KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJASEM TIMUR 02 KABUPATEN TEGAL

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memeroleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Kurniasih
1401415313

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal" karya,

nama : Kurniasih

NIM : 1401415313

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 14 Juni 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing

Dr. Kurotul Aeni, M.Pd.
NIP 19610728 198603 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal" karya,

nama : KURNIASIH

NIM : 1401415313

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Kamis, 11 Juli 2019.

Semarang, 23 Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 19590821 198403 1 001

Sekretaris,

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji I,

Drs. Suwandi, M.Pd.
NIP 19580710 198703 1 003

Penguji II,

Dra. Marjuni., M.Pd.
NIP 19590110 198803 2 001

Penguji III,

Dr. Kurotul Aeni, M.Pd.
NIP 19610728 198603 2 001

iii

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kurniasih

NIM : 1401415313

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul : Keefktifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal

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

Tegal, Juni 2019

Peneliti,

METERAI TEMPEL

D9E1CAFF866383693

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Kurniasih

NIM 1401415313

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
2. Orang yang penuh harap akan terus mencari, sementara orang yang penuh ketakutan akan melarikan diri. (Ali bin Abi Thalib).
3. Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan ikhlas. (Khalifah Umar).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Suratman, Ibu Surtinah, Kakak Ruab (Almh), Adik Sahrul Gunawan, keluarga besar Kusnedi, serta keluarga besar Tarjuki yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.
2. Almamater PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Kurniasih. 2019. *Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Kurotul Aeni, M.Pd.. 597.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Media Ular Tangga; Minat Belajar; Pembelajaran IPS.

Salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran IPS adalah guru masih kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Dengan media ular tangga, pesan yang disampaikan dengan permainan akan lebih menarik perhatian, karena inilah faktor penting dalam proses belajar, sehingga dengan perhatian akan timbul rangsangan belajar. Tujuan penelitian, yaitu untuk menguji keefektifan media ular tangga ditinjau dari minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal.

Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design.* Populasi adalah siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal berjumlah 42 siswa terdiri dari 22 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara untuk mengetahui data awal siswa, observasi digunakan untuk memeroleh data penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran, tes untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, angket untuk mendapatkan data minat belajar siswa. Analisis statistik yang digunakan yaitu korelasi *product moment* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *lilliefors* untuk menguji normalitas data, *levene's test* untuk uji homogenitas, dan *t test* untuk uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis perbedaan data minat belajar menggunakan *independent samples t test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,337 > 2,021) dan pada hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,463 > 2,021).Perhitungan uji lebih baik pada minat belajar siswa menggunakan rumus empiris menunjukan bahwa selisih nilai rata-rata pada kelas eksperimen > kelas kontrol (17 > 12) dan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen > kelas kontrol (31 > 28). Hasil uji keefektifan data minat belajar menggunakan *one samples t test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,541 > 2,080) dan pada hasil belajar diperoleh$t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,152 > 2,080).

Simpulan yaitu,penerapan media ular tangga terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa daripada gambar. Disarankan guru dapat memberikan penghargaan sejak awal pembelajaran tentang konsekuensi yang telah disepakati antara guru dan siswa pada proses permainan ular tangga, sehingga siswa dapat berkompetensi secara sehat antar kelompok dan menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran serta tidak terjadi kegaduhan.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal" sebagai salah satu syarat untuk memeroleh gelar Sarjana Pendidikan. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Kurotul Aeni, M.Pd., dosen Pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.

6. Drs. Suwandi, M.Pd., dosen penguji pertama dan Dra. Marjuni, M.Pd., dosen penguji kedua yang telah memberi masukan pada peneliti.
7. Staf Tendik PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.
8. Kepala Kesatuan Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Tasiah, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal dan Siti Ngaisah, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Kertayasa 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Edi Purwanto, S.Pd., guru kelas V A ,Nurjanah, S.Pd.SD., guru kelas V B SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal, serta Nofi K, S.Pd., guru kelas V SD Negeri Kertayasa 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti dalam penelitian.
11. Siswa kelas VA dan VB SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal yang telah menjadi sumber data penelitian.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

Tegal, 14 Juni 2019

Peneliti

Kurniasih
1401415313

viii

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

PRAKATA vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

Bab

1. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 13

1.3 Pembatasan Masalah 14

1.4 Rumusan Masalah 15

1.5 Tujuan Penelitian 15

1.5.1 Tujuan Umum 16

1.5.2 Tujuan Khusus 16

1.6 Manfaat Penelitian 17

1.6.1 Manfaat Teoritis 18

1.6.2 Manfaat Praktis 18

2. KAJIAN PUSTAKA 20

2.1 Kajian Teori 20

2.1.1 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 21
2.1.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar 28
2.1.3 Media Pembelajaran 31
2.1.4 Permainan Ular Tangga 35
2.1.5 Minat Belajar 42
2.1.6 Belajar dan Hasil Belajar 46
2.1.7 Hubungan antar Variabel 52
2.2 Kajian Empiris 56
2.3 Kerangka Berpikir 62
2.4 Hipotesis Penelitian 65

3. METODE PENELITIAN 67
3.1 Desain Penelitian 67
3.2 Desain Eksperimen 69
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian 72
3.4 Prosedur Penelitian 73
3.5 Populasi dan Sampel 76
3.5.1 Populasi 76
3.5.2 Sampel 77
3.6 Variabel Penelitian 78
3.6.1 Variabel Independen 79
3.6.2 Variabel Dependen 79
3.7 Definisi Operasional Variabel 80
3.7.1 Variabel Media Ular Tangga 80
3.7.2 Variabel Minat Belajar Siswa 81
3.7.3 Variabel Hasil Belajar Siswa 82
3.8 Data Penelitian 82
3.81Jenis Data 83
3.8.2 Sumber Data 83
3.9 Teknik Pengumpulan Data 86
3.9.1 Wawancara 86

3.9.2 Observasi 87
3.9.3 Dokumentasi 88
3.9.4 Tes 89
3.9.5 Angket 90
3.10 Instrumen Penelitian 91
3.10.1 Pedoman Wawancara 91
3.10.2 Lembar Pengamatan 92
3.10.3 Daftar Cek dan Tabel 93
3.10.4 Lembar Angket 94
3.10.5 Soal Tes 100
3.11 Teknik Analisis Data 110
3.12.1 Analisis Deskriptif Data 110
3.12.2 Analisis Statistik Data 112

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 118
4.1 Objek Penelitian 118
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran 118
1.2.1 Kelas Eksperimen 119
1.2.2 Kelas Kontrol 130
4.3 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian 140
4.3.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Independen 140
4.3.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen 144
4.4 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian 169
4.4.1 Uji Prasyarat Analisis 170
4.4.2 Uji Hipotesis 174
4.5 Pembahasan 189
4.5.1 Perbedaan Penerapan Media Ular Tangga dan Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa 190
4.5.2 Perbedaan Penerapan Media Ular Tanggadan Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa 194

4.5.3 Penerapan Media Ular Tangga Lebih Baik dari Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa 196
4.5.4 Penerapan Media Ular Tangga Lebih Baik dari Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa 197
4.5.5 Keefektifan Media Ular Tangga Ditinjau dari Minat Belajar Siswa ... 198
4.5.6 Keefektifan Media Ular Tangga Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa 199
4.6 Implikasi Penelitian 201

5 PENUTUP 202
5.1 Simpulan 202
5.2 Saran 204
5.3 Bagi Siswa 205
5.3.1 Bagi Guru 206
5.3.2 Bagi Sekolah 206
5.3.3 Bagi Peneliti Lanjutan 207

DAFTAR PUSTAKA 209
LAMPIRAN 216

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 28
2.2 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa 44
3.1 Aspek dan Indikator Wawancara Tidak Terstruktur 92
3.2 Kisi-kisi Lembar Pengamatan Pembelajaran 93
3.3 Kriteria Penskoran Angket Minat Belajar Siswa 94
3.4 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif 95
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Uji Coba 98
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Uji Coba 99
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Coba 104
3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba 105
3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba 107
3.10 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba 109
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen 142
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol 143
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar Siswa 145
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Minat Belajar Siswa 146
4.5 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa 148
4.6 Penafsiran Nilai Indeks 151
4.7 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen 157
4.8 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol 161
4.9 Deskripsi Data Nilai Tes Aawal Hasil Belajar Siswa 164
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Hasil Belajar Siswa 165
4.11 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa 167
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa 168
4.13 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa 171
4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa 172

4.15 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa 173
4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa 174
4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa 177
4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa 179
4.19 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa 186
4.20 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa 188

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Media Ular Tangga	40
2.2	Bagan Kerangka Berpikir	64
3.1	*Nonequivalent Control Group Design*.....	70
3.2	Prosedur Penelitian	75
4.1	Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	146
4.2	Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	147
4.3	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Eksperimen ..	165
4.4	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Kontrol	166
4.5	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Eksperimen .	168
4.6	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Kontrol	169

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 217
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol..... 218
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba 219
4. Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Eksperimen 220
5. Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Kontrol 221
6. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur 222
7. Silabus Pembelajaran..... 224
8. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen 225
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol..... 248
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 269
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 277
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 311
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 320
14. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 353
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 361
16. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4 396
17. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4 404
18. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Uji Coba 441
19. Angket Minat Belajar Uji Coba 442
20. Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 447
21. Tabulasi Nilai Angket Minat Belajar Uji Coba 464
22. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Uji Coba 471
23. Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar Uji Coba 472
24. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba 475
25. Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba 482
26. Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 490
27. Tabulasi Nilai Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba 508

28. Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba 515
29. Hasil Uji Realibilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba 516
30. Hasil Uji Taraf Kesukaran Uji Coba 518
31. Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba 519
32. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penerapan Media Ular Tangga 520
33. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Ular Tangga 522
34. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Ular Tangga 523
35. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Ular Tangga 524
36. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Ular Tangga 525
37. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penerapan Media Gambar 526
38. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Gambar 528
39. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Gambar 529
40. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Gambar 530
41. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Gambar 531
42. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar 532
43. Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar 533
44. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen 536
45. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol 540
46. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen 544
47. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol 548
48. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Eksperimen 552
49. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Kontrol 553
50. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen 554
51. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Kontrol 555
52. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar 556
53. Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar 562
54. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen 566
55. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol 567
56. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen 568
57. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol 569

58. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Minat Belajar Awal 570
59. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Hasil Belajar Awal 572
60. Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar 573
61. Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar 575
62. Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar 576
63. Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar 577
64. Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar 578
65. Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar 579
66. Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Tegal 580
67. Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Kabupaten Tegal 581
68. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba 582
69. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 583
70. Foto Pelaksanaan Uji Coba Instrumen 584
71. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen 586
72. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol 589
73. Perangkat Media Permainan Ular Tangga 591
74. Daftar Sitasi Jurnal 593

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian, terdiri dari subjudul. Subjudul tersebut menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan istilah pokok penelitian. Di dalam latar belakang masalah membahas tentang masalah yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian tersebut. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan yang disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian berisi tentang jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun. Manfaat penelitian berisi tentang kegunaan dari penelitian yang telah dilakukan. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian fisik dan nonfisik (Winataputra dkk., 2010:2.3). Jalaluddin & Idi (2012:135) menyatakan, manusia dapat bertindak sebagai subjek dan objek pendidikan yang siap untuk mendidik dan dididik. Manusia merupakan makhluk sosial dan berbahasa untuk berkomunikasi dalam proses pendidikan. Perkembangan manusia ditentukan oleh pembawaan dan lingkungan (pendidikan). Pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang bermutu, berkebudayaan, serta menjadi individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik baik dari segi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta

keterampilan seperti yang di jelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia, dengan adanya pendidikan dapat mengubah sifat dan tabiat manusia. Munib, Budiyono, & Suryana (2015:36) menyatakan, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara terstruktur oleh orang-orang yang diberikan tanggung jawab untuk memengaruhi siswa, sehingga memiliki sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi suatu negara untuk memajukan negara tersebut.

