalan atas karakteristik siswa yang senang bermain. Permainannya ini melibatkan kotak-kotak berisi pertanyaan, dimana setiap kali bermain siswa harus melewati dan menjawab pertanyaan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ada tiga ranah yang menjadi indikator hasil belajar, yakni: 1) Ranah kognitif, yang memuat pengetahuan, analisis, evaluasi, penerapan, kreasi, dan pemahaman. 2) Ranah afektif, yang memuat penilaian, jawaban, dan penerimaan. 3) Ranah psikomotorik, yang terdiri dari gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, serta gerakan kreatif [8]. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengevaluasi keberhasilan proses ini adalah dengan menilai hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan, sejalan atas tujuan yang sudah diatur. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar bisa terpengaruh dengan banyak faktor, yang digolongkan atas faktor internal serta eksternal. Faktor internalnya meliputi karakteristik siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi, dan sebagainya. Sementara faktor eksternalnya mencakup lingkungan keluarga, pengaruh pergaulan, interaksi sosial, fasilitas belajar, kondisi ekonomi keluarga, dan lain sebagainya. [9].

Melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga, peneliti bertujuan untuk menilai seberapa efektif media ini dalam mencapai peningkatan hasil pembelajar siswa kelas VIII di SMP IT Al-Ikhwan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Studi kuantitatif mengacu pada metode penelitian yang dilandasi oleh ideologi positivisme, dipergunakan dalam menguji populasi ataupun sampel khusus [10]. Adapun metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis survei. Metode survei adalah teknik penelitian kuantitatif yang bertujuan mengumpulkan data mengenai kejadian-kejadian yang telah atau sedang berlangsung. Data ini terdiri dari pandangan subjektif, opini, atribut khas, pola perilaku, dan hubungan antar variabel, serta digunakan untuk menguji hipotesis [11].

Penelitian ini mempergunakan strategi nonprobability sampling, khususnya melalui pendekatan purposive sampling. Adapun sampel yang digunakan berjumlah 40 siswa dikelas VIII SMP IT Al-Ikhwan. Non-probability sampling, sebagaimana didefinisikan oleh [12] adalah strategi pengambilan sampel yang tidak menyediakan kesempatan ataupun peluang setara terhadap semua anggota populasinya agar diatur sebagai sampel. Pendekatan tersebut, seperti yang dijelaskan oleh [13] melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu dan karakteristik yang diinginkan untuk menentukan ukuran sampel yang sesuai untuk penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan yakni uji hipotesis yang dipergunakan yakni Uji Determinasi, serta Uji T. Uji determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen [14]. Dengan mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Uji T (atau Uji T-Test) bertujuan untuk menguji signifikansi koefisiensi secara parsial guna menunjukkan pengaruh tiap variabel independen secara individu terhadap variabel dependen [15].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilangsungkan di SMP IT AL-Ikhwan Karawang, sampel yang digunakan yakni kelas VIII yang berjumlah 40 siswa diantaranya 14 siswa perempuan dan 26 siswa laki-laki. Uji hipotesis serta analisis data dijalankan berbantuan SPSS 27. Menurut [16] untuk menentukan interpretasi koefisien korelasi yaitu dengan ;

- 0,00-0,199 = Berkategori sangat rendah
- 0,20-0,399 = Berkategori rendah
- 0,40-0,599 = Berkategori sedang
- 0,60-0,799 = Berkategori kuat
- 0,80-1,000 = Berkategori sangat kuat

Adapun hasil uji determinasi pada penelitian ini yakni:

Gambar 1. Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.820 ^a	.672	.663	6.972

a. Predictors: (Constant), X

Sumber : Pengolahan Data Peneliti 2024

Berdasarkan gambar diatas, memperoleh nilai R = 0,820 yang memperlihatkan kedapatan korelasi yang kuat diantara media pembelajaran ular tangga dan hasil belajar. Hal tersebut diperkuat oleh nilai R Square = 0,672 yakni dengan koefisien determinasi 67,2%. Ini berarti hasil belajar terpengaruh faktor lainnya dengan besaran 32,8%.

Gambar 2. Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	18.015	13.659		1.319	.195
	X	.844	.096	.820	8.818	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Pengolahan Data Peneliti 2024

Sesuai gambar diatas, hasil uji T diketahui nilai signifikansinya adalah 0,000 yakni tidak melebihi 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya ada efektivitas signifikan media pembelajaran ular tangga pada hasil belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis statistik menggunakan SPSS 27, ditemukan bahwa terdapat peningkatan efektivitas sebesar 67,2% dalam pemanfaatan media pembelajaran ular tangga untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya implementasi media pembelajaran ular tangga berpotensi menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP IT Al-Ikhwon, sesuai dengan penilaian yang dilakukan.[17] Penerapan media pembelajaran ular tangga dapat menghasilkan peningkatan prestasi akademik siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpotensi menghasilkan peningkatan interaksi diantara guru dan siswa serta mengurangi kejenuhan saat pelajaran berlangsung. Media secara mendasar memiliki peran yang krusial dalam sistem pendidikan. Sebagai komponen, media harus terintegrasi dengan baik dan selaras dengan seluruh proses pembelajaran [18] . Definisi lain dari media pembelajaran adalah bahwa media termasuk elemen integral dari seluruh sistem dan proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran memiliki peran vital pada kegiatan pembelajaran dan dianggap sebagai unsur yang sangat krusial pada proses tersebut [19] .

