

TERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PINTAR DALAM MENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

**Oleh : Moh. Aniq Kh.B, Ian Bagus Koko Darminto
IKIP PGRI SEMARANG**

Abstract

Use appropriate media often affect the level of motivation and the level of student learning outcomes. Teachers who rarely use the media in the learning process of students' learning motivation and result in low student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the increase in learning motivation and learning outcomes through the use of media in a clever snakes and ladders games or thematic integrative learning. Subjects were fourth grade students of SD Negeri 2 Kronggen, totaling 18 students, which consisted of eight male students and 10 female students. The result showed that the students' motivation has increased from 61.11% to pre cycles, 72.22% in the first cycle, while the cycle I 72.22% to 94.44% in the second cycle. Then the student learning outcomes on cognitive aspects showed an increase in pre-cycle condition of the average value of student learning outcomes 68.34 and 61.12% of students learning completeness. While in the first cycle, the average value of student learning outcomes increased to 72.78% and 77.78% mastery learning students. While in the second cycle the average value of student learning outcomes increased to 93.34% and 100% complete learn student. Based on the analysis of research data, it can be concluded that the use of snakes and ladders games or smart media can enhance learning motivation and learning outcomes thematic integrative Elementary School fourth grade students 2 Kronggen

Abstrak

Penggunaan media yang sesuai acapkali mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Guru yang jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar siswa mengakibatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar melalui pemanfaatan media permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran tematik integratif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen, yang berjumlah 18 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus 61,11% menjadi, 72,22% pada siklus I, sedangkan dari siklus I 72,22% menjadi 94,44% pada siklus II. Kemudian hasil belajar siswa pada aspek kognitif menunjukkan peningkatan pada kondisi pra siklus rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,34 dan ketuntasan belajar siswa 61,12%. Sedangkan pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 72,78% dan ketuntasan belajar siswa 77,78%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 93,34% dan ketuntasan belajar siswa

100%. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tematik integratif siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga Pintar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, nyata, dan kritis bagi siswa. Namun, kenyataan dilapangan masih ada pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Hal ini tentu akan mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yang nantinya akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Motivasi merupakan masalah dalam belajar, karena memberikan dampak bagi ketercapaian hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 2 Kronggen Grobogan ditemukan beberapa permasalahan. Dalam proses pembelajaran kendala yang dialami guru adalah kesulitan dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan agar tidak terkesan masih berdiri sendiri. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Kurang adanya pengembangan bahan ajar dari guru yang hanya mengandalkan buku panduan atau bahan ajar dari pemerintah. Kebanyakan siswa kurang percaya diri dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang dilakukan guru terkesan monoton dan kurang adanya inovasi sehingga motivasi belajar rendah. Proses pembelajaran yang membosankan sehingga perhatian siswa kurang fokus pada guru dan konsentrasi siswa mudah terpecah.

Selain itu, berdasarkan nilai UTS semester gasal tahun 2014/2015, 16 siswa mendapatkan hasil nilai kognitif tidak tuntas dan 6 siswa tuntas. Hal ini dapat dipengaruhi banyak hal, diantaranya adalah motivasi belajar yang rendah, dan proses pembelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran tematik integratif tersebut merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam tiga hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan. Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang terkait secara harmonis untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Berdasarkan fenomena di atas, kajian ini membawa persoalan apakah media permainan ular tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tematik integratif kelas IV SD Negeri 2 Grobogan tahun 2014/2015.

Motivasi belajar merupakan hal penting dalam pembelajaran, tanpa adanya motivasi siswa akan merasa bosan, dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Menurut surya Siregar (2014:49) berpendapat bahwa motivasi berasal dari bahasa Latin “*movere*”, yang berarti menggerakkan. Berdasarkan pengertian ini, makna motivasi berkembang. Motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan memberi arah serta ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut. Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation*, yang berarti dorongan. Motivasi juga berarti motif dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan melalui perilaku tertentu.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah pada perubahan yang positif kemudian disebut dengan proses belajar. Dalam proses pembelajaran, yang diharapkan guru adalah hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh jika proses pembelajaran berlangsung dengan baik pula. Hasil belajar wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pelajaran. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan-ketrampilan.