Indonesia merupakan salah satu negara yang melindungi hak pendidikan di mana warganya memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu, hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 5 Ayat 1 menyatakan, “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memeroleh pendidikan yang bermutu”. Pendidikan yang bermutu memiliki standar mutu pendidikan yang disebut Standar Nasional Pendidikan (SNP). PP No. 19 tahun 2005 pasal 2 ayat 1 menyatakan tentang ruang lingkup Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang meliputi : (1) standar isi; (2) standar proses; (3) standar kompetensi lulusan; (4) standar pendidik dan tenaga kependidikan; (5)

standar sarana dan prasarana; (6) standar pengelolaan sekolah; (7) standar pembiayaan; dan (8) standar penilaian pendidikan. Standar ini mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu, sehingga tujuan dan fungsi pendidikan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan optimal. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak sehingga menjadikan siswa yang berilmu dan memiliki akhlak yang baik seperti yang telah tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yaitu:

> Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dapat terwujud apabila terdapat peran aktif orang tua, sekolah, masyarakat, dan pemerintah secara bersama-sama bertanggung jawab dalam melaksanakan pendidikan. Tujuan pendidikan dalam lingkungan sekolah mengarah pada kegiatan proses pembelajaran. Guru harus selalu memberi dukungan dan lingkungan belajar yang baik untuk mendukung siswa agar semangat dalam belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, efisien dan mencapai hasil yang baik. Upaya pencapaian tujuan pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah, yaitu salah satunya adalah merencanakan program wajib belajar yang ditempuh pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan dasar di Indonesia terdiri dari SD, MI, MTs, dan bentuk lain yang sederajat, hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab VI Pasal 17 Ayat 2 menyatakan, “Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat”. Pendidikan dasar ini merupakan salah satu jenis pendidikan formal yang berada di Indonesia sesuai dengan peraturan yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 2 menjelaskan, “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Dengan demikian pendidikan dasar merupakan pendidikan formal, untuk mencapai tujuan pendidikan yang disusun berlandaskan kurikulum.

Arifin (2017:1) menyatakan, kurikulum merupakan sebuah alat dalam dunia pendidikan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan dan sebagai sebuah pedoman yang digunakan oleh seluruh unsur pendidikan dalam proses pembelajaran pada semua jenjang dan jenis pendidikan. Mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum di Indonesia untuk pendidikan dasar maupun menengah, yaitu terdiri dari sepuluh mata pelajaran seperti pendidikan agama, PKN, bahasa, matematika, IPS, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, dan Mulok hal tersebut telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1 menyatakan, “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan yang terdiri dari berbagai mata pelajaran.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS yang berada pada sekolah dasar memiliki berbagai materi yang terdapat di dalamnya, yaitu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Sardjiyo, Sugandi, & Ischak, 2014:1.4). Pembelajaran IPS melakukan pendekatan tematik pada kelas 1 sampai 3, sedangkan menggunakan pendekatan pelajaran pada kelas 4 sampai 6. Pembelajaran IPS disusun secara sistematis dan komperhensif dengan harapan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, memahami, dan memiliki kemampuan menganalisis kondisi sosial yang berada di dalam masyarakat serta dapat mengaplikasikan ilmu tersebut. Materi yang terdapat di dalam IPS tidak tampak secara nyata, namun tertata secara terpadu di dalam standar kompetensi yang dimulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Materi di dalam IPS muncul karena adanya kompleksitas permasalahan di dalam masyarakat yang sering kita sebut dengan masalah sosial, dengan pembelajaran IPS siswa diharapkan dapat mengaplikasikan tindakan empatik untuk menyelesaikan permasalahan sosial, sehingga selain memeroleh ilmu berupa teori juga dapat mengaplikasikannya berupa tindakan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah mata pelajaran yang terdiri dari cabang-cabang Ilmu sosial. Sardjiyo dkk (2014:1.26) menyatakan, IPS merupakan

salah satu bidang studi yang di dalamnya tidak hanya mempelajari, naum menelaah, bahkan menganalisis gejala sosial dan permasalahan yang terdapat di dalam masyarakat dengan memadukan dari berbagai aspek kehidupan. IPS mengkaji mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisai yang berkaitan dengan manusia dan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya yang diambil dari berbagai ilmu sosial. Dari pengertian tersebut kita dapat mengambil kesimpulan, bahwa IPS merupakan pembelajaran yang memberikan gambaran secara nyata tentang hidup dan lingkungannya. IPS memiliki peranan penting dalam upaya pembangunan nasional jika ditinjau dari tujuan adanya IPS tersebut.

Sardjiyo dkk (2014:1.32) menyebutkan, tujuan adanya pembelajaran IPS adalah untuk membentuk warga negara yang memiliki kemampuan sosial yang tinggi sehingga dapat bertahan diantara kekuatan fisik dan sosial yang berada lingkungannya dan menjadikan waraga negara yang baik dan bertanggung jawab. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 memuat tujuan IPS yaitu siswa dibekali dengan kemampuan sebagai berikut:

> (1) mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tau, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen serta kesadaran dalam nilai kehidupan sosial; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global, sehingga pembelajaran IPS memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, kepedulian, dan peka terhadap kehidupan sosial.

Seiringan dengan tujuan pembelajaran IPS, peranannya pun memliki arti yang penting untuk membentuk kepribadian sosial dan karakter siswa, hal ini

harus diimbangi dengan kemampuan guru untuk mengembangkan karakteristik siswa, karena karakteristik setiap siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik pembelajaran di kelas tinggi (4,5, dan 6) lebih menekankan pada proses siswa dalam memecahkan masalah, serta penyelidikan terhadap suatu masalah dan guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Piaget (1988) dalam Rifa'i & Anni (2012:35), usia 7-15 tahun mengalami tahap operasional formal. Artinya siswa sudah mampu berpikir tinggi atau berpikir ilmiah. Sama dengan pendapat tersebut bahwa di dalam pembelajaran IPS guru dituntut untuk lebih kreatif di dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dengan materi yang begitu luas dan pandangan siswa tentang mata pelajaran IPS yang identik dengan menghafal akan berubah. IPS merupakan mata pelajaran yang tidak hanya mengajarkan pemahaman melalui konsep yang diajarkan guru, tetapi melalui lingkungan dan pengalaman siswa.

Kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran IPS yang menarik sangat diperlukan, karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan menjadikan rasa ingin tahu siswa dalam belajar tinggi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari penelitian yang dilakukan oleh Aeni, Zamroni & Zuchdi. (2016:31) menyatakan, siswa dapat mengetahui sesuatu dengan banyak, namun siswa tidak dapat memiliki sikap, minat, apersepsi terhadap apa yang mereka ketahui. Dari penelitian tersebut bahwa, peran guru sangat penting untuk membuat siswa paham serta menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan berjalan optimal dengan terpenuhinya beberapa aspek pembelajaran di dalamnya dan karena pada dasarnya siswa dapat mengetahui banyak hal apabila fasilitas terpenuhi dan proses pembelajaran menyenangkan.

Aspek pembelajaran menurut Hamalik (2017:62-4) ialah: (1) aspek tujuan instruksional; (2) aspek materi pembelajaran; (3) aspek metode atau strategi pembelajaran; (4) aspek media instruksional; (5) aspek penilaian; (6) aspek penunjang fasilitas, waktu, tempat, serta perlengkapannya; dan (7) aspek ketenagaan. Tujuan pembelajaran akan mudah tercapai, jika guru mampu menerapkan dengan baik ke tujuh aspek tersebut. Seorang guru harus memiliki bebrapa kompetensi utama, sehingga tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan optimal. Permendiknas No 16 tahun 2007 menjelaskan, terdapat kompetensi utama yang harus dimiliki guru yaitu : (1) kompetensi pedagogik; (2) kompetensi kepribadian; (3) kompetensi sosial; (4) kompetensi profesional. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru SD adalah kompetensi pedagogik. Permendiknas No 16 tahun 2007 tentang kompetensi guru SD/MI menyebutkan, guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lima mata pelajaran SD/MI untuk mencapai tujuan pembelajarann secara utuh.

Hamalik (2017:64) menyatakan, media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Djamarah (2010:154) menyatakan, media pembelajaran dapat

digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam penggunaannya, media pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa selain itu disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Kemajuan dalam bidang teknologi pendidikan ini memiliki dampak positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari adanya kemajuan bidang ini, yaitu mudahnya mengakses sumber dan media pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Melalui penggunaan media pada saat kegiatan pembelajaran, siswa dapat terlibat secara langsung dengan kegiatan yang terjadi, sehingga akan tercipta pembelajaran efektif, aktif, dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Susanto (2015:53) menyatakan, pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila seluruh siswa dapat berperan aktif, baik mental, fisik maupun sosial di dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang mengakibatkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, sehingga akan memberikan hal baru yang bersifat positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotor, serta afektif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran optimal dapat dipengaruhi oleh minat

belajar siswa. Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan berdampak pada perhatian yang tinggi ketika proses pembelajaran, sehingga lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar.

Djamarah (2015:191), minat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi belajar siswa. Hamdani (2011:141) mengemukakan, minat merupakan suatu kecenderungan rasa suka terhadap suatu objek, sehingga memiliki rasa suka dan perhatian yang tinggi. Dalyono (2015:56), minat belajar yang besar akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Berdasarkan pengertian tersebut, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajarai oleh siswa karena siswa akan merasa senang untuk mempelajari dengan sendirinya. Minat belajar juga merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 12 Desember 2018 dengan wali kelas VA Edi Purwanto, S.Pd. dan VB Nurjanah, S.Pd.SD. mengatakan bahwa minat siswa kelas V terutama pada mata pelajaran IPS masih rendah yang memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa yang belum optimal terbukti bahwa siswa kelas VA dan VB memiliki rata-rata nilai UAS IPS, yaitu 75 dengan nilai KKM pada mata pelajaran IPS yaitu 71 dengan 31 % yaitu 7 siswa tidak lulus KKM dan 69% atau 15 siswa lulus KKM pada kelas VA, sedangkan pada kelas VB terdapat 27% atau 7 siswa tidak lulus KKM dan 33% atau 14 siswa lulus KKM.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa yang dialami melalui proses belajar mengajar dimana terdapat proses interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran tersebut (Majid, 2014:27). Rifa'i & Anni (2012:69) menyatakan, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa sebagai hasil akhir atau pencapaian siswa dari kegiatan belajar yang dialaminya. Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan peristiwa yang terjadi pada siswa dengan perubahan tingkah laku yang dapat di ukur dalam bentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil observasi dan wawancara dilakukan pada hari Rabu tanggal 12 Desember dengan Edi Purwanto, S.Pd. selaku wali kelas VA dan Nurjanah, S.Pd.SD. selaku wali kelas VB di SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal dijumpai permasalahan sebagai berikut: (1) siswa kurang fokus dalam memerhatikan penjelasan guru; (2) metode yang digunakan hanya metode ceramah dan tanya jawab; (3) guru kurang memberikan penguatan dan apersepsi; (4) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik; (5) pembelajaran IPS masih kurang bervariasi dan inovatif karena keterbatasan waktu, dan mengingat materi pelajaran IPS sangat luas.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal, perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dan media yang digunakan untuk menarik minat siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan dan bersifat edukatif adalah ular tangga. Husna (2009:145)

menyatakan, ular tangga merupakan permainan berbentuk kotak dimana menggunakan dadu untuk menentukan jumlah ia dalam melangkah pada sebuah bidak. Permainan ular tangga merupakan permainan yang sering kita jumpai dan sering digunakan oleh siswa. Penerapan media pembelajaran ular tangga ini dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan juga dapat melatih aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran. Pada dasarnya karakteristik siswa SD adalah bermain dengan bermain dan belajar materi yang disampaikan oleh guru akan menjadi lebih bermakna.

Penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut, yaitu dilakukan oleh Hermawati (2016) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang berjudul *Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SD N Gugus Diponegoro Semarang* hasil penelitian menunjukkan pada kelas eksperimen memeroleh nilai rata-rata akhir sebesar 72,58 dan nilai rata-rata akhir pada kelas kontrol adalah sebesar 62,18. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga secara efektif dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Karimah, Supurwoko, & Wahyuningsih (2014) dari Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Sebelas Maret dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII* hasil penelitian tersebut yaitu, media ular tangga dinyatakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dan disetujui oleh siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningsih (2014) dari Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dengan judul *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SD N Nogopuro Sleman* hasil penelitian tersebut, yaitu penelitian dilaksanakan selama dua siklus dan dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama II siklus.

Penelitian keempat dilakukan oleh Rahaju (2015), dari Universitas Kanjuruhan Malang yang berjudul *Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* penelitian ini menghasilkan konsep media yang berfungsi untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa.

Berdasarkan kajian empiris, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal". Tujuannya untuk membandingkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan dalam latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

(1) Hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal belum optimal dikarenakan kurangnya pemahaman siswa menerima materi dalam pembelajaran.

