



**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA (*SNAKES
AND LADDERS GAME*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DEMAK PADA
MATERI PERANG MELAWAN KESERAKAHAN
KONGSI DAGANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Nadlifatun Nuronniah

3101411102

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA (SNAKES AND LADDERS GAME) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DEMAK PADA MATERI PERANG MELAWAN KESERAKAHAN KONGSI DAGANG TAHUN AJARAN 2014/2015" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Maret 2015

Mengetahui :

Ketua Jurusan Sejarah



Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd.
NIP. 19730131 199903 1002

Pembimbing Skripsi



Romadi, S.Pd.M.Hum.
NIP. 19691210 200501 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 15 April 2015

Penguji I



Dr. Subagyo, M. Pd.
NIP. 19510808 198003 1 003

Penguji II



Drs. Jayusman, M. Hum.
19630815 198803 1 001

Penguji III



Romadi, S. Pd., M. Hum.
19691210 200501 1 001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Subagyo, M. Pd.
NIP. 19510808 198003 1 003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Maret 2015



Nadlifatun Nuronniyah
NIM. 3101411102

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q. S. Al Mujadalah :11).
- ❖ Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah memudahkan jalannya menuju Surga. Sesungguhnya para Malaikat membentangkan sayapnya untuk orang yang menuntut ilmu karena ridha atas apa yang mereka lakukan. Dan sesungguhnya orang yang berilmu benar-benar dimintakan ampun oleh penghuni langit dan bumi, bahkan oleh ikan-ikan yang berada di dalam air." (H. R. Abu Dawud).
- ❖ Ketika semangat mulai melemah, ingatlah Allah SWT dan bayangkan senyuman bapak ibumu (penulis).
- ❖ Amalkanlah ilmu yang engkau miliki, karenanya tiadaakan pernah habis(Ahmad Shokhib).

PERSEMBAHAN

Atas rahmat, hidayah serta inayah dari Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Bapak dan ibuku tersayang, Ahmad Shokhib dan Muarwanah yang selalu memberikan kasih sayang dan do'a yang tulus. Kalian penyemangat langkahku.
- ❖ Kakak-Kakakku, Mbak Nafis, Mas Edi, dan Adik-adikku Hisyam dan A'yun, serta dua keponakanku nan lucu "Dek Faza dan Dek Zidan" yang selalu memberikan do'a, dukungan dan dorongan untukku dalam meraih cita-cita.
- ❖ Ufi, Murma, Desri dan Atih yang selalu memberikan semangat, do'a, senyuman ketika mulai lemah dan menjadi keluarga.
- ❖ Indi, Nur, dan Gita, serta keluarga Sambel Bara 2011 yang telah menjadi sahabat dan keluarga baru buatku, mengisi tawa dan sedihku. Semoga kita akan menjadi saudara selamanya.
- ❖ Fajar, Ibnu, Zaka, Adinda, Ifa, dan Mas Ucup serta keluarga BP2M Unnes yang telah membantu dan menyemangati dengan canda tawa.
- ❖ Fanna, Rona, Amin, kalian adek-adek kos yang senantiasa memotivasiku untuk lebih semangat belajar
- ❖ Untuk dosen dan guru yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat
- ❖ Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA (*SNAKES AND LADDERS GAME*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DEMAK PADA MATERI PERANG MELAWAN KESERAKAHAN KONGSI DAGANG TAHUN AJARAN 2014/2015”. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk menempuh studi di Unnes.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Arif Purnomo, S.Pd, S.S., M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
4. Romadi, S.Pd., M.Hum., Dosen pembimbing yang membimbing penulis dengan penuh kesabaran, memberikan waktu dan ilmu pengetahuan dengan penuh bijaksana sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Ba'in, M.Hum., Drs. Suharso, M.Pd., Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd., Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd., dan Atno, S.Pd. M.Pd. sebagai validator

media permainan ular tangga sejarah yang telah membimbing dengan memberikan kritik dan sarannya agar media ini menjadi lebih baik.

6. Thoriq Hasan, S.Ag., M.SI. dan Drs. Siswandi, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Hidayah Semarang dan SMA Negeri 1 Demak yang telah membrikan izin penelitian media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini.
7. Ma'rufatin Nurus Sa'ady, S.Si. dan Endah Purwatiningsih, S.Pd.,selaku guru sejarah di SMK Hidayah Semarang yang telah menjadi validator media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini.
8. Astuti Rubijatun, S.Pd., M.Si.,Taslimah, S.Pd., M.Si., dan Titik Wardani, S.S., M.Hum. selakuguru sejarah di SMA Negeri 1 Demak yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian serta menjadi validator media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini.
9. Seluruh peserta didik kelas XI di SMK Hidayah Semarang dan SMA Negeri 1 Demak (kelas XI IIS) yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dari lubuk hati yang paling dalam dan berdo'a semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khasanah ilmu pengetahuan.