Media permainan ular tangga pintar adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut. Cara membuat media ini tidak terlalu rumit, langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan menentukan tema/materi yang akan diajarkan, kemudian siapkan aplikasi *adobe photoshop* atau *correl draw* untuk merancang ular tangga kemudian cetak MMT. Cara bermainnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya dalam permainan ini papan permainan diisi dengan tema/materi yang akan diajarkan, selain itu disetiap papan ada sebuah kartu pertanyaan yang harus dijawab siswa yang berkaitan dengan tema/materi yang akan diajarkan diajarkan oleh guru. Keunggulan media permainan ular tangga pintar adalah (1) sangat menyenangkan, penuh tantangan, (2) anak menjadi termotivasi untuk belajar, (3) murah efektif, dan efisien, (4) dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, tinggal disesuaikan materinya. Setiap keunggulan pasti ada juga kelemahan. Kelemahannya antara lain adalah (1) membutuhkan keahlian khusus untuk mendesain ular tangga tersebut, (2) membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam kalimat pernyataan sebagai berikut: 1) penerapan media permainan ular tangga pintar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran tematik integratif kelas IV SD Negeri 2 Kronggen Grobogan Tahun 2014/2015, 2) penerapan media permainan ular tangga pintar mampu meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran tematik integratif kelas IV SD Negeri 2 Kronggen Grobogan Tahun 2014/2015.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester II dalam tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilakukan melalui dua siklus penelitian. Subyek penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Kronggen tahun pelajaran 2014/2015. Adapun sumber data penelitian ini adalah 18 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk tes, observasi dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif dalam pembelajaran tematik integratif dengan menggunakan media permainan ular tangga pintar, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk mencatat gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa agar memperoleh keterangan dari guru atau otoritas sekolah.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan motivasi siswa. Di dalam penelitian ini, target 80% dari jumlah keseluruhan siswa diberikan kepada siswa. Ketercapaian ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan yaitu 2,67 (B⁻). Siswa termotivasi selama proses pembelajaran dengan kategori minimal cukup termotivasi yaitu 70% dari keseluruhan siswa.

PEMBAHASAN

Motivasi belajar pra siklus siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen pada pembelajaran tematik integratif masih rendah. Berikut hasil observasi motivasi belajar siswa pra siklus dalam pembelajaran tematik integratif.

Tabel 1
Motivasi Belajar Pra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Rentang	Jumlah		Keterangan
			Siswa	Persentase (%)	
1.	Sangat Termotivasi	35-38	2	11,11	A
2.	Termotivasi	31-34	4	22,22	B
3.	Cukup Termotivasi	27-30	5	27,78	C
4.	Kurang Termotivasi	22-26	7	38,89	D
Jumlah			18	100	

Dari tabel tersebut terlihat siswa yang kurang termotivasi sebanyak 7 siswa dengan persentase 38,89%, kemudian cukup termotivasi sebanyak 5 siswa dengan persentase 27,78%, termotivasi sebanyak 4 siswa dengan persentase 22,22% dan sangat termotivasi sebanyak 2 siswa dengan persentase 11,11%. Jika dilihat jumlah siswa yang telah mencapai kategori sangat termotivasi, termotivasi, dan cukup termotivasi sebanyak 11 siswa dengan persentase 61,11%.

Selain motivasi belajar siswa yang diamati, hasil belajar siswa juga di tes hasil belajar melalui tes awal (*pre test*), dalam masa pra siklus ini guru belum menggunakan media permainan ular tangga pintar. Berikut adalah hasil belajar siswa pra siklus:

Tabel 2
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah	
			Siswa	Persentase (%)
1.	Siswa Tuntas	≥ 65	11	61,12
2.	Siswa Tidak Tuntas	< 65	7	38,88
Jumlah			18	100

Dari tabel diatas diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dimana persentase ketuntasannya adalah 61,12% sedangkan siswa yang tidak tuntas

sebanyak 7 siswa, dengan persentase ketuntasan adalah 38,88%. Hal ini menunjukkan persentase siswa tidak tuntas masih banyak.