(2) Guru tidak membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak efektif.

(3) Guru berkewajiban menggunakan media pembelajaran, namun kenyataan di lapangan guru tidak menggunakannya.

(4) Minat belajar siswa belum optimal dikarenakan kurang bervariasinya guru dalam melakukan proses pembelajaran.

(5) Siswa pasif didalam pembelajaran, sehingga perlu adanya hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti harus berangkat dari permasalahan yang ditemui di lapangan. Masalah pada bagian identifikasi terlalu luas dan juga karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian, maka dari itu perlu adanya pembatasan masalah, agar penelitian lebih terfokus dan dapat memberikan arahan yang jelas terhadap penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga pembahasannya lebih mendalam dan efektif, selain itu bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman maksud dan tujuan dalam penelitian. Berdasarkan pemaparan tersebut, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

(1) Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

(2) Populasi penelitian terbatas pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal.

(3) Media yang digunakan adalah media ular tangga.

(4) Hasil belajar siswa yang diamati berupa hasil belajar kognitif.

(5) Variabel yang akan diteliti terbatas pada penggunaan media ular tangga, minat belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menentukan data yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu "Apakah media pembelajaran ular tangga efektif dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal?". Keefektifan tersebut dapat diperoleh dengan membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas eksperimen menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan peneliti yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilan dalam suatu penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut terdapat dua tujuan penelitian yaitu tujuan

umum dan tujuan khusus. Pembahasan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus akan dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan umum mengacu pada rumusan masalah. Tujuan umum penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dan menguji keefektifan media ular tangga terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu tujuan yang bersifat terperinci. Terdapat beberapa tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu akan dijelaskan sebagai berikut:

(1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan yang menggunakan media gambar.

(2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal antara yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan yang menggunakan media gambar.

(3) Menganalisis dan mendeskripsikan uji lebih baik penerapan media ular tanggapada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V dibandingkan dengan media gambar ditinjau dari minat belajar siswa.

(4) Menganalisis dan mendeskripsikan uji lebih baik penerapan media ular tanggapada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V dibandingkan dengan media gambar ditinjau dari hasil belajar siswa.

(5) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media ular tangga ditinjau dari minat belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

(6) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media ular tangga ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, selain dari tujuan yang ingin dicapai. Manfaat penelitian merupakan dampak dari keberhasilan tujuan pendidikan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat

bagi khalayak umum baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktik adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari penelitian ini, yaitu manfaat penerapan media ular tangga dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang bersifat teori dari dilaksanakannya penelitian, manfaat secara teoritis dari penelitian ini, yaitu dapat mengembangkan ilmu/kegunaan teoritis dan juga dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan khususnya penerapan media pembelajaran yang bervariasi dalam upaya pengembangan pembelajaran di Sekolah Dasar. Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu, (1) menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang variasi model pembelajaran di Sekolah Dasar; (2) memberikan bahan kajian bagi peneliti lain yang lebih luas dan mendalam; (3) mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah referensi di bidang pendidikan terutama dalam penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang bersifat praktik dari sebuah penelitian yang dapat diterapkan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti, sihingga dapat

mengoptimalkan pendidikan dan dapat menjadikan landasan bagi penelitian selanjutnya. Uraiannya sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru, yaitu:

(1) Guru bertambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran ular tangga.

(2) Bahan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS, sehingga dapat berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah, yaitu:

(1) Bertambahnya informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

(2) Bahan masukan bagi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran IPS yang lebih beragam dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti lanjutan, yaitu:

(1) Bertambahnya wawasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

(2) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka bertujuan mengungkapkan pemikiran dari si peneliti atau mengungkapkan teori-teori yang melandasi penelitian. Bagian kajian pustaka terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis. Kajian teoritis membahas tentang teori-teori yang terkait dengan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, kajian empiris merupakan uraian dari hasil penelitian terdahulu yang erat kaitannya atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara tentang hubungan antar variabel permasalahan yang akan diteliti, dan hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing sub bagian kajian pustaka:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori ini berisi mengenai seperangkat definisi, konsep, rancangan dari berbagai teori yang disusun secara sistematis dan rapi, sehingga dapat memberikan penjelasan tentang hubungan atau prediksi tentang suatu variabel. Bagian ini berisi pembahasan teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan atau berhubungan di dalam penelitian. Teori-teori yang akan dijelaskan dalam kajian teori meliputi: (1) ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); (2)

karakteristik siswa Sekolah Dasar; (3) minat belajar; (4) hasil belajar; (5) media; (6) permainan ular tangga. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu suatu program pendidikan yang mengkaji hubungan manusia dan lingkungan fisik sosialnya yang berhubungan dengan kemanusiaan. Bagian ini akan menjelaskan tentang: (1) pengertian IPS; (2) karakteristik IPS; (3) pembelajaran IPS; (4) tujuan IPS; (5) materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Soewarso & Widiarto (2012:1) menjelaskan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik dan sosialnya serta mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Susanto (2015:137) menyatakan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada siswa khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB dan mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan siswa berpikir kritis berdasarkan realita dan kondisi sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang memiliki ruang lingkunp sangat luas, karena bahan

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial, meliputi: sosiologi, sejarah, ekonomi, psikologi, politik, dan antropologi.

2.1.1.2 Karakteristik IPS

Materi IPS menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Wahab (2009:1.22-3) menyatakan, materi IPS merupakan materi yang dapat dipelajari oleh peserta didik yang tidak hanya bersal dari kehidupan nyata suatu masyarakat, melainkan dapat diambil dari sebuah cerita, novel, maupun kisah dari tokoh-tokoh terkenal. Trianto (2015:173) menyatakan bahwa:

> Konsep IPS yaitu: (1) interaksi; (2) saling ketergantungan; (3) kesinambungan dan perubahan; (4) keragaman/kesamaan/perbedaan; (5) konflik; (6) pola; (7) tempat; (8) kekuasaan; (9) kepercayaan; (10) keadilan; (11) ketangkasan; (12) kekhusuan; (13) budaya; dan (14) nasionalisme.

Aspek dalam proses pendidikan IPS yaitu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih keterampilan, mengembangkan moral. Sardjiyo dkk (2014:1.29) menyebutkan, mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Somantri (2001) dalam Sapriya (2016:22) menyatakan tentang karakteristik ilmu sosial yaitu:

> (1) disiplin imu sosial dirancang secara sistematis dan ilmiah; (2) subtansi dari disiplin ilmu merupakan teori dan generalisasi yang kokoh dan dapat diuji kebenarannya; (3) batang tubuh disiplin ilmu merupakan pemikiran dasar; (4) struktur teori dan generalisasi dinamakan pengetahuan ilmiah yang dicapai melalui pendekatan konseptual dan sintetis; (5) untuk memecahkan masalah, disiplin ilmu sosial teori dan generalisasi dikembangkan, dikoreksi, diperbaiki serta dilakukan evaluasi.

2.1.1.3 Pembelajaran IPS

Susanto (2015:19) menyatakan, pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada peserta didik oleh pendidik berupa proses pemerolehan ilmu, penugasan, kemahiran, tabiat, dan pembentukan sikap dengan harapan peserta didik dapat belajar dengan baik. Arifin (2014:10), pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Hamalik (2017:57) menyatakan, pembelejaran merupakan sarana yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling berpengaruh satu dengan yang lainnya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan siswa dan guru dalam proses pembelajaranyang diselenggrakan secara menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran ilmu sosial seperti, sejarah, geografi, ekonomi dan lainnya (Sapriya, 2016:06). Daldjoeni (1981) dalam Wahab, dkk (2009:1.26) menyatakan tentang ciri pembaharuan pengajaran IPS yaitu:

> (1) bahan pelajaran lebih memerhatikan minat siswa, masalah sosial, keterampilan berpikir, serta pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam; (2) program studi IPS mencerminkan kegiatan dasar manusia; (3) organisasi kurikulum IPS bervariasi; (4) bahan pembelajaran bervariasi; (5) kelas pengajaran dijadikan laboratorium demokrasi; (6) evaluasi mencakup kognitif, afektif, psikomotor; (7) unsur sosiologi dan pengetahuan sosialnya akan melengkapi program pembelajaran IPS.

Terdapat berbagai pendekatan dalam pembaharuan pengajarann IPS yaitu : (1) *separated subject* merupakan pengorganisasian kegiatan pembelajaran dalam

bentuk bagian-bagian yang saling terpisah; (2) *correlation of subjects* merupakan pendekatan korelasi; (3) *integration of fusion* merupakan pendekatan dengan penggunaan seluruh subjek untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan yang sesuai dapat membuat pembelajaran menjadi efektif.

Susanto (2015:53) menyatakan, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikatakan belajar efektif apabila semua siswa dapat terlibat aktif baik secara mental, fisik, dan sosial. Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang mampu memberikan tambahan informasi bagi siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran. Susanto (2015:54) menyatakan, pembelajaran efektif dapat terlaksana apabila guru membuat persiapan sebelum mengajar secara sistematis, selain guru dalam menyampaikan materi harus dilaksanakan secara runtuk dan dibantu dengan berbagai variasi media dan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, sehingga adanya penggunaan waktu yang efektif dan terjalin interaksi positif antara guru dan siswa yang menimbulkan motivasi tinggi pada keduanya.

Beberapa aspek tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya, apabila kelima aspek tersebut dapat terlaksanan dengan baik, maka akan terwujud pembelajaran yang efektif. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif selain memerhatikan aspek-aspek tersebut, ternyata perlu memerhatikan prinsip-prinsip dasar belajar dalam pembelajaran. Hamdani (2011:22) menyebutkan, prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran yaitu: (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi: (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi

pelajaran yang menentang; (8) balikan dan penguatan; (9) serta perbedaan individual.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran efektif dapat tercipta karena penggunaan pendekatan dan adanya interaksi yang terjadi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran merupakan tolak ukur keaktifan siswa. Keaktifan dapat dijelaskan melalui beberapa aspek dalam pembelajaran yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang sedang dipelajari, kecepatan dalam kerja, tingkat ahli dalam belajar, dan tingkat referensi dari apa yang dipelajari.

2.1.1.4 Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa dapat berperan positif dalam lingkungan masayarakat sekarang dan dimasa depan hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2006. Melalui IPS siswa memeroleh pengetahuan, keterampilan, sikap, kepekaan, dan juga siswa diperkenalkan dengan masalah-masalah sosial diharapkan siswa dapat bertindak rasional dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga siswa akan siap menghadapai hidup dengan segala tantangannya.

Susanto (2015:145) menyatakan, tujuan pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar untuk terhadap masalah sosial dalam masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik menimpa dirinya atau masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga memilliki tujuan untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan, sehingga dapat

mengembangkan pribadi yang lebih baik. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikembangkan berdasarkan pengembangan atas dasar pemikiran suatu displin ilmu.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) ialah mengembangkan potensi siswa untuk peka terhadap masalah sosial di lingkungan masyarakat, memiliki sikap positif terhadap perbaikan dan permasalahan yang terjadi, terampil menghadapi masalah yang terjadi baik pada diri sendiri ataupun lingkungan. Dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) selain membantu siswa memeroleh informasi juga memeroleh, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir dalam menghadapi isu-isu sosial yang berkembang dilingkungannya dan dituntut untuk dapat menyelesaikan isu tersebut.

2.1.1.5 Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa kehidupan manusia pada masa lampau (Wahab, dkk., 2009:4.1). Sejarah dapat membantu siswa untuk memahami perilaku manusia pada masa yang lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang disebut sebagai tujuan pendidikan sejarah. Sejarah berkaitan dengan waktu lampau, kini, dan waktu yang akan datang. Wahab, dkk (2009:4.1) menyebutkan tentang tujuan sejarah yaitu, supaya siswa dapat mengetahui, memahami dan mencontoh hal-hal yang positif dari generasi masa lampau serta dapat menghargai jasa-jasa orang terdahulu. Melalui materi sejarah dapat menjadikan pembelajaran dan motivasi bagi siswa dalam belajar. Materi

sejarah yang digunakan dan akan diajarkan dalam penelitian ini berupa materi proklamasi kemerdekaan Indonesiaan mata pelajaran Ilmmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dengan materi ini siswa dapat memiliki rasa nasionalisme yang tinggi dan dapat menerapkan nilai-nilai sosial serta karakter dari pembelajaran yang didapat setelah mempelajari materi tersebut.