Semarang, 27 Maret 2015

Penulis

SARI

Nuronniyah, Nadlifatun. 2015.*Pengembangan Permainan Ular Tangga (Snakes and Ladders Game) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Demak Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang Tahun Ajaran 2014/2015.* Skripsi, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Romadi, S. Pd. M.Hum.

Kata kunci :Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, dan Kelas XI

Latar belakang dalam penelitian ini adalah perlunya dikembangkan media pembelajaran karena perlunya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk belajar, seperti menggunakan permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengembangkan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang, (2) Mengetahui efektivitas permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Demak.

Penelitian ini menggunakan RnD (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga materi perang melawan keserakahan kongsi dagang ini termasuk kriteria sangat layak dengan persentase 81,25 % pada validasi tahap I dan 86,67% pada validasi II. Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga ini, masuk dalam kriteria sangat aktif yaitu 85 %. Sedangkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan $g = 0,71$ dengan kategori tinggi. Selain itu, analisis tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini membawa pengaruh positif, karena pembelajaran sejarah menjadi lebih aktif (94,6%), kreatif (97,7%), menarik (94,6%), mudah memahami materi (93,1%), dan memotivasi peserta didik (95,4%).

Simpulan penelitian adalah (1) Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang ini sangat layak sebagai media pembelajaran sejarah menurut ahli media dan materi, serta Guru Sejarah, (2) Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, analisis tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini membawa pengaruh positif, karena pembelajaran sejarah menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, mudah memahami materi, dan memotivasi peserta didik.

Berdasarkan simpulan diatas peneliti mengajukan saran sebagai berikut: (1) Guru sebaiknya mengingatkan dan memastikan peserta didik sudah membaca dan memahami petunjuk media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan peserta didik tidak ada yang masih bingung dalam teknisnya, (2) Persiapan yang matang dan pengelolaan waktu yang baik sangat diperlukan dalam penerapan media permainan ular tangga materi perang melawan keserakahan kongsi dagang ini, agar pembelajaran selesai tepat pada waktunya dan semua kartu pertanyaan bisa terselesaikan, (3) Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga direkomendasikan dikembangkan untuk materi lain dengan variasi soal sesuai dengan perkembangan pengetahuan yang ada.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kompetensi Guru	13

B. Pembelajaran Sejarah	15
C. Media Pembelajaran	17
D. Permainan Ular Tangga (<i>Snakes and Ladders Game</i>)	19
E. Hasil Belajar	23
G. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian	30
C. Sumber Data	33
D. Metode Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data Penelitian.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Hasil Perhitungan Validitas Soal.....	41
2. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	43
3. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	44
4. Klasifikasi Faktor.....	46
5. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	58

DAFTAR BAGAN

Bagan

Halaman

1. Kerangka Berpikir	26
2. Desain Penelitian Eksperimen	31
3. Prosedur Penelitian.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1. <i>Box</i> Permainan Ular Tangga Sejarah	95
2. Beberan (Papan) Permainan Ular Tangga Sejarah.....	95
3. Dadu dan Bidak Permainan Ular Tangga Sejarah	95
4. Kartu Pertanyaan Permainan Ular Tangga Sejarah	96
5. Buku Panduan Permainan Ular Tangga Sejarah	96
6. Kotak Pengocok Dadu Permainan Ular Tangga Sejarah	96
7. Lembar Penilaian Permainan Ular tangga Sejarah.....	97
8a. <i>Box</i> Permainan Ular Tangga Sejarah Sebelum Revisi.....	97
8b. <i>Box</i> permainan Ular Tangga Sejarah Setelah Revisi	97
9a. Beberan Sebelum Revisi	98
9a. Beberan Setelah Revisi.....	98
10a. Dadu dan Bidak Sebelum Revisi.....	98
10b. Dadu dan Bidak Setelah Revisi.....	99
11a. Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi I.....	99
11b. Kartu Pertanyaan Setelah Revisi I.....	99
12a. Buku Panduan Permainan Sebelum Revisi	100
12b. Buku Panduan Permainan Setelah Revisi	100
13a. Kotak Pengocok Sebelum Revisi	100
13b. Kotak Pengocok Setelah Revisi	100

14a. Lembar Penilaian Permainan Sebelum Revisi	101
14a. Lembar Penilaian Permainan Setelah Revisi.....	101
15. Lembar Jawab Peserta Didik.....	101
16a. Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi II	102
16a. Kartu Pertanyaan Setelah Revisi II	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik.....	71
2. Angket Validasi Media Permainan Ular Tangga	86
3. Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga.....	90
4. Komponen-Komponen dan Hasil Revisi Produk Permainan Ular Tangga Sejarah	95
5. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	103
6. Soal Uji Coba	108
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	116
8. Hasil Uji Coba Soal	122
9. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	127
10. Soal- Soal dalam Kartu Pertanyaan Permainan Ular Tangga Sejarah.....	131
11. Uji <i>Gain/Hake</i>	134
12. Lembar Aktivitas Peserta Didik	135
13. Daftar Nama dan Nilai Kelas XI IIS 1	138
14. Hasil Perhitungan Tanggapan Peserta Didik.....	139
15. Dokumentasi.....	141
16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan faktor yang datang dari luar seperti kualitas pengajaran. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran (Sudjana, 2010: 39-40).

Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mengenai gambaran masa lalu manusia sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Selain itu, sejarah merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan rangkaian peristiwa dalam lingkup waktu tertentu (Kochhar, 2008:3). Menurut Kuntowijoyo (1995: 13) sejarah merupakan ilmu tentang waktu. Dalam waktu terjadi empat hal, yaitu: perkembangan, kesinambungan, pengulangan dan perubahan. Akan tetapi, selama ini muncul anggapan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang hanya menceritakan masa lampau dan tidak penting untuk dipelajari.

Kenyataannya dalam dunia pendidikan sekarang ini, mata pelajaran Sejarah sering dianggap remeh oleh peserta didik. Padahal mata pelajaran

sejarah ini memberikan banyak manfaat yang dapat diperoleh, baik dilihat dari kepribadian maupun pengetahuan seseorang yang telah belajar sejarah dengan baik dan benar. Ketidaksenangan terhadap mata pelajaran Sejarah ini, dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar para peserta didik.

Penggunaan media yang masih minim juga menyebabkan ketidakberhasilan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran sejarah tidak menarik bagi peserta didik. Kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran ceramah membuat peserta didik terlihat tidak antusias dalam pembelajaran. Keadaan ini ditandai dengan munculnya gejala peserta didik suka berbicara dengan teman sebangkunya, sebagian lagi mengantuk saat guru menjelaskan, ada juga yang lebih suka bermain-main. Padahal pemilihan media itu sendiri fungsinya sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai penjelas pesan.

Hal ini dibuktikan dengan wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Demak, bernama Astuti Robijatun pada tanggal 14 Januari 2015, mengatakan bahwa peserta didik sering merasa bosan ketika pembelajaran Sejarah. Guru juga mengatakan bahwa peserta didik sekarang sangat malas kalau disuruh membaca buku. Apalagi banyaknya materi yang harus dipelajari dalam mata pelajaran Sejarah, memungkinkan peserta didik semakin malas untuk mempelajarinya. Padahal, guru sudah berusaha agar peserta didik mudah memahami materi dan menyukai mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang peserta didik kelas XI IIS 1 bernama Kana Maf'ula mengatakan bahwa pada saat pembelajaran

Sejarah, guru sering menggunakan media *microsoft power point* saja dan hanya menjelaskan secara panjang lebar sesuai buku. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik, dan hanya itu-itu saja medianya, kurang adanya variasi media sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran Sejarah. Beberapa dari kami hanya mampu mendengarkan penjelasan dari guru sebentar saja, lalu banyak yang berbicara sendiri, mengantuk, dan ada juga yang suka bermain-main sendiri dengan teman sebangkunya. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif media yang variatif dalam pembelajaran agar peserta didik merasa senang, bersemangat, dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media yang tepat dalam penyajian pembelajaran akan mampu memunculkan aktivitas peserta didik selama pelajaran berlangsung. Selain itu, dengan penggunaan media yang menarik dan efektif mampu meningkatkan ketrampilan guru serta hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan dapat menggunakan maupun mengembangkan media pembelajaran. Sehingga guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media pembelajaran.

Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat

diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman yang menggunakan media pembelajaran (Asyhar, 2012: 28).

Salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, seperti menggunakan permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Arief dalam Munadi, 2013: 163). Menurut Setyawan (2013: 24-25), permainan atau *game* memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu: timbulnya kerja sama antar peserta didik mengetahui, memahami, dan mempraktikkan peraturan, prinsip-prinsip, serta prosedur-prosedur peraturan permainan.

Salah satu permainan yang dapat dikembangkan guru adalah permainan ular tangga. Dalam bahasa Inggris, permainan ini dikenal dengan *snakes and ladders game*. Ular Tangga adalah jenis permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih secara sederhana, yaitu dengan melempar dadu dan selanjutnya menjalankan bidak berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar, serta sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif, kreatif dan memotivasi peserta didik untuk tertarik dalam

pembelajaran. Pengembangan permainan ular tangga ini dilengkapi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab peserta didik, sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Diharapkan dengan media permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) ini mampu mengembangkan daya pikir peserta didik, memotivasi dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan angket yang disebar sebelumnya oleh peneliti pada tanggal 20 Januari 2015 kepada guru sejarah SMA Negeri 1 Demak, guru berusaha membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dengan menggunakan *media microsoft power point*, gambar, video, internet, artefak, *handout* dan koran/ surat kabar. Akan tetapi, minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih kurang. Hal ini dikarenakan pandangan peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran sejarah itu tidak penting dan selalu membahas masa lalu. Selain itu, materi yang banyak dan keterbatasan waktu yang menjadikan kurangnya media pembelajaran sejarah yang ada.