Media pembelajaran mengacu pada alat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran, belajar mengajar dapat lebih menjadi efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Indikator media pembelajaran meliputi keterkaitan antara media yang dipergunakan dan materi pembelajaran, kemampuan guru dalam memanfaatkan media, kemudahan penggunaan media oleh guru serta siswa, ketersediaan media ketika pembelajaran, dan manfaat yang dirasakan siswa dari penggunaan media. Semua ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran [20].

Media pembelajaran ular tangga ini mengintegrasikan konsep permainan tradisional ular tangga dengan materi pelajaran, guna pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media ini telah dimodifikasi dari permainan tradisional tersebut agar sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan fokus utama menyampaikan informasi pembelajaran secara efektif [21]. Menurut [22] penerapan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berpotensi dalam peningkatan prestasi hasil belajar siswa.

Kelebihan dari media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut. Pertama, keakraban siswa dengan permainan ini. Kedua, kemudahan dalam pengadaan, pembuatan, dan pengembangan media ini. Ketiga, sifat permainan ini yang menyenangkan membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Sehingga, harapannya pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat menghasilkan peningkatan pemahaman siswa terhadap hasil belajar siswa. Adapun kelebihan menurut [23] Dalam penerapan media pembelajaran ular tangga, berbagai manfaatnya antara lain: 1) siswa dapat belajar secara interaktif, 2) adanya kolaborasi dalam

belajar kelompok, 3) gambar-gambar dalam permainan membantu memperjelas pemahaman siswa, dan 4) media ini dapat dibuat dengan biaya yang terjangkau.

Hasil belajar termasuk satu diantara banyaknya indikator penting dari kesuksesan proses belajar yang mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Evaluasi hasil belajar ialah suatu cara untuk menilai efisiensi suatu proses pembelajaran, yang menunjukkan seberapa jauhnya pemahaman siswa atas materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sependapat dengan [24] Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai transformasi yang terjadi dalam diri individu yang tercermin dari perubahan sikap dan perilakunya.

Indikator hasil belajar memuat ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Hal ini sependapat dengan Moore dalam [25], tersedia tiga ranah yang menjadi indikator hasil belajar, yakni: 1) Ranah kognitif, yang memuat pengetahuan, analisis, evaluasi, penerapan, kreasi, dan pemahaman. 2) Ranah afektif, yang memuat penilaian, jawaban, dan penerimaan. 3) Ranah psikomotorik, yang terdiri dari gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, serta gerakan kreatif.

Keberhasilan atau kegagalan dalam belajar terpengaruh dengan beberapa faktor, termasuk faktor internal dari individu serta faktor eksternal dari lingkungan sekitar. Menurut [26] Perbedaan tersebut diakibatkan karena banyaknya faktor yang memengaruhinya, seperti: 1) Faktor internal yang bersumber dari diri personal, seperti minat, kemandirian, kesehatan, kebiasaan belajar, serta bakat, yang berpengaruh signifikan terhadap kemajuan belajar siswa. 2) Faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan sekitar siswa, seperti lingkungan alam, sekolah, masyarakat, keluarga, serta ketersediaan peralatan, yang juga turut berperan dalam kemajuan belajarnya.

IV. KESIMPULAN

Sesuai hasil penelitian serta analisis data yang sudah dijalankan, bisa ditarik simpulan bahwasanya penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa terdapat efektivitas yang kuat sebesar 67,2%. Dengan memperoleh nilai $R = 0,820$ yang memperlihatkan kedapatan korelasi yang kuat diantara media pembelajaran ular tangga dan hasil belajar. Hal tersebut diperkuat oleh nilai $R\text{ Square} = 0,672$ yakni dengan koefisien determinasi 67,2%. Ini berarti hasil belajar terpengaruh faktor lainnya dengan besaran 32,8%. Serta hasil uji T diketahui nilai signifikansinya adalah 0,000 yakni tidak melebihi 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya ada efektivitas signifikan media pembelajaran ular tangga pada hasil belajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [2] U.-U. N. 20 T. 2003, "Undang-Undang No 20 Tahun 2003," pp. 147–173, 2003.
- [3] D. K. Ainia, "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter," *J. Filsafat Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 95–101, 2020, doi: 10.23887/jfi.v3i3.24525.
- [4] Amilia Pramita and Rudiana Agustini, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Unesa J. Chem. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 336–344, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>
- [5] A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol.

- 1, no. 2, p. 4, 2023.
- [6] Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- [7] A. Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.
- [8] R. Ricardo and R. I. Meilani, “Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 2, p. 79, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i2.8108.
- [9] A. Syafi’i, T. Marfiyanto, and S. K. Rodiyah, “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 115, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.114.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [11] V. H. Kristanto, *metodologi penelitian*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2018.
- [12] Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23.*, 8th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.
- [13] R. Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar,” *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 1, no. 1, p. 77, 2015, doi: 10.22219/jinop.v1i1.2450.
- [14] T. Nurrita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” 2018.
- [15] A. Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I. Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S. Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, and U. D. Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, “Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023.
- [16] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- [17] M. Ariyanto, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble,” *Profesi Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, p. 133, 2018, doi: 10.23917/ppd.v3i2.3844.
- [18] S. Sabila, K. N. N. M, S. S. Ayunda, and N. Khasanah, “Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan,” *ProsidingSEMAISeminar Nas. PGMI*, pp. 499–518, 2021.