

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA KELAS V SDN 08
KENYAUKTAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Meylina, Eliana Yunitha Seran
PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat
Jalan Pertamina, Sengkuang, Sintang Kalimantan Barat
email: elianatapoona@gmail.com

Abstract: This research aimed at increasing student's motivation and learning outcome at social science subject through snake and ladder games at class V SDN 08 Kenyauk. The subjects of this research were all students at class VSDN 08 Kenyauk consisting of 24 students, while the objects of this research were student's motivation and learning outcome. The data were analyzed using Miles and Huberman technique analysis model. The finding showed that snake and ladder games could improve student's motivation and learning outcome at social science subject in two cycles. It could be proved by the increasing of pre-action motivation average percentage number from 66,57% to 80,37% in cycle 1, while in cycle 2 it increased to 90,16 %. Learning motivation increased in line with the increasing of learning outcome. It could be seen from the average percentage of learning outcome in cycle 1 was 70,83% to 95,83% in cycle 2. It could be concluded that there was 25% increasing number at student's learning outcome through snake and ladder games.

Keywords: Motivation and Learning Outcome, Snake and Ladder Games.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 08 Kenyauk dengan menggunakan permainan ular tangga. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 08 Kenyauk yang terdiri dari 24 siswa, sedangkan objek penelitian tindakan kelas ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi pratindakan yaitu 66,57% menjadi 80,37% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 90,16%. Peningkatan motivasi belajar meningkat seiring dengan peningkatan hasil belajar hal ini dapat dibuktikan dengan persentase rata-rata hasil belajar siklus I 70,83% menjadi 95,83% pada siklus II dapat disimpulkan terjadi peningkatan 25% pada hasil belajar siswa menggunakan permainan ular tangga.

Kata Kunci: Motivasi dan Hasil Belajar, Permainan Ular Tangga

Pendahuluan

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada pembelajaran IPS karena sebagian siswa menganggap

mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan malas untuk belajar, siswa kurang

termotivasi karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang luas. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam peningkatan mutu pembelajaran IPS dan membuat mata pelajaran IPS menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan, maka diperlukan suatu ide kreatif dan cerdas dari seorang guru agar peserta didik termotivasi terhadap pembelajaran yang dikemas guru dalam suatu pembelajaran. Dari analisis yang dilihat peneliti terhadap kasus peserta didik yang tidak termotivasi dalam pembelajaran IPS maka peneliti memberikan solusi dengan menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran IPS. Permainan ini di pilih sebab usia anak sekolah dasar yang cenderung berminat dengan suatu kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil pra-observasi peneliti terhadap proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 08 Kenyauk pada tanggal 28 Maret 2017 di peroleh beberapa informasi yaitu cara guru menjelaskan materi menggunakan metode yang belum bervariasi hingga cenderung menjadi pembelajaran yang

pasif, pembelajaran yang didominasi oleh guru, dan peserta didik yang kelihatan bosan terhadap pembelajaran tersebut. Pada saat guru memberikan evaluasi pembelajaran IPS banyak siswa mendapat nilai yang rendah yaitu dibawah rata-rata, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS adalah 70. Hal ini terbukti hasil ulangan IPS yang penulis peroleh dari guru mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas V SDN 08 Kenyauk terdapat 10 siswa atau 42 % yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 14 siswa atau 58 % belum mencapai batas ketuntasan yang ditentukan.

Berdasarkan data skala motivasi belajar praobservasi yang dilakukan peneliti ketika melakukan praobservasi pada kelas V SD Negeri 08 Kenyauk yang berjumlah 24 siswa dapat di ketahui bahwa terdapat 2 siswa atau 8,34 % dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar sangat tinggi, terdapat 8 siswa atau 33,36% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar tinggi, terdapat 6 siswa atau 25% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar cukup, dan terdapat 8 siswa atau 33,36% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi rendah.

Berdasarkan uraian diatas tentang pengamatan praobservasi dan skala motivasi praobservasi maka ada keterkaitan antara tidak optimalnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Maka diperlukan suatu cara untuk dapat mengubah keadaan tersebut yaitu dengan menggunakan suatu pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam hal ini peneliti menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi keunggulan permainan ini adalah untuk melatih keaktifan siswa.

Menurut Sadiman dkk. (2008:75) menyatakan bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Sadiman (2008: 76) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang. (2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi. (3) Adanya aturan-aturan main, dan (4) Adanya tujuan tertentu yang ingin di-capai

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar

sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, *halma*, *ludo*, dan sebagainya.

Berkenan dengan hal di atas, peneliti ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada saat diterapkan permainan dalam proses pembelajaran hingga pada mata pelajaran IPS tidak terkesan guru selalu mendominasi pembelajaran hingga terkesan membosankan.