Berdasarkan angket yang disebar kepada peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 1 Demak, kebanyakan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran sejarah yang terlalu serius dan kemas media pembelajaran sejarah yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan menjadi tidak bersemangat belajar. Sehingga, berdampak kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Padahal dalam

Kurikulum 2013, peserta didik lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah (Kurinasih dan Berlin Sani, 2014: 40).

Berdasarkan alasan-alasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengangkat judul skripsi **“Pengembangan Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang?
2. Bagaimana efektivitas permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Demak?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang.

2. Mengetahui efektivitas permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Demak.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah tentang efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran sejarah yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan mampu memotivasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

- a. *Bagi peserta didik hasil penelitian ini bermanfaat:*

1. Memperkenalkan permainan tradisional, seperti: permainan ular tangga (*snakes and ladders game*)
2. Membantu peserta didik memahami dan menerima materi dalam pembelajaran sejarah.
3. Meningkatkan aktivitas, motivasi dan memberikan rangsangan bagi peserta didik untuk berpikir kreatif dan berimajinasi.

4. Menambah pengalaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*).
 5. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
- b. *Bagi Guru hasil penelitian ini bermanfaat:*
1. Dapat memberikan gambaran efektif atau tidaknya penggunaan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai pembelajaran sejarah.
 2. Sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran sejarah.
 3. Menumbuhkan inspirasi untuk menciptakan permainan lain sebagai media pembelajaran sejarah.
 4. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah dengan memperkenalkan media permainan tradisional.
- c. *Bagi Sekolah hasil penelitian ini bermanfaat:*
1. Memberikan masukan bagi sekolah guna memaksimalkan kemampuan peserta didik dan kinerja guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah.
 2. Meningkatkan prestasi sekolah dalam pembelajaran sejarah dan pengenalan permainan tradisional.
 3. Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran baru yang lebih bervariasi.

4. Menciptakan kultur sekolah yang terdiri atas guru-guru yang sadar inovasi pembelajaran.
- d. *Bagi Pemerintah penelitian ini bermanfaat:*
1. Memberikan gambaran yang nyata tentang kondisi pembelajaran sejarah.
 2. Memberikan masukan tentang kebijakan pendidikan yang ideal terkait dalam memaksimalkan pembelajaran sejarah.
- e. *Bagi Peneliti hasil penelitian ini bermanfaat:*
- Memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh pengembangan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) sebagai media pembelajaran sejarah yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif, mampu memotivasi dan menarik minat peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

E. BATASAN ISTILAH

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul skripsi ini dan agar tidak meluas sehingga skripsi ini tetap pada pengertian yang dimaksud dalam judul maka perlu adanya batasan istilah.

1. Pengembangan

Pengembangan berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih efektif, dan sebagainya. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses

mengembangkan permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) menjadi permainan yang lebih efektif. Diharapkan dengan adanya permainan ular tangga sejarah ini, peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran sejarah.

2. Permainan ular tangga (*snakes and ladders game*)

Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok guna mencapai tujuan tertentu. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak di Indonesia. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ini, biasanya terdiri dari beberan (papan) ular tangga, dadu, dan bidak.

Cara permainannya juga cukup mudah untuk dimainkan, yaitu pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah ia akan bergerak dan selanjutnya menjalankan bidak. Apabila menemui gambar tangga, maka bidak bisa naik mengikuti arah tangga tersebut. Sedangkan apabila menemui gambar kepala ular, maka bidak turun mengikuti ekor ular tersebut. Permainan ini berakhir, apabila semua pemain telah mencapai angka yang paling terbesar sebagai tanda berakhir permainan.

3. Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan

(Djamarah dan Aswan Zain, 2013: 120). Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*Wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013: 3). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal, karena media berfungsi sebagai penjelas pesan (Musfiqon, 2012: 28).

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Asyhar, 2012: 7). Sedangkan sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah mengenai asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah usaha pendidik untuk mengajarkan kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau.

5. Hasil Belajar

Setiap dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar-mengajar, baik disengaja maupun tidak disengaja, disadari atau tidak disadari. Proses belajar-mengajar ini akan diperoleh hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar (Sardiman, 2014: 19).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Chatarina Tri Anni, 2011:85). Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.