Menjelang proklamasi kemerdekaan, Indonesia berada dalam kekuasaan Jepang. Saat itu Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan Sekutu. Pasukan Sekutu terdiri dari Amerika, Inggris, Belanda, dan Perancis. Kesempatan itu digunakan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasi kan kemerdekaan. Terdapat beberapa peristiwa sejarah menjelang Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, yaitu dipanggilnya tokoh pergerakan nasional oleh panglima tentara Jepang ke Dalat, adanya berita kekalahan Jepang yang mengakibatkan pengasingan Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok, perumusan teks proklamasi yang dilakukan di rumah Laksamana Maeda dan detik-detik proklamasi dan akhirnya pembacaan naskah proklamasi di kediaman Soekarno. Adanya proklamasi ini membuat perubahan bagi bangsa Indonesia, yaitu menjadikan bangsa yang terlahir kembali dan merdeka. Kemerdekaan bangsa Indonesia adalah kemerdekaan yang berasal dari perjuangan seluruh rakyat Indonesia bukan dari Jepang, untuk itu rakyat harus mempertahankan dan mengisi kemerdekaan dengan hal yang positif. Berikut indikator mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang digunakan dalam penelitian, indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekan Indonesia	2.3 menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	1. Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
		2. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Sumber : Silabus Kurikulum 2006

2.1.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sebagai seorang guru Sekolah Dasar (SD) sangatelah penting untuk memahami karakteristik siswa pada usia tersebut. Melalui pemahaman pada karakteristik siswa diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan pendekatan, strategi, model, metode, media yang harus digunakan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, dan juga dapat membantu guru dalam mengantisipasi kemungkinan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di sekolah, menjadikan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Piaget (1988) dalam Rifa'i & Anni (2012:32-5) membagi perkembangan kognitif manusia menjadi 4 tahap, yaitu:

> (1) tahap sensorimotorik (0-2 tahun), Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indra (seperti melihat dan mendengar) dengan gerak motorik (seperti menanggapi dan menyentuh); (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), Pada tahap ini pemikiran anak lebih bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional; (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), Pada tahap ini, anak mampu mengoperasikan berbagai logika,

namun masih dalam bentuk benda konkret; (4) tahap operasional formal (11-15 tahun) Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis.

Berdasarkan teori piaget tersebut dapat kita ketahui bahwa siswa usia Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret. Siswa mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda-benda konkret dan harus di visualisasikan. Implementasi pembelajaran pada tahap ini yaitu guru harus menggunakan media konkret atau visual untuk menjelaskan materi, sehingga siswa akan mudah memahaminya dan akan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media yang dapat digunakan, yaitu benda-benda tiruan seperti diorama, video apabila benda konkret tidak bisa ditunjukkan karena media tersebut dapat mengoptimalkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil ini telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh, Febriani (2017) menghasilkan bahwa, terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar yang menggunakan media video dari pada gambar.

Anitah dkk (2014:2.20) menyatakan, perkembangan siswa Sekolah Dasar (SD), usia 6-12 tahun ini termasuk ke dalam masa pertengahan *(middle childhood).* Pada masa ini memiliki fase-fase perkembangan siswa dapat dilihat dari perkembangan berikut: (1) perkembangan fisik; (2) perkembangan sosial; (3) perkembangan bahasa; (4) perkembangan kognitif; (5) perkembangan moral; (6) perkembangan ekspresif. Perkembangan fisik ini berkaitan dengan perkembangan berat, tinggi badan, dan perkembangan motorik siswa. Siswa pada tingkat Sekolah Dasar (SD) kemampuan motoriknya mulai terarah dan halus. Karena masa adolesen perempuan lebih cepat dibandingkan dengan laki-laki, sehingga

menjadikan berat badan siswa laki-laki lebih ramping dibandingkan dengan siswa perempuan. Perkembangan sosial siswa pada tingkat Sekolah Dasar (SD) sudah terasa ada pemisahan kelompok jenis kelamin *(separation of the sexes)*, sehingga dalam pengelompokan siswa lebih senang berkelompok berdasarkan jenis kelamin, meskipun belum sesuai dengan kriteria pengelompokan.

Perkembangan bahasa siswa pada masa ini terus berlangsung secara dinamis. Pada kelas tinggi di sekolah dasar gaya bicara sudah bergeser dari egosentris ke sosial. Pada kelas rendah di Sekolah Dasar siswa sudah mampu membaca dan menganalisis kata-kata serta mengalami peningkatan kemampuan dalam tata bahasa. Perkembangan kognitif, pada tahap ini siswa sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas, menggabungkan, menghubungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi. Perkembangan moral yamg harus dimiliki siswa Sekolah Dasar adalah kemampuan bertindak menjadi orang baik. Pada tahap ini siswa ditanamkan rasa kebersamaan, kemampuan saling menghargai. Perkembangan ekspresif dapat dilihat dari kegiatan ungkapan bermain dan kegiatan seni *(art)*. Siswa Sekolah Dasar sudah mengerti dan menyadari aturan permainan, selain itu siswa sudah mulai membina hobinya.

Sumantri (2005) dalam Susanto (2015:70) menjelaskan pentingnya mempelajari perkembangan siswa bagi guru, yaitu guru dapat memeroleh perkiraan yang nyata tentang anak dan remaja sehingga dapat berperilaku yang sesuai, dan juga dengan mengetahui perbedaan anak dan remaja, guru dapat dengan mudah mengenali berbagai macam penyimpangan dan mengantisipasinya, selain itu dapat mempelajari perkembangan anak dan diri sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan, karakteristik siswa Sekolah Dasar berada dalam tahap berpikir secara konkret dan setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Tahap berpikir ini, siswa mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan benda-benda konkret. Guru harus menggunakan media yang dapat memvisualkan materi atau benda-benda konkret dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif, selain hal tersebut guru harus memahami karakteristik siswa, sehingga dapat mencegah atau mengantisipasi masalah yang kemungkinan muncul dalam pembelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran

Bagian ini akan menjelaskan tentang : (1) pengertian media pembelajaran; (2) manfaat media pembelajaran; (3) jenis-jenis media pembelajaran; (4) pemilihan media untuk pembelajaran; dan (5) media visual. Berikut penjelasannya:

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Harjito (2014:7) menyatakan, media merupakan salah satu contoh dari bentuk komunikasi yang berbentuk cetak maupun audiovisual. Anitah dkk (2014:6.11) menyatakan,”media pembelajaran pada hakikatnya saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan dari guru kepada siswa yang memiliki tujuan agar pesan dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya”. Arsyad (2017:3) menyatakan, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran kepada peserta

didik. Daryanto (2016:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan komponen integral yang terdiri dari manusia, materi atau kejadian yang membangun sehingga merangsang siswa dalam proses pembelajaran atau alat bantu mengajar guru berupa visual maupun audiovisual yang merupakan jembatan dalam penyampaian materi pembelajaran menjadikan materi diterima dengan cepat, tepat dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2017:29) menjelaskan bahwa, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis dalam proses pembelajaran, yaitu:

> (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa; (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

Daryanto (2016:5-6) menyatakan tentang kegunaan media dalam pembelajaran, yaitu dapat memperjelas dalam penyampaian pesan, mengatasi dari adanya keterbatasan waktu, ruang dan daya indera yang menjadikan anak belajar mandiri sesuai bakat yang dimilikinya, selain itu dapat memberikan rangsangan yang sama seperti mengalaminya langsung tanpa perantara, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pengertian ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki tujuan yaitu dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran, membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran erat kaitannya dengan minat dan hasil belajar siswa, apabila media pembelajaran yang digunakan menarik, maka akan membuat siswa lebih terfokus dan menciptakan minat belajar siswa yang bagus, sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal. Adittia (2017) menyatakan, adanya peningkatan hasil belajar IPS setelah menggunakan media aduiovisual.

2.1.3.3 Jenis-jefnis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang beragam. Guru harus mampu memilih jenis dan bentuk media sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal. Anitah dkk (2014:6.16), media pembelajaran umumnya dikelompokan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) media visual; (2) media audio; (3) media audio visual. Hamdani (2011:248-9) mengelompokan media pembelajaran, yaitu:

> (1) media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan; (2) media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif untuk mempelajari bahan ajar; (3) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau disebut media pandang-dengar.

Seels & Glasgow (1990) dalam Arsyad (2017:35-7) mengelompokan media dilihat dari segi perkembangan teknologi, yaitu:

> (1) pilihan media tradisonal, terdiri dari visual diam yang diproyeksi (proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead, slides, filmstrips*), visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu), audio (rekaman piringan, pita kaset, reel,

> catridge), penyajian multimedia (slides plus suara, *multi-image*), visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video), cetak (buku teks, modul, teks terpogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas), permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan), realia (model, specimen, manipulatif); (2) pemilihan media teknologi mutakhir, terdiri dari media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh), media bebasis mikroprosesor (*computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, video).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berdasarkan bentuknya dapat dikelompokan menjadi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio visual, sedangkan berdasarkan perkembangan teknologi dapat dibedakan menjadi media tradisional dan medaia teknologi mutakhir. Salah satu media tradisional yang dapat menarik perhatian siswa yaitu permainan dengan contoh permainan papan, melalui permainan ini siswa dapat tertarik dengan pembelajaran karena media tersebut, selain menarik juga bersifat konkrit dan bisa memvisualkan materi.

2.1.3.4 Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan di kelas. Pemilihan media harus memerhatikan beberapa kriteria pemilihannya. Arsyad (2017:74-6) menyatakan tentang kriteria dalam memilih media yaitu:

> (1) media yang akan digunakan disesuaikan dengan tujuan yang telah dirancang; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, dan generalisasi; (3) bersifat praktis, luwes, dan bertahan; (4) guru dapat menggunakannya dengan terampil; (5) adanya pengelompokan sasaran; (6) memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sedangkan Sanjaya (2008) dalam Hamdani (2011:257) menyatakan hal yang diperhatikan dalam memilih media, yaitu: (1) *Acces*, kemudahan akses

dalam menggunakan media tersebut; (2) *cost*, pertimbangan biaya; (3) *technology*, ketersediaan teknologi dalam pengggunaan media; (4) *interactivity*, menghadirkan komunikasi dua arah; (5) *organization*, memiliki dukungan lembaga; (6) *novelty*, memiliki aspek kebaruan. Pemilihan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dapat disesuaikan dengan materi dan kondisi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.3.5 Media Visual

Hamdani (2011:248) menyatakan, media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan dari penggunanya. Arsyad (2017:89), media visual (*image*/perumpamaan) memiliki peranan penting dalam proses belajar, dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Media visual terdiri dari tidak dapat diproyeksikan dan dapat diproyeksikan, media yang dapat diproyeksikan berupa gambar diam atau bergerak. Media visual penting digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena akan mempermudah pemahaman siswa dan membantu menguatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Media visual dalam penelitian ini akan diaplikasikan ke dalam permainan ular tangga ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2.1.4 Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah dimainkan dari masa ke masa oleh anak-anak. Bagian ini akan menjelaskan tentang : (1) bermain;

(2) permainan edukatif; dan (3) ular tangga. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

2.1.4.1 Bermain

Hamdani (2011:123), bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, dengan bermain anak akan mendapatkan kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosinya, serta mengembangkan kecakapan simboliknya. Rifa (2012:8), bermain merupakan hal penting dalam diri anak dan merupakan salah satu kebutuhan bagi anak. Bermain dapat memberikan sumbangan yang besar terhadap perkembangan akademik anak.

Hamdani (2011:124-6) mengidentifikasi tentang hal yang dipelajari anak melalui bermain, yaitu sebagai berikut:

> (1) anak belajar untuk menerima, mengekspresikan, dan menguasai perasaan mereka secara positif dan konstruktif; (2) anak belajar tentang diri mereka sendiri, meyakini sudut pandangnya sendiri, sehingga termotivasi untuk mengembangkan jati diri, kepercayaan, ketenangan, dan harga diri; (3) anak belajar tentang tingkah laku sosial; (4) anak belajar untuk mengungkapkan ide dan perasaannya secara verbal, menyimak, memahami, memutuskan rencana untuk memecahkan masalah; (5) anak belajar menjadi penengah; (6) anak belajar menghargai dan memedulikan orang lain; (7) anak belajar mengembangkan keterampilan berbahasa serta mengembangkan kosakata; (8) anak belajar geometri; (9) anak belajar menggunakan konsep matematika untuk memecahkan masalah; (10) anak belajar berbagai keterampilan motorik halus; (11) anak belajar tentang biji-bijian; (12) anak belajar tentang sains;(13) anak belajar tentang biologi; (14) anak belajar kimia.