Fokus penelitian pada ini adalah “bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS menggunakan permainan ular tangga di kelas V SDN 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018?” adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018 ? (2) Bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan permainan ular tangga di kelas V SDN 08

Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018 ? (3)
Bagaimana respon siswa termotivasi pada mata pelajaran IPS dengan permainan ular tangga di kelas V SDN 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018 ?

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Hopkins (Dalam Emzir (2008: 234) penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Bahri, 2012:8) bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadiankejadian dalam

kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik”. Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas pada dasarnya adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang terjadi di dalam kelas melalui kegiatan observasi atau pengamatan. Sehingga PTK berfungsi memperbaiki masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan keadaan mengenai peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan permainan ular tangga kelas V SDN 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018.

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 08 Kenyauk yang berada di kecamatan Sepauk desa sinar budi kabupaten Sintang. Subjeknya adalah siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Kenyauk, berjumlah 24 siswa. Alasan penulis memilih subjek tersebut adalah berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan peneliti di sekolah tersebut terdapat masalah motivasi belajar pada siswa kelas V Sekolah.

Data dan sumber data penelitian didapat dari responden dan hasil dokumen siswa. Teknik dan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung. Teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi guru, skala motivasi dengan angket respon siswa dan lembar tes untuk mengukur kemampuan siswa.

Keabsahan data Sugiyono (2010: 241) menyatakan, "triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada". Dalam penelitian ini peneliti melakukan keabsahan data agar data-data yang dikumpulkan menjadi data-data valid. Dalam penelitian data-data yang dikumpulkan berupa lembar observasi siswa terhadap permainan ular tangga, angket motivasi dan dokumen-dokumen sekolah. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data.

Menurut Miles dan Huberman (2007: 169) untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analysis Interactive*,

yang membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*).

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi aktivitas guru siklus I menunjukkan hasil dari 13 aspek yang diamati 11 aspek yang bisa dilaksanakan sementara 2 aspek tidak dapat dilaksanakan. Hasil observasi siklus I oleh observer dapat diketahui bahwa aspek yang tidak teramati adalah guru masih kurang memberikan motivasi pada awal pembelajaran dan tidak adanya pemberian tugas evaluasi tertulis pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua terdapat 13 aspek dan 2 aspek tidak teramati pada observasi aktifitas guru yaitu guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran dan penjelasan materi oleh guru terlalu cepat.

Peneliti menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas V bisa terlaksana dengan baik meskipun masih ada beberapa aspek yang tidak teramati hingga observasi belajar tidak sesuai dengan RPP, untuk itu peneliti akan

melanjutkan observasi pada tahap siklus II untuk memperbaiki tahap siklus I yang belum teramati dengan baik.

Hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat diketahui dari 13 aspek pengamatan yang harus diamati observer yang mengamati kegiatan peneliti selama proses pembelajaran. Dari hasil lembar observasi aktivitas guru menggunakan metode permainan ular tangga pada siklus II dapat diketahui bahwa peneliti sudah menjalankan langkah-langkah dalam RPP dengan baik terbukti dengan hasil yang meningkat dari siklus I.

Pada siklus I setelah proses pembelajaran menggunakan metode permainan ular tangga peneliti memberikan angket untuk mengukur motivasi belajar dan dibandingkan dengan hasil motivasi sebelum menggunakan permainan ular tangga.

Pada pratindakan pada siswa kelas V SD Negeri Kenyauk yang berjumlah 24 terdapat 2 siswa atau 8,34% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar sangat tinggi, terdapat 8 siswa atau 33,33% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar tinggi, terdapat 6 siswa atau 25% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar cukup, dan terdapat 8 siswa atau 33,33%

dari jumlah siswa masuk kategori motivasi rendah.

Pada siklus I terdapat peningkatan motivasi belajar IPS kategori motivasi sangat tinggi, juga terjadi peningkatan kategori motivasi tinggi. Pada pratindakan terdapat 2 siswa motivasi belajar sangat tinggi, sedangkan pada siklus I terdapat 6 siswa masuk motivasi belajar sangat tinggi. Selain itu, pratindakan terdapat 8 siswa motivasi belajar tinggi, sedangkan pada siklus I terdapat 10 siswa motivasi belajar tinggi. Selain itu, jumlah siswa yang masuk kategori cukup pada pratindakan terdapat 6 siswa, sedangkan pada siklus I terdapat 8 siswa yang termasuk motivasi belajar cukup. Akan tetapi, pada pratindakan masih terdapat 8 siswa motivasi belajar rendah, pada siklus I sudah tidak terdapat siswa yang termasuk kategor Perhitungan secara keseluruhan dari satu kelas diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata pratindakan adalah 66,57 %. Sedangkan hasil perhitungan pada siklus I diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata sebesar 80,37% atau mengalami peningkatan rata-rata sebesar 13,80%. Berdasarkan persentase motivasi belajar rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah secara keseluruhan motivasi

belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Kenyauk masuk katagori belajar tinggi.