Pada siklus I peneliti membuat tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini dilaksanakan untuk mengukur tingkat pengetahuan (kognitif) siswa kemudian dilakukan analisis dan diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 3
Distribusi Nilai Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	81-90	3	16,67
2	71-80	4	22,22
3	61-70	7	38,89
4	51-60	3	16,67
5	41-50	1	5,56
Jumlah		18	100%

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I maka dilakukan analisis terhadap nilai tes hasil belajar siswa dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal sehingga diketahui jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas seperti terlihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Hasil Belajar Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Siswa	Jumlah Persentase (%)
1.	Siswa Tuntas	≥ 65	14	77,78
2.	Siswa Tidak Tuntas	< 65	4	22,78
Jumlah			18	100

Dari penyajian tabel dan gambar siklus I dapat dilihat bahwa sebanyak 14 siswa atau 77,78% telah tuntas belajar dan 4 siswa yang lain atau 22,28% belum mencapai ketuntasan belajar atau di bawah KKM (<65).

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Motivasi Belajar Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Rentang	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	Sangat Termotivasi	47-55	4	22,22	A
2.	Termotivasi	39-46	6	33,33	B
3.	Cukup Termotivasi	31-38	3	16,67	C
4.	Kurang Termotivasi	23-30	5	27,78	D
Jumlah			18	100	

Pada tabel diatas menunjukkan motivasi belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi pra siklus, terlihat bahwa siswa yang kurang termotivasi sebanyak 5 siswa dengan persentase 27,78%, siswa yang cukup termotivasi sebanyak 3 siswa dengan persentase 16,67%, siswa yang termotivasi sebanyak 6 siswa dengan persentase 33,33%, dan yang sangat termotivasi sebanyak 4 siswa dengan persentase 22,22 % Jika dilihat rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV sebanyak 72,22% siswa telah mencapai kategori sangat termotivasi, termotivasi, dan cukup termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa setelah guru menggunakan media permainan ular tangga pintar motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi pra siklus motivasi belajar siswa dari seluruh jumlah siswa kelas hanya sebanyak 61,11% sekarang menjadi 72,22%, sekaligus telah mencapai target yang diharapkan guru dan peneliti yaitu minimal 70% dari jumlah seluruh siswa mendapat kategori sangat termotivasi, termotivasi dan cukup termotivasi.

Pada siklus II peneliti membuat tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini diselenggarakan untuk mengukur tingkat pengetahuan (kognitif) siswa pada pembelajaran 5 dan 6 kemudian dilakukan analisis dan diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 6
Distribusi Nilai Tes Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	91-100	9	50,00
2	81-90	6	33,33
3	71-80	3	16,67
4	61-70	0	0
5	50-60	0	0
Jumlah		18	100

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus II maka dilakukan analisis terhadap nilai tes hasil belajar siswa dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal sehingga diketahui jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas seperti terlihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7
Hasil Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Siswa Tuntas	≥ 65	18	100
2.	Siswa Tidak Tuntas	< 65	0	0
Jumlah			18	100

Dari penyajian tabel dan gambar siklus II dapat dilihat bahwa sebanyak 18 siswa telah mencapai KKM atau 100% telah mencapai ketuntasan belajar.

Hal-hal yang diobservasi selama proses pembelajaran berlangsung adalah observasi motivasi belajar siswa, motivasi diukur menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa yang merujuk pada teori motivasi belajar Keller, dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Motivasi Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Rentang	Jumlah		Keterangan
			Siswa	Persentase (%)	
1.	Sangat Termotivasi	55-62	8	44,44	A
2.	Termotivasi	47-54	7	38,89	B
3.	Cukup Termotivasi	38-46	2	11,11	C
4.	Kurang Termotivasi	30-37	1	5,56	D
Jumlah			18	100	

Pada tabel diatas menunjukkan motivasi belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan dari kondisi pra siklus dan siklus I, terlihat bahwa siswa yang kurang termotivasi sebanyak 1 siswa dengan persentase 5,58%, siswa yang cukup termotivasi sebanyak 2 siswa dengan persentase 11,11%, Siswa yang termotivasi sebanyak 6 siswa dengan persentase 33,33%, dan yang sangat termotivasi sebanyak 4 siswa dengan persentase 22,22%. Jika dilihat rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV sebanyak 72,22% siswa telah termotivasi dengan baik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukan bahwa setelah guru menggunakan media permainan ular tangga pintar motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi pra siklus motivasi belajar siswa dari seluruh jumlah siswa kelas hanya sebanyak 61,11% sekarang menjadi 72,22%, sekaligus melampaui target yang diharapkan guru dan peneliti yaitu minimal 70% dari jumlah seluruh siswa termotivasi dengan baik.

Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

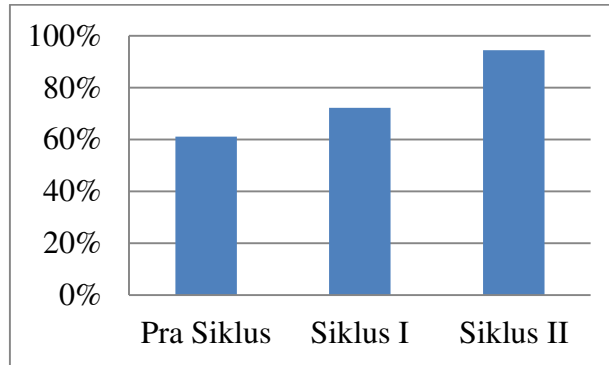
Hasil motivasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9
**Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa,
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Motivasi Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat termotivasi	2	4	8
2	Termotivasi	4	6	7
3	Cukup Termotivasi	5	3	2
4	Kurang Termotivasi	7	5	1

Dari tabel 9 dapat diketahui motivasi belajar siswa yang sangat termotivasi, termotivasi dan cukup termotivasi pada pra siklus adalah 11 siswa (61,11%), Siklus I ada 13 siswa (72,22%), Siklus II ada 17 siswa (94,44%). Untuk kategori kurang termotivasi pada pra siklus ada 7 siswa (38,89%), Siklus I ada 5 siswa (27,78%), dan Siklus II ada 1 siswa (5,56%).

Jadi peningkatan motivasi belajar sangat termotivasi, termotivasi, dan cukup termotivasi dari pra siklus 61,11% menjadi, 72,22% pada siklus I, sedangkan pada siklus I dari 72,22% ke siklus II menjadi 94,44%. Data Motivasi belajar dapat dilihat dalam bentuk diagram batang pada gambar 1.



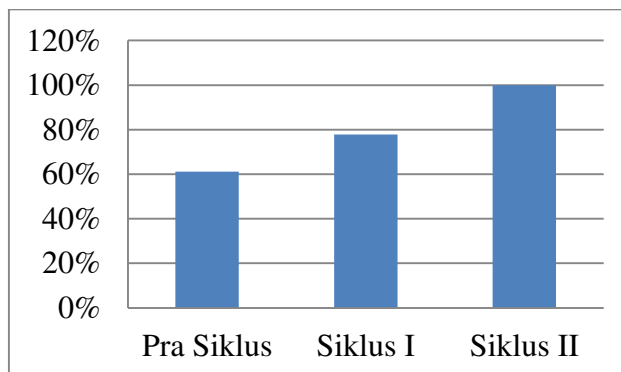
Gambar 1. Diagram Batang Motivasi Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga pintar pada pra siklus ke siklus I, dan dari Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Berikut adalah hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10
Hasil Belajar Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Prestasi belajar siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	85	90	100
Nilai terendah	55	50	80
Nilai rata-rata	68,34	72,78	93,34
Ketuntasan Belajar	61,12%	77,78%	100%

Hasil Belajar dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus 61,12% menjadi 77,78% terjadi peningkatan sebanyak 16,66% pada siklus I. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 22,22% menjadi 100% siswa tuntas. Dari data tersebut dapat dikatakan sudah sesuai dengan hakikat hasil belajar karena ada perubahan atau peningkatan disetiap siklusnya.

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar di kelas IV SD Negeri 2 Kronggen yang dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Nilai dan manfaat menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut: (1) memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, (2) memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa, (3) membangkitkan motivasi belajar siswa, (4) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, (5) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa. (6) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, (7) mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Dari pendapat tersebut jelas bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan deskripsi diatas maka hipotesis yang peneliti ajukan dapat diterima, yaitu penerapan media permainan ular tangga pintar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran tematik integratif kelas IV SD Negeri 2 Kronggen Grobogan Tahun 2014/2015, terbukti dengan peningkatan motivasi belajar yang diamati melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan teori motivasi belajar Keller. Seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut sebagai ARCS model yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan). Dari lembar observasi tersebut dapat dilihat bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan meningkat mulai dari kondisi awal, pra siklus, siklus I, dan Siklus II.

Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kondisi pra siklus awal rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,34, dan ketuntasan belajar siswa 61,12%. Sedangkan pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 72,78 dan 77,78% siswa tuntas. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 93,34 dan 100% siswa tuntas.

Dari data tersebut dapat dikatakan sudah sesuai dengan hakikat hasil belajar karena ada perubahan atau peningkatan disetiap siklusnya. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Dari uraian diatas, intinya hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Selaian itu data tersebut juga sudah sesuai dengan prinsip-prinsip belajar beberapa prinsip-prinsip belajar yang perlu diketahui. Menurut Suprijono (2014:4) prinsip-prinsip belajar: *Pertama*, prinsip belajar adalah

perubahan perilaku. *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada kelas IV SD Negeri 2 Kronggen Grobogan, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan rincian sebagai berikut: 1) motivasi belajar siswa menunjukan peningkatan dari pra siklus 61,11% menjadi, 72,22% pada siklus I, sedangkan pada siklus I dari 72,22% ke siklus II menjadi 94,44%, 2) hasil belajar siswa (aspek kognitif) menunjukkan peningkatan pada kondisi pra siklus rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,34, dan ketuntasan belajar siswa 61,12%, sedangkan pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 72,78 dan 77,78% siswa tuntas. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 93,34 dan 100% siswa tuntas, 3) suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, serta tidak membosankan bagi siswa. Beberapa saran yang dapat dikemukakan dari peneliti adalah sebagai berikut: 1) penerapan media permainan ular tangga pintar perlu dikembangkan pada materi-materi yang lain, 2) guru hendaknya selalu mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran, agar pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih berkualitas dan menyenangkan bagi siswa, 3) dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan suatu metode pembelajaran atau penggunaan sebuah media agar pembelajaran lebih bervariasi dan meningkatkan motivasi belajar serta antusias siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT RINEKA CIPTA.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Catono, Randi.2013. *Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Mukti Indo Utama.
- Fauza, Saella. 2012. *Permainan Ular Tangga Sebagai Media untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Sawojajar 1 Kota Malang*. Online. <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/19097>, diakses pada tanggal 5 November 2014.
- Hernawan,dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Penilaian Di sekolah Dasar*.Jakarta: Kemendikbud.
- _____.2014. *Buku Guru Indahnya Negriku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- _____.2014. *Buku Siswa Indahnya Negriku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

- Saud, Udin Saefudin, dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: UPI Press.
- Siregar, Eveline & Nara Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soegeng. 2006. *Dasar-Dasar Penelitian*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Sukarno, Anton & Retaningdyastuti. 2008. *Penilaian Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Surakarta:
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi & Suhardjono. 2013. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: ANDI offset.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, Megawati. 2013. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Geografi Konsep Atmosfer Melalui Model Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Divisions) Bagi Siswa Kelas XD SMA Negeri 1 Karangrayung Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Kependidikan Media Tama edisi. Vol 4:143-152.
- Suyati, Tri, dkk. 2011. *Profesi Keguruan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.