Rifa (2012:14-21) menjelaskan tentang manfaat game bagi guru maupun siswa, yaitu:

> (1) melatih kemampuan motorik, kemampuan motorik dapat di lihat sejak masih kecil. Kemampuan motorik terdiri dari motorik halus (menjemput, mengambil benda kecil, senam jari, meraba) dan motorik kasar (berlari,

memanjat, melempar, melompat); (2) melatih konsentrasi, game edukatif mampu melatih konsentrasi siswa dalam berbagai kegiatan siswa dituntut fokus terhadap apa yang sedang di kerjakan; (3) kemampuan sosial meningkat (termasuk berkompetisi), bermain bersama dengan siswa lainnya bisa meningkatkan kemampuan sosialnya, hal ini penting dimiliki sebagai bekal menuju kedewasaan; (4) melatih keterampilan berbahasa, bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari; (5) menambah wawasan, artinya adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas; (6) mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah yang merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh siswa; (7) mengembangkan jiwa kepemimpinan yang merupakan kemampuan untuk memengaruhi perilaku seseorang untuk mencapai tujuan tertentu; (8) mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai, permainan bisa membantu siswa memahami tentang nilai-nilai kejujuran, kesopanan, menghargai orang lain, cinta kasih, hormat-menghormati, rela berkorban; (9) meningkatkan rasa percaya diri, siswa yang banyak bersosialisai akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Dari pengertian tersebut bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak yang dapat digunakan sebagai sarana anak dalam belajar, anak dapat dengan mudah memahami materi pelajaran melalui kegiatan bermain, karena melalui bermain itulah sesungguhnya anak belajar. Kegiatan bermain yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa, merupakan kegiatan bermain yang bersifat edukatif.

2.1.4.2 Permainan Edukatif

Rifa (2012:27), permainan edukatif merupakan permainan yang dapat merangsang daya pikir, mampu memecahkan masalah, dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Salah satu permainan edukatif yang diterapkan guru ialah permainan ular tangga yang telah digemari siswa dari masa ke masa. Permainan edukatif merupakan permainan yang dapat mengembangkan kognitif, afektif, psikomotor siswa, dan siswa akan belajar secara menyenangkan. Rifa (2012:12-4) menyebutkan tentang fungsi permainan edukatif, yaitu:

> (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran; (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberi rasa aman, dan menyenangkan; (4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Penerapan permainan edukatif harus menggunakan acuan yang terdapat di dalamnya. Rifa (2012:27-9) menyebutkan acuan permainan edukatif, yaitu :

> (1) sesuai dengan sasaran, permainan dikategorikan edukatif apabila mengembangkan kognitif, afektif, psikomotor; (2) multifungsi, tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor, tetapi penggabungan dari dua atau seluruh ranah; (3) sesuai dengan tujuan, memiliki nilai edukasi dan tujuan jelas; (4) melatih konsep-konsep dasar, permainan harus melatih konsep dasar, strategi, menghargai pendapat, dan yang lainnya; (5) merangsang kreativitas, permainan yang mampu mendorng anak berpikir kreatif, bisa dikatakan sebagai permainan edukatif.

2.1.4.3 Ular Tangga

Husna (2009:145) menyatakan, ular tangga merupakan permainan berbentuk kotak dimana menggunakan dadu untuk menentukan jumlah ia dalam melangkah pada sebuah bidak.Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan tidak memiliki standar khusus, setiap orang dapat menciptakan papan dan jumlah kotaknya sendiri (wikipedia, 2017, 1). Papan permainan nya berupa kotak-kotak kecil yang terdiri dari nomor, gambar ular dan tangga. Tidak terdapat standar khusus dalam ukuran papan ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan permainanya sesuai dengan kreativitas.

Husna (2009:145) menyebutkan, permainan ular tangga memiliki tujuan untuk meningkatkan ketangkasan, kepemimpinan, kerjasama, strategi, wawasan, dan kejujuran. Rifa (2012:95) menyatakan, tujuan dari permainan ular tangga

untuk menyenangkan siswa dalam belajar, melatih sikap jujur dan tahu aturan. Dari pengertian tersebut tujuan permainan ular tangga ialah untuk meningkatkan keterampilan siswa dan membuat belajar siswa menjadi bermakna serta menjadikan pembelajaran lebih inovatif, dan kreatif sehingga minat dan hasil belajar siswa optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiowati & Mulyani (2014), penerapan media ular tangga dapat membantu meningkatkan keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan nilai prestasi hasil belajar siswa.

Dalam penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran, guru harus memilih alat-alat permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Bronson (1999) dalam Hamdani (2011:127) menyebutkan tentang kriteria dalam memilih alat-alat permainan: (1) menarik bagi anak; (2) sesuai dengan kapasitas fisik anak; (3) sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak; (4) sesuai untuk kelompok anak-anak; (5) dikonstruksi dengan baik, tahan lama, dan aman untuk anak dalam kelompok. Permainan yang digunakan oleh guru merupakan permainan yang memiliki nilai edukatif.

Husna (2009:145-6) menyebutkan tentang aturan dan cara melakukan permainan ular tangga yaitu:

> Pemain diundi untuk menentukan siapa yang memulai pertama, pelempar pertama melempar dadu lalu melangkah sesuai dengan jumlah titik pada dadu, jika pemain medapatkan titik enam pada dadu maka siswa berhak melempar dadu kembali, bidak yang berhenti di ekor ular harus turun, dan yang berhenti dibawah tangga maka langsung naik, pemain yang pertama tiba di garis finish adalah pemenangnya.

Rifa (2012:95-6) menjelaskan tentang langkah-langkah permainan ular tangga, yaitu:

> (1) membuat kelompok yang terdiri dari 4-5 orang; (2) setiap kelompok mendapatkan satu set permainan; (3) guru menyampaikan aturan permainan, siswa mengambil pertanyaan terlebih dahulu jika bisa menjawab maka dapat melempar dadu dan sebaliknya. Penentu jawaban benar ialah teman sekelompok jika masih bingung bertanya kepada guru; (4) guru memberikan aba-aba permainan; (5) permainan berakhir ketika pemain berakhir di garis akhir.

Pembuatan aturan permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan materi, kreativitas, dan inovasi guru. Permainan ular tangga memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, Rifa (2012:96-7) menyatakan, hal yang dapat terjadi dalam permainan ular tangga, yaitu terjadinya kegaduhan di dalam kelas apabila banyak siswa yang memiliki keraguan terhadap jawabannya. Untuk mengatasi kekurangan tersebut peneliti melakukan inovasi dalam aturan permainannya, sehingga belajar akan menjadi bermakna tanpa adanya kegaduhan yang terjadi di dalam kelas.

Berikut rancangan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat dilihat pada gambar 2.1:

Gambar 2.1 Media Ular Tangga

2.1.4.4 Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS

Petunjuk penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS yaitu: (1) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok; (2) kelompok terdiri dari 5-6 siswa; (3) setiap kelompok mendapatkan papan ular tangga, pion, dan dadu; (4) angka dadu berada di start, siswa berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu; (5) setiap kotak media berisi kertas soal (contoh: Tokoh yang menolak agar proklamasi tidak dilakukan oleh PPKI adalah), materi pelajaran dan kertas arahan permainan (contoh: menyanyikan lagu hari merdeka); (6) siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompok; (7) apabila isi kertas soal, maka setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang didapat, apabila kotak berisi materi maka siswa membacakan materi tersebut dan seluruh kelompok berhenti dari permainan untuk mendengarkan materi tersebut, sebelum siswa membacakan materi, siswa membunyikan bel yang telah disepakati sebagai tanda untuk siswa memerhatikan semuanya, dan apabila berisi arahan maka wajib mengikuti arahan tersebut; (8) setiap kelompok dapat menjawab maksimal 5 soal dengan waktu bermain 15 menit dan waktu berdisukusi selama 5 menit; (9) permainan selesai dengan mengumpulkan soal.

Media ular tangga dapat digunakan untuk mengulang bab tertentu dalam pembelajaran IPS yang susah dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Guru dapat menghemat waktu menjelaskan secara detail, siswa dengan mudah dapat memahami materi melalui media. Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain menjadi lebih efektif karena siswa merasa

santai dalam belajar dan siswa akan lebih mudah memahami konsep atau materi yang diajarakan oleh guru, sehingga penerapan permainan ular tangga menjadikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin (2013) menyatakan, permainan ular tangga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

2.1.5 Minat Belajar

Minat merupakan faktor penting yang terdapat dalam diri seseorang yang berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dan minat belajar merupakan fakor yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, jika minat belajar siswa tinggi maka keberhasilan yang dicapai dalam belajar akan lebih optimal. Bagian ini akan menjelaskan tentang : (1) pengertian minat; (2) minat belajar; (3) macam-macam minat; (4) cara untuk meningkatkan minat; dan (5) ciri-ciri minat. Berikut adalah penjelasan secara lebih jelas:

2.1.5.1 Pengertian Minat

Djamarah (2015:166), minat adalah suatu kecenderungan pada diri siswa untuk memerhatikan dan mengenang suatu aktivitas secara konsisten dengan kegemaran, kesuksesan dan kesenangan. Slameto (2013:180) menyebutkan, minat merupakan suatu rasa suka yang timbul pada suatu hal, sehingga dapat melakukan sesuatu dengan sendirinya tanpa disuruh oleh orang lain. Hamdani (2011:140) menyatakan, minat merupakan suatu kecenderungan untuk selalu memerhatikan dan mengingat sesuatu hal secara terus-menerus dan erat kaitannya dengan perasaan senang.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu keinginan, ketertarikan, kesukaan, perhatian atau kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang berasal dari dalam diri seseorang tersebut tanpa adanya paksaan dari siapapun yang akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan. Minat ialah faktor penting yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat ditimbulkan melalui diri sendiri ataupun pihak lain yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar.

2.1.5.2 Minat Belajar

Djamarah (2015:167) menyatakan, minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam rentang waktu tertentu. Dalyono (2015:56), minat belajar yang besar akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Anitah dkk (2014:2.7) menyatakan, minat belajar berkaitan dengan seberapa besar suka dan tidak suka siswa terdapat materi yang dipelajari.

Minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran, sehingga semangat dalam mempelajari pelajaran tersebut tinggi tanpa adanya paksaan.. Minat belajar merupakan faktor penentu keberhasilan belajar siswa yang menjadikan tercapainya efektivitas proses pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan pembelajaran dan pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa yang pada akhirya akan berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga menjadikan hasil belajar siswa optimal. Penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk mengukur minat.

Sudaryono dkk (2013:90) menyebutkan, angket untuk mengukur minat belajar dengan mencantumkan empat dimensi, yaitu: (1) kesukaan; (2) ketertarikan; (3) perhatian; (4) keterlibatan. Dimensi tersebut dijabarkan ke dalam beberapa indikator yang dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa

No	Dimensi	Indikator
1	Kesukaan	Gairah
		Inisiatif
2	Ketertarikan	Responsif
		Kesegeraan
3	Perhatian	Konsentrasi
		Ketelitian
4	Keterlibatan	Kemauan
		Keuletan
		Kerja Keras

Sumber : Sudaryono dkk (2013:90)

2.1.5.3 Macam-macam Minat

Adanya minat dalam diri seseorang dapat disebaban oleh faktor dari dalam diri seseorang ataupun pihak luar. Gagne (1979) dalam Susanto (2015:60) menyebutkan, sebab timbulnya minat pada diri seseorang terdapat dua macam, yaitu: (1) minat spontan, minat ini timbul secara spontan dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar; (2) minat terpola, minat ini terbentuk sebagai akibat dari adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun luar sekolah.

Dari pengertian tersebut bahwa minat dapat disebabkan oleh diri sendiri dan orang lain, minat yang dipengaruhi oleh orang lain dapat diperoleh dalam kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Guru memiliki peranan penting

dalam menciptakan minat siswa, mengingat minat siswa terhadap mata pelajaran tidak terlepas dari pengaruh sistem pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di sekolah. Guru harus mempunyai cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa.

2.1.5.4 Cara untuk Meningkatkan Minat

Nurkacana (1993) dalam Susanto (2015:67-8) menyebutkan cara-cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk memelihara minat siswanya, yaitu;

> (1) meningkatkan minat siswa, setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya, karena minat merupakan komponen penting dalam pembelajaran; (2) memelihara minat yang timbul; (3) mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik; (4) sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai baginya, minat merupakan bahan pertimbangan utnuk mengetahui kesenangan anak.

Djamarah (2015:167) menyebutkan cara yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat siswa, yaitu dengan membandingkan kebutuhan pada diri siswa sehingga dapat belajar dengan suka rela, menyampaikan materi dengan mengaitkan pada pengalaman yang menarik dari diri siswa, menciptakan suasana lingkungan yang kondusif, dan juga guru harus mengajar dengan memvariasikan media dan metode pembelajaran.

Dari pengertian tersebut, guru memiliki berbagai cara untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu guru harus membuat pembelajaran menjadi menarik dengan cara mengkombinasikan media dan metode pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna, guru harus mengartikan materi pembelajaran dengan pengalaman dan permasalahan lingkungan siswa, guru juga harus melakukan bimbingan kepada siswa. Minat belajar siswa

merupakan faktor penting yang harus ditimbulkan oleh guru dalam pembelajaran, oleh karena itu guru memiliki kewajiban untuk mengefektifkan proses pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan keberhasilan siswa dalam belajar baik dari segi akademik maupun yang lainnya. Untuk memeroleh hal tersebut, guru harus mengetahui ciri-ciri minat yang muncul dalam diri siswa sehingga dapat melakukan bimbingan lebih lanjut terhadap siswa tersebut.

2.1.5.5 Ciri-ciri Minat

Mengetahui ciri-ciri minat yang tumbuh pada seorang siswa merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh guru. Elizabeth Hurlock (1990) dalam Susanto (2015:62-3) menyebutkan terdapat tujuh ciri-ciri minat, yaitu:

> (1) minat tumbuh dengan perkembangan fisik dan mental, minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental; (2) minat tergantung pada kegiatan belajar, kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat; (3) minat tergantung pada kesempatan belajar, kesempatan belajar merupakan faktor yang berharga, karena tidak semua bisa memiliki kesempatan belajar; (4) perkembangan minat mungkin terbatas, karena keadaan fisik yang tidak memungkinkan; (5) minat dipengaruhi budaya, jika budaya luntur maka minat juga akan luntur; (6) minat berbobot emosional, bila suatu objek dihayati sebagai hal yang berharga, maka akan timbul perasaan senang sehingga dapat diminati; (7) minat berbobot egosentris, jika memiliki kesenangan terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dari pengertian tersebut seorang guru dapat melihat ciri-ciri minat yang tubuh pada diri siswa dari beberapa aspek, baik dari aspek lingkungkan belajar, budaya, maupun lingkungan rumahnya.

2.1.6 Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada anak setelah melalui interaksi dengan lingkungannya dan setelah melakukan proses

pembelajaran. Hasil belajar merupakan capaian akhir setelah melakukan proses pembelajaran. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

2.1.6.1 Pengertian Belajar

Dimyati & Mudjiono (2013:18) menyatakan, belajar merupakan proses internal yang kompleks melibatkan seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hamalik (2017:28) mengemukakan bahwa, belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku dalam diri individu yang terjadi karena adanya suatu interaksi dengan lingkungan. Djamarah & Zain (2013:38) menyatakan, belajar merupakan perubahan yang terdapat dalam diri peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan perilaku akibat adanya pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan yang dilakukan melalui kegiatan membaca, mengamati, meniru, mencoba, dan mendengar. Perubahan dalam belajar meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilali sikap yang terjadi secara kontinu dan berbekas atau bermakna. Untuk mengetahui seseorang telah melalui proses belajar, dapat dilihat dari ciri-ciri belajar itu sendiri.

Djamarah & Zain (2013:39-41) menyebutkan ciri-ciri belajar, yaitu:

> (1) belajar mengajar memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk perkembangan siswa; (2) terdapat suatu prosedur yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (3) kegiatan belajar mengajar ditandai penggarapan materi yang bersifat khusus; (4) ditandai dengan aktivitas siswa, siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar; (5) guru berperan sebagai pembimbing, guru harus menghidupkan, memotivasi, dan menciptakan suasana yang kondusif; (6) membutuhkan disiplin yang memiliki arti sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang sudah

> ditaati antara siswa dan guru secara sadar; (7) terdapat batasan waktu, setiap tujuan diberikan batasan waktu kapan harus tercapai; (8) evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditentukan.

Sama hal nya dengan pendapat tersebut Djamarah (2015:15-6) menyatakan, ciri-ciri belajar yaitu:

> (1) perubahan yang terjadi secara sadar, individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan; (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung terus menerus dan tidak statis, yang berguna untuk proses belajar berikutnya; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan tertuju untuk memeroleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang bersifat sementara hanya untuk beberapa saat saja seperti menangis, berkeringat dan lainnya; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah laku terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Ciri-ciri belajar yaitu adanya perubahan dalam perkembangan siswa dari yang baik menjadi lebih baik dan perubahan tersebut bersifat positif serta permanen, adanya pencapaian tujuan dari perencanaan yang telah ditetapkan serta dilakukannya evaluasi untuk mengetahui apakah tujuan tersebut tercapai, adanya peran serta guru dalam menciptakan kedisiplinan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar pada dasarnya tidak lepas dari ciri-ciri dan prinsip-prinsip tertentu. Adapun prinsip-prinsip dalam belajar telah dijelaskan oleh beberapa ahli.

Dimyati & Mudjiono (2013:42-9) menyebutkan tentang prinsip-prinsip belajar, yaitu:

> (1) perhatian dan motivasi, tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Motivasi adalah tenaga yang mengarahkan dan menggerakan

aktivitas seseorang; (2) keaktifan, proses belajar siswa menampakan keaktifan yang terdiri dari keaktifan fisik dan psikis; (3) keterlibatan langsung/berpengalaman, melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya belajar mengamati tetapi terlibat langsung dalam perbuatan; (4) pengulangan, dengan mengadakan pengulangan akan mengembangkan daya mengamat, menanggap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir; (5) tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya; (6) balikan dan penguatan, penguatan akan memperkuat belajar siswa dan balikan yang diperoleh siswa akan mendorong untuk belajar lebih giat dan bersemangat; (7) perbedaan individual, perbedaan individual perlu diperhatikan oleh guru, karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Prinsip belajar merupakan faktor yang penting dalam belajar. Selain hal tersebut terdapat faktor-faktor yang dapat memengaruhi dalam belajar. Rifa'i & Anni (2012:81) menyebutkan, faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi secara umum terbagi menjadi dua, yaitu faktor eksteral dan internal yang salin terkait. Keterkaitan antar faktor dapat memberikan dampak positif dan negatif, sehingga peran orang tua, masyarakat dan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Ketiga hal tersebut harus terjalin baik agar proses belajar siswa dapat berjalan dengan lancar sehingga hasil belajar optimal.

2.1.6.2 Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2016:46) mendefinisikan, hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari tujuan pendidikan yang telah direncanakan paada saat mengikuti pembelajaran. Rusman (2015:67) mengemukakan, hasil belajar merupakan sebuah pengalaman yang diperoleh siswa dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Susanto (2015:5) menyatkan, hasil belajar merupakan perubahan pada diri siswa berupa perubahan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan hasil akhir dari sebuh proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa berupa perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor yang bersifat relatif dan berfungsi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Perlu adanya evaluasi dalam hasil belajar untuk mengetahui apakah hasil belajar yang diperoleh sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan atau tidak. Untuk memudahkan dalam melakukan evaluasi hasil belajar dibagi ke dalam beberapa ranah.

Bloom (1956) dalam Rifa'i & Anni (2012:70-5) menjelaskan terdapat tiga ranah dalam hasil belajar, yaitu:

> (1) ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintetis, dan penilaian; (2) ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup; (3) ranah psikomotor, berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Pembagian ranah hasil belajar tersebut dapat mempermudah guru untuk memahami dan mengukur perubahan siswa, sehingga evaluasi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses belajar. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar. Munadi (2008) dalam Rusman (2015:67-8) menjelaskan tentang faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

> (1) faktor internal, faktor internal terdiri dari faktor fisiologi dan faktor psikologis. Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi

> kesehatan yang prima dan tidak prima. Hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran. Faktor psikologis, setiap individu memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, hal ini dapat memengaruhi hasil belajarnya. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, daya nalar siswa; (2) faktor eksternal, terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam siswa yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik, dan kesehatan siswa. Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar diri siswa itu sendiri yang berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Faktor yang dapat memengaruhi belajar dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu faktor yang berpengaruh yaitu minat dan sekolah. Semakin tinggi minat siswa maka ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tinggi yang menghasilkan minat belajar optimal, begitupun dengan sekolah yang merupakan salah stau faktor yang berperan dalam menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi belajar siswa dan kualitas pembelajaran maka akan semakian optimal pula hasil belajar yang diproleh siswa.

2.1.7 Hubungan antar variabel

Penelitian ini terdiri dari variabel independen dan dependen. Variabel independen yaitu media pembelajaran ular tangga, sedangkan variabel dependen yaitu minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Pada bagian ini akan dibahas tentang hubungan antara media pembelajaran ular tangga dengan minat belajar, hubungan antara media pembelajaran ular tangga dengan hasil belajar, serta hubungan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar dan hasil belajar. Agar lebih memahami hubungan antar variabel, uraiannya sebagai berikut.

2.1.7.1 Hubungan media pembelajaran ular tangga dengan minat belajar siswa

Anitah dkk (2014:2.7) menyatakan, minat belajar berkaitan dengan seberapa besar suka dan tidak suka siswa terhadap materi yang dipelajari. Minat dalam diri seseorang terdiri dari dua macam yaitu minat spontan dan minat terpola. Minat spontan adalah minat yang timbul dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar, sedangkan minat terpola adalah minat yang terbentuk karena adanya pihak luar berupa kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun luar sekolah. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan minat siswa. Salah satu cara yang digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan minat siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki tujuan yaitu dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran, membuat siswa menjadi tertarik dengan

materi yang akan disampaikan oleh guru, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media yang digunakan adalah media pembelajaran ular tangga, merupakan permainan anak-anak dari masa ke masa yang berbentuk papan terdiri dari kotak-kotak serta gambar tangga dan ular di dalamnya. Kelebihan dari media ular tangga ialah dapat dimainkan di dalam maupun diluar ruangan, serta dapat sisipkan berbagai mata pelajaran di dalamnya, sehingga siswa belajar dan bermain, menjadikan siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan pendapat tersebut diketahui bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Vainikainen, Salmi, & Thuneberg (2015) menunjukan bahwa, perhatian yang lebih harus diberikan pada minat dan motivasi situasional yang khas dalam konteks pembelajaran di luar sekolah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.7.2 Hubungan media pembelajaran ular tangga dengan hasil belajar siswa

Purwanto (2016:46) mendefinisikan, hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari tujuan pendidikan yang telah direncanakan paada saat mengikuti pembelajaran. Munadi (2008) dalam Rusman (2015:67-68) menyatakan, tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah guru. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik salah satu cara yang digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi tertarik terhadap pembelajaran tersebut, karena ular tangga merupakan permainan yang edukatif selain siswa bermain siswa juga melalukan proses pembelajaran.

Dengan media yang dapat menarik perhatian siswa menjadikan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal, karena siswa menjadi lebih terfokus kepada mata pelajaran yang diajarkan dan siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Nachiappan, Abd, Rahman, Andi, & Zulkafaly (2014) menyatakan, penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa.

2.1.7.3 Hubungan media pembelajaran ular tangga dengan minat dan hasil belajar siswa

Daryanto (2016:7) menyatakan bahwa, media merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran.Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat memperjelas penyajian pesan, dapat membuat hasil belajar menjadi lebih optimal. Media pembelajaran ini merupakan faktor yang dapat memengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa. Ketika penggunaan media pembelajaran menarik, hal tersebut dapat membuat minat siswa menjadi optimal. Siswa akan lebih terfokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Primavera & Suwarna (2014) menyatakan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media video memiliki daya dukung yang baik terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran ular tangga dengan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi proklamasi kemerdekaan

Indonesia. Hal ini dikarenakan variabel media ular tangga sesuai dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki materi yang luas.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang meneliti mengenenai media pembelajaran ular tangga, minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maupun mata pelajaran lainnya. Dan penelitian tersebut juga tidak hanya dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar, namun dilaksanakan hingga perguruan tinggi. Beberapa penelitian relevan yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Sari, (2015) dari IKIP PGRI Madiun dalam Premire Educandum Vol. 5 No. 1 dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media ular tangga dengan metode pembelajaran konvensional.	Variabel media ular tangga, hasil belajar, mata pelajaran ular tangga dan subjek penelitian siswa SD	Pembelajaran kooperatif.
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Sari,	Hasil penelitian tersebut	Variabel media ular	Pembelajaran kooperatif.

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	(2015) dari IKIP PGRI Madiun dalam Premire Educandum Vol. 5 No. 1 dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*.	menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media ular tangga dengan metode pembelajaran konvensional.	tangga, hasil belajar, mata pelajaran ular tangga dan subjek penelitian siswa SD	
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Paolini (2015) dari Kean University dalam The Journsl of Effective Teaching Vol.15 No.1 dengan judul *Enhacing Teaching Effectivenss and Student Learning Outcomes*	Hasil penelitian tersebut bahwa untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa melalui penilaian siswa dapat dilihat melalui gaya mengajar, metodologi, penggunaan data penilaian. peningkatan praktik mengajar guru untuk memenuhi kebutuhan, harapan, dan tujuan siswa serta program dari institusi akan berpengaruh terhadap penilaian.	Variabel hasil belajar.	Variabel efektivitas.
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Paolini (2015) dari Kean University dalam The Journsl of Effective Teaching Vol.15 No.1 dengan judul *Enhacing Teaching Effectivenss and Student Learning*	Hasil penelitian tersebut bahwa untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa melalui penilaian siswa dapat dilihat melalui gaya mengajar, metodologi, penggunaan data	Variabel hasil belajar.	Variabel efektivitas.

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Outcomes	penilaian. peningkatan praktik mengajar guru untuk memenuhi kebutuhan, harapan, dan tujuan siswa serta program dari institusi akan berpengaruh terhadap penilaian.		
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Gani (2015) dari Jurnal Daya Matematika Vol 3 No3 dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran dan Presepsi tentang Matematika Siswa SMP Negeri di Kecamatan Salomeko Kabupaten Bone*	Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil dan minat belajar matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe *numberd Heads Together*	Variabel hasil belajar dan Minat	Subjek siswa SMP
6.	Penelitian yang dilakukan oleh Juriah, & Juanengsih (2016) dari UIN Syarif Hidayatullah dalam EDUSAINS Vol. 8 No. 01 dengan judul *Pembelajaran Konstruktivisme Berbantu Media Video/Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa kelas X MIPA 3.*	Hasil penelitan menunjukkan pembelajaran konstruktivisme berbantu media video/animasi dapat meningkatkan hasil belajar pad pembelajaran ekologi kelas X MIPA	Variabel hasil belajar	Variabel media video animasi dan pembelajaran konstruktivis me, subjek penelitian siswa SMK
7.	Penelitian yang dilakukan oleh Suryansyah, & Suwarjo (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Prima	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli	Variabel hasil belajar.	Variabel motivasi dan media pembelajaran , subjek penelitian siswa SD

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Edukasia Vol. 4 No. 2 dengan judul *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD.*	media dengan kategori "baik". Produk yang dikembangan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Ditunjukkan dengan rata-rata skor motivasi dan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.		kelas IV.
8.	Penelitian yang dilakukan oleh Permana, E. P (2016) dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Vol. 1 No. 2 dengan *judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD*	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan baik dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa dari siklus I dan siklus II.	Variabel hasil belajar	Pernerapan metode pembelajaran NHT
9.	Penelitian yang dilakukan oleh Trina, Kamaruddin, & Rahman, (2017) dari Unsyiah dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa; (1) adanya peningkatan hasil belajar dari 63% pada siklus I	Variabel hasil belajar.	Variabel media powtoon, subjek penelitian SMP.

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	FKIP Unsyiah Vol. 2 No. 2 dengan judul *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*.	menjadi 79% pada siklus II dan 92% pada siklus III.; (2) adanya peningkatan jumlah kesesuaian aktivitas guru dan siswa dari 6 aktivitas sesuai pada siklus I menjadi 8 aktivitas sesuai pada siklus II dan 10 aktivitas sesuai pada silus III; (3) adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dari skor 2,6 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 3,1 dengan kategori baik pada siklus II dan 3,3 dengan kategori baik pada sikluss III.		
10.	Penelitian yang dilakukan oleh Trina, Kamaruddin, & Rahman, (2017) dari Unsyiah dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah Vol. 2 No. 2 dengan judul *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa; (1) adanya peningkatan hasil belajar dari 63% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II dan 92% pada siklus III.; (2) adanya peningkatan jumlah kesesuaian aktivitas guru dan siswa dari 6 aktivitas sesuai pada siklus I menjadi 8 aktivitas sesuai pada siklus II	Variabel hasil belajar.	Variabel media powtoon, subjek penelitian SMP.

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		dan 10 aktivitas sesuai pada silus III; (3) adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dari skor 2,6 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 3,1 dengan kategori baik pada siklus II dan 3,3 dengan kategori baik pada sikluss III.		
11.	Hendriani, Sumardi, & Ganda (2017) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 4 No. 2 dengan judul *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.*	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.	Variabel hasil belajar.	Variabel metode bermain peran.
12.	Penelitian yang dilakukan oleh Fajar, Riyana, & Hanouman, (2017) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam EDUTCEHNOLOGI A Vol. 3 No. 2 dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif C1, C2, C3.	Variabel hasil belajar.	Variabel media *powtoon.*

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu.			
13.	Penelitian yang dilakukan oleh Pratami, Ayu, & Saputra (2017) dari Universitas PGRI Semarang dalam JPK Vol. 3 No. 2 dengan judul *Pengaruh Minat Game Edukasi "Teka Teki Pengetahuan" terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo.*	Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media game edukasi "Teka Teki Pengetahuan" terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 SDN 03 Protomulyo.	Variabel minat belajar, subjek penelitian siswa kelas V.	Variabel teka-teki pengetahuan.
14.	Penelitian yang dilakukan oleh Mukhaloroh, Sudin, & Hanifah (2017) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Pena Ilmiah Vol. 2 No.1 dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Ular Tanga pada Materi kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam*	Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dilakukan melalui tiga siklus pembelajaran.	Variabel hasil belajar, media ular tangga	Variabel model pembelajaran kooperatif.
15.	Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaily, & Isroh. (2018) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan	Hasil penelitian tersebut, yaitu: (1) Tahapan dalam pengembangan Fun Tax berbasis ular tangga meliputi empat tahap, yaitu	Variabel media ular tangga.	Pengembangan *FUN TAX*, subjek penelitian siswa SMK.

No	Judul Penenlitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Akuntansi Indonesia Vol. XVI No. 2 dengan judul *Pengembangan FUN TAX Berbasis Ular Tangga Sebaagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri I Depok Yogyakarta*.	*Define, Design, Develop, Disseminate*; (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *Fun Tax* berbbasis ular tangga sebagai media pembelajaran adminsitrasi pajak berdasaarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat layak, guru adminsitrasi pajak diperoleh rata-rata 4,76 yang termasuk kategori sangat layak dan uji pengembangan oleh siswa sebesar 4,26 yang termasuk dalam kategori sangat layak		

2.3 Kerangka Berpikir

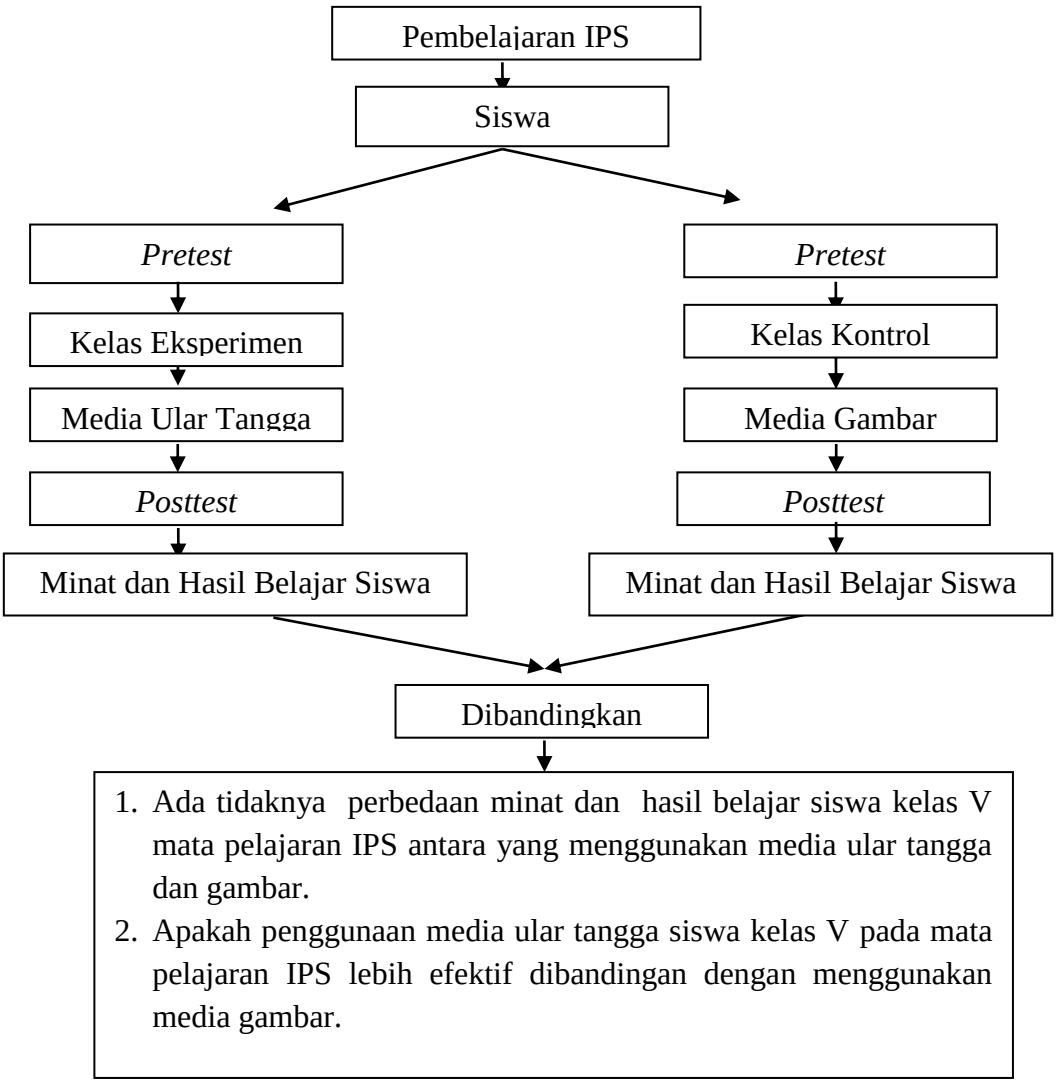
IPS merupakan salah mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran IPS di SD melatih anak berpikir keritis, logis, mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan lingkungannya. Pembelajaran IPS hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam suasana yang demokratis dan menyenangkan.

Siswa SD pada umumnya berusia 6-12 tahun. Periode ini, anak berada pada masa senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, dan senang mencoba sesuatu yang baru secara langsung. Siswa akan mengalami kesulitan jika pembelajaran yang dilakukan oleh guru menghendaki siswa untuk duduk, diam menerima dan menghafalkan materi saja. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran ceramah, diskusi, dan penugasan diakhir pembelajaran, sehingga minat belajar siswa tidak optimal hal tersebut memengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap materi pembelajaran, dan termasuk pada mata pelajaran IPS.

Siswa harus memahami materi IPS yang kompleks mengenai manusia dan lingkungannya, baik soal maupun fisik dalam pembelajaran IPS, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa dan melibatkan siswa aktif pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang sering diterapkan di SD ialah pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan guru tidak menggunakan media pembelajaran, hal ini membuat siswa menjadi bosan pada saat menerima pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, sudah seharusnya guru tidak menggunakan model konvensional saja, tetapi di kombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga terdapat interaksi aktif antara guru dan siswa, selain hal tersebut permainan ular tangga dapat menarik perhatian siswa, karena siswa belajar dan bermain, sehingga siswa tidak bosan dengan materi pelajaran. Dengan adanya rasa perhatian yang tinggi terhadap

materi pelajaran akan mengoptimalkan minat dan hasil belajar siswa. Penerapan media ular tangga diawali dengan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran, kemudian siswa membacakan materi pembelajaran melalui permainan ular tangga, mendiskusikan pertanyaan melalui permainan ular tangga, menyimpulkan materi pembelajaran dan diakhiri dengan evaluasi. Dalam penelitian ini penerapan media ular tangga dibandingkan dengan penerapan media gambar. Berikut adalah kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2016:99). Jawaban dikatakan sementara, karena jawaban baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

(1) H_{01}: Tidak terdapat perbedaan minat hasil belajar IPS pada siswa kelas V materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar ($\mu 1 = \mu 2$).

(2) H_{a1}: Terdapat perbedaan minat belajar IPS pada siswa kelas V materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar ($\mu 1 \neq \mu 2$).

(3) H_{02}: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas V materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar ($\mu 1 = \mu 2$).

(4) H_{a2}: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas V materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dengan media gambar ($\mu 1 \neq \mu 2$).

(5) H_{03} : Minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang menggunakan media ular tanggatidak lebih baik daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).

(6) H_{a3} : Minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang menggunakan media ular tanggalebih baik daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

(7) H_{04} : Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang menggunakan media ular tanggatidak lebih baik daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).

(8) H_{a4} : Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang menggunakan media ular tanggalebih baik daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

(9) H_{05}: Penggunaan media ular tangga tidak lebih efektif pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ($\mu 1 \leq \mu 2$).

(10) H_{a5}: Penggunaan media ular tangga lebih efektif pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ($\mu 1 > \mu 2$).

(11) H_{06}: Penggunaan media ular tangga tidak lebih efektif pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ($\mu 1 \leq \mu 2$).

(12) H_{a6}: Penggunaan media ular tangga lebih efektif pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ($\mu 1 > \mu 2$).

BAB V

PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian yang terakhir atau penutup. Pada bab lima ini berisi mengenai simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti baik berupa data deskripsi maupun data statistik. Simpulan ini diperoleh dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab empat. Selanjutnya, yaitu saran merupakan usulan atau pendapat dari peneliti yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang digunakan menjadi objek penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan. Penjelasan mengenai simpulan dan saran dalam penelitian ini selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal, dengan judul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal", maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

(1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal dalam

pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,337 > 2,021) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,025< 0,05).

(2) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan media ular tangga dalam pembelajarannya dengan yang menggunakan medua gambar. Hal tersebut telah dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,463 > 2,021) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,018< 0,05).

(3) Minat belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal pada pembelajaran IPS yang menggunakan media ular tangga lebih baik daripada yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir yaitu sebesar 17, sedangkan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol sebesar 12, serta selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5.

(4) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal pada pembelajaran IPS yang menggunakan media ular tangga lebih baik daripada yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil

pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir yaitu sebesar 31, sedangkan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol sebesar 28, serta selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3.

(5) Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga lebih efektif terhadap minat belajar siswa daripada media gambar yaang diterpkan dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,541 > 2,080) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,002< 0,05), sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga efektif terhadap minat belajar siswa.

(6) Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga lebih efektif terhadap hasil belajar siswa daripada media gambar yang diterapkan dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,541 > 2,080) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga efektif terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari

minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Berdasarkan simpulan tersebut, sehingga saran yang ingin disampaikan oleh penulis sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Hasil di dalam penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Agar penggunaan media pembelajaran berjalan dengan lancar, maka siswa disarankan:

(1) Memerhatikan dengan susngguh-sungguh penjelasan dari guru pada saat menjelaskan dalam proses pembelajaran baik pada saat menjelaskan materi, ataupun menjelaskan tentang permainan ular tangga, agar hasil belajar yang diperoleh siswa optimal.

(2) Menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya dengan semaksimal mungkin.

(3) Menjaga sikap pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

(4) Siswa hendaknya mencatat materi yang sedang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang disampaikan tidak akan mudah lupa.

(5) Dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya, karena kerjasama dalam kelompok merupakan hal yang penting dalam permainan ular tangga.

(6) Dapat menghargai pendapat dari anggora kelompok yang lain.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPS ditinjau dari minat dan hasil belajaar siswa, maka guru disarankan:

(1) Dalam pembuatan papan ular tangga kotak angka yang digunakan tidak terlalu banyak, sehingga materi yang diajarkan lebih spesifik dan waktu yang digunakan tidak terlalu lama.

(2) Peraturan yang telah disepakati antara siswa dan guru tentang penentuan penghargaan dalam proses permainan ular tangga, pemberian penghargaan seharusnya di mulai sejak kegiatan awal pembelajaran, sehingga siswa dapat berkompetensi sehat antar kelompok dan menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran serta tidak terjadi kegaduhan.

(3) Membimbing dan mengamati kinerja masing-masing anggota kelompok, sehingga setiap anggota kelompok dapat bekerja keras untuk memberikan kontribusi terbaiknya demi tercapainya tujuan pembelajaran melalui permainan ular tangga.

(4) Mampu menerapkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran, sehingga siswa tertarik pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena penggunaan media ular tangga membuat kesegeraan siswa dalam belajar tinggi.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga lebih efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi

proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Maka dari itu kepada pihak sekolah disarankan untuk:

(1) Memberikan dorongan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

(2) Memberikan fasilitas yang mendukung dalam pelaksanaan media ular tangga baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu sumber belajar yang memadai dan buku-buku yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

(3) Melaksanakan sosialisasi kepada guru-guru mengenai penerapan media ular tangga baik mata pelajaran IPS dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ataupun materi yang lainnya. Dengan adanya sosialisasi tersebut diharapkan semua guru dapat menerapkan media ular tangga dalam pembelajarannya karena media ular tangga dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga lebih efektif terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Mejasem Timur 02 Kabupaten Tegal. Maka dari itu untuk peneliti lanjutan disarankan untuk:

(1) Mampu membuat media ular tangga yang lebih kreatif lagi dan mampu menerapkan media ular tangga dengan menyisipkan materi pelajaran yang lainnya agar siswa tertarik pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

(5) Memerhatikan kekurangan pada saat penggunaan media ular tangga ialah terjadinya kegaduhan pada saat pembelajaran, peneliti harus memberikan penghargaan yang merupakan bentuk dari peraturan dalam permainan ular tangga yang telah disepakati. Penghargaan seharusnya di mulai sejak awal pembelajaran sehingga siswa dapat berkompetensi sehat antar kelompok dan menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran serta tidak terjadi kegaduhan.

(2) Mengkaji hal yang lebih mendalam tentang media ular tangga dan menyempurnakan hasil penelitian ini, sehingga penelitian dapat berlngsung secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4 (1): 9.

Aeni, K., Zamroni, Zuchdi, D. (2016). Pendayagunaan Modal Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pembangunan Pendidikan,* 4(1): 14.

Anitah, S, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Arifin, Z. 2017. *Konsepdan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arifin, Z. 2014. *Evaluasi Pembelajaran. Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Azwar, S. 2018. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data*. Jakarta: FKM UI. *http://www.spssindonesia.com/2014/02/download-ebook-spss-gratis*. pdf (diunduh 12 Februari 2019).

Dalyono, M. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Pipis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmmiah*, 2 (1): 2091.

Diah, M. F., Eriany, P., & Primastuti, E. 2013. Studi Deskriptif tentang Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II. *Kajian Ilmiah Psikologi*, 2(1): 44.

Dimyati & Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta.

Djamarah, B. S & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fajar, S., Riyana, C., & Hanouman, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, 3 (2): 1.

Fatmawati, H. (2014). Implementasi Pembelajaran STAD Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 12(3): 68.

Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasi*, 5 (1): 11.

Hadi, S. 2017. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hamalik, O. 2017. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hamalik, O. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, O. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hartantia, R. M., Hayus, E. S. V., & Saputro, A. N. C. (2013). Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA_2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(2): 10.

Hendriani, R., Sumardi, & Ganda, N. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah* Dasar, 4 (2): 284.

Hermawati, G. L. 2016. “Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro

Semarang". *Skripsi*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UNNES.

Husna, A. 2009. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.

Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2): 127.

Jalaluddin & Idi, A. 2012. *Filsafat Pendidikan: Manusia, Filsafat, dan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Juriah, & Juanengsih, N. (2016). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantu Media Video/Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MIPA 3. *Edusains*, 8 (1): 108.

Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/Mts Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12(1): 6.

Kartikaningtyas, D,. Yulianti, D,. & Pamelasari, D,. (2014). Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Berbasis SETS Tema Eenergi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 3 (3): 7.

Majid, A. 2014. *Penilaian autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Marta, N. F., Supriadie, D., & Susilana, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantu Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pengingkatan Motivasi Siswa. *Edutcehnologia*, 3 (3): 83.

Meipina. (2014). *The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary. Journal The Second International Conference on Education and Language, 2nd ICEL :*380.

Mukhaloroh, Sudin, A., & Hanifah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Ular Tangga pada Materi Kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1): 2141.

Munib, A., Budiyono, & Suryana, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Mutmainnah, Maryatun, I. B., Hayati, N. 2016. Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 9(1):* 34.

Nachiappan, S., Abd, N., Rahman, Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of Arts and Humanities*, 3(2): 217.

Nurjanah, A., Sumardi, & Nugraha, A. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (2): 326.

Nurlaily, L., & Isroh. (2018). Pengembangan Fun Tax Berbasis Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14 (2): 24.

Paolini, A. (2015). Enhacing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, 15 (1): 20.

Permana, E. P. (2016). Peneraapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1 (2): 49.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007. https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2012/01/nomor-16-tahun-2007-dan-lampiran.pdf (diunduh 19 Juni 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf (diunduh 19 Juni 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2006.https://nasuprawoto.wordpress.com/2010/10/30/...permendiknas.../permen_24_2006 (diunduh 15Februari 2019).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013. http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/PP0322013.pdf (diunduh 15Februari 2019).

Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. https://www.unm.ac.id/files/surat/pp-19-tahun-2005-ttg-snp.pdf (diunduh 19 Juni 2019).

Pratami, W., Ayu, N., & Saputra, H, J. (2017). Pengaruh Games Edukasi "Teka-Teki Pengetahuan" terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas 5 SDN 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3 (2): 149.

Primavera, I, R, C.,& Suwarna, I, P., (2014)*Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Konsep Elastis*. SeminarNasional Pendidikan IPAdi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 11 September 2012.

Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.

Purnamawati, H,. Ashadi, & Susilowati, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dan Ular Tangga Ditinjau dari Kemampuan Analisis Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(4): 100.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratnaningsih, N. N. 2014. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman". *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar UNY.

Rahaju, (2015). "Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Tematik di Sekolah Dasar". *Makalah.* Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika di Universitas Diponegoro. Semarang, 12 September 2015.

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta Selatan: Flash Book.

Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK - LP3 Universitas Negeri Semarang.

Rohmanurmeta, F. M., & Farozin, M. (2016). Pengaruh Pengaturan Tempat Duduk terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Penelitian Ilmu pendidikan*, 9 (1): 70.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Harjito. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

Sardjiyo, Sugandi, W., & Ischak. 2014. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitaas Terbuka.

Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premier Educandum*, 5 (1): 89.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soewarso & Widiarto, T. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial.* Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.

Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. & Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjiono, A. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung*: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS SD.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryanto, A., dkk. 2012. E*valuasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suryansyah, T., & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Eduksia*, 4 (2): 1.

Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian kuantitatif*. Malang: Madani.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara.

Trina, Z., Kamaruddin, T., & Rahman, D. (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan *Software Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2 (2): 156.

Ular Tangga: *Wikipedia*. https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga (diunduh 15 Februari 2019).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. www.inherentdikti.net/files/sisdiknas.pdf (diunduh 15Februari 2019).

Uno, HB., Mohamad, N. 2015. *Belajar dengan pendekatan PAIKEM.* Jakarta: Bumi Aksara.

Vainikainen, M. P., Salmi, H., & Thuneberg, H. (2015). Situasional Interest and Learning in a Science Center Mathematics Exhibition. *Journal of Research in STEM Education*, 1 (1): 15.

Wahab, A. A., dkk. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Widoyoko, S. E. P. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widowati, F., Mulyani. 2014. Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. *JPGSD*, 2(1): 9.

Winataputra, U. S., dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yoni, A. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Yumarlinz. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1): 84.

Yusuf, M. 2015. *Assesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Zikriyanti & Syafei, A. F. R. 2018. *Teaching Vocabulary to Young Learnrs Through Snake and Ladder Game. Journal of English Language Teaching,* 7(1):215.