Data motivasi belajar yang dicapai pada siklus II lebih optimal jika dibandingkan dengan siklus I, hal ini dapat dilihat pada persentase motivasi belajar rata-rata. Peningkatan dapat dilihat dengan membandingkan persentase hasil skala motivasi belajar siklus I dan II. Perhitungan secara keseluruhan dari satu kelas diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata siswa pada siklus I adalah 80,37% atau termasuk kategori tinggi, kemudian persentase motivasi belajar rata-rata siswa pada siklus II adalah 90,16% atau termasuk kategori motivasi sangat tinggi, dan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,79%.

Hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada nilai hasil tes siswa setelah guru menerapkan metode permainan ular tangga pada siklus I diperoleh dari 24 siswa yang mengikuti tes terdapat 17 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas, rata-rata nilai sebesar 67,7. Hal ini terjadi karena siswa belum memahami peraturan permainan ular tangga dan kondisi kelas yang terlalu ribut hingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I yang didapatkan peneliti kemudian

melanjutkan penelitian ketahap berikutnya yaitu siklus II dengan harapan hasil yang diperoleh dapat meningkat dan mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Pada siklus II hasil belajar siswa yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu ketuntasan hasil tes siswa dari 24 yang mengikuti tes siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan nilai rata-rata 82 dan ketuntasan klasikal sebesar 95,83%.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil observasi, hasil angket dan hasil tes yang diteliti sebagai berikut : (1) Penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018. Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik, membentuk kelompok belajar, belajar untuk berpikir cepat dan dapat bersaing dengan baik, serta pada saat permainan ular tangga berlangsung siswa berperan aktif dan dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan baik. Dari hasil observasi siklus I oleh observer dapat di ketahui bahwa aspek yang tidak teramati

adalah guru masih kurang memberikan motivasi pada awal pembelajaran dan tidak adanya pemberian tugas evaluasi tertulis pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua terdapat 13 aspek dan 2 aspek tidak teramati pada observasi aktifitas guru yaitu guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran dan penjelasan materi oleh guru terlalu cepat. Pada pertemuan siklus II hasil observasi oleh observer diperoleh bahwa guru (peneliti) telah menjalankan 13 aspek yang diobservasi dengan baik yaitu sudah sesuai dengan RPP yang dibuat. Sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Metode permainan ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa apabila dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode permainan ular tangga.

(2) Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Menggunakan Permainan Ular Tangga di kelas V SD Negeri 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya, pada siklus I rata-rata persentase motivasi belajar adalah 80,37% dan meningkat pada siklus II rata-rata persentase motivasi belajar adalah 90,16% sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar

9,79% dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 08 Kenyauk mengalami peningkatan setelah menggunakan permainan ular tangga dari hasil angket yang dibagikan kepada 24 siswa kelas V. Hasil penelitian terhadap hasil belajar menggunakan metode ular tangga juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya, pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 67,70 dan meningkat pada siklus II mencapai 81,60 sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 13,9. Tingkat presentasi klasikal pada siklus I adalah 70,83% dari 24 siswa yang tuntas 17 siswa dan 7 orang yang tidak tuntas. Pada siklus II presentasi klasikal 95,83% dari 23 orang siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas .berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil tes 24 siswa kelas V yang diperoleh dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 25 %. Dengan demikian penggunaan metode permainan ular tangga sudah mengalami peningkatan dan indikator siswa telah mencapai KKM.

(3) Respon siswa termotivasi pada mata pelajaran IPS dengan permainan ular tangga di kelas V SD Negeri 08 Kenyauk tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil observasi lembar aktifitas guru menunjukkan cara mengajar

guru yang sesuai dengan RPP yang dibuat. angket motivasi belajar yang menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 9,79% dan lembar tes dapat mengetahui hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 25%, dari hasil yang didapat diketahui respon siswa dan guru terhadap metode permainan ular tangga adalah siswa lebih bersemangat belajar dengan menggunakan sistem belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa tegang dalam pembelajaran namun menikmati dan dapat menyimak pembelajaran dengan lebih baik. respon dari guru metode ini dapat diterapkan dan dikembangkan sebagai suatu pembelajaran .

Berkaitan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang kiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 08 Kenyauk, maka peneliti memberikan masukan atau saran sebagai berikut: (1) Bagi siswa diharapkan untuk lebih maksimal dan mampu mengembangkan kemampuan dan potensi. (2) Guru IPS dapat mencoba menerapkan metode permainan ular

tangga dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. (3) Bagi sekolah diharapkan dapat menerapkan metode yang lebih bervariasi terhadap metode yang digunakan guru-gurunya dalam proses pembelajaran yang lebih efektif. (4) Bagi pembaca hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan serta pengetahuan kepada pembaca untuk mencari kelebihan dan manfaat metode pembelajaran ini.

Daftar Pustaka

- Bahri, Aliem. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Emzir, 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Rajagafindo Persada.
- Miles, Mattew B dan Amichael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia
- Sadiman, Arief dkk .(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta