

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Neni Sri Nurhayani¹, Maria Hidayanti², Syafa'atun Nahriyah³

¹²³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Indonesia

nenisrinurhayani@gmail.com¹,

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan Media Permainan Ular Tangga, kemudian mengetahui Minat Belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta mengetahui besar pengaruh penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar siswa kelas III pada pembelajaran PAI di SDN Cicurug I Majalengka. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Sampel yang diambil adalah sebanyak 41 siswa menggunakan rumus Suharsimi Arikunto. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Pengolahan data menggunakan bantuan Microsoft Excel dan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar siswa sebesar 70,7%. Hal ini terbukti dari perolehan skor angket yang tinggi dimana mayoritas siswa menjawab sangat setuju pada pernyataan Media Permainan Ular Tangga dan Minat Belajar. Kemudian untuk uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,073 > 2,022$. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga, Minat Belajar Siswa.

Abstract

*The main purpose of this study was to determine the use of the Snake and Ladder Game Media, then to find out the students' learning interest in the Islamic Religious Education Subject and to find out the influence of the use of the Snake and Ladder Game Media on the Learning Interest of grade III students in Islamic Education learning at SDN Cicurug I Majalengka. The method used in this research is descriptive quantitative. Data collection was carried out through observation, questionnaires, interviews and documentation. The samples taken were 41 students using the Suharsimi Arikunto formula. The analysis technique used in this research is simple regression analysis to determine the magnitude of the influence of variable X on variable Y. Data processing uses the help of Microsoft Excel and SPSS. The results showed that there was an effect of the use of snake and ladder game media on students' learning interest by 70.7%. This is evident from the acquisition of high questionnaire scores where the majority of students answered strongly agree with the statement of the Snake and Ladder Game Media and Learning Interest. Then to test the hypothesis the results obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $9.073 > 2.022$. So, H_a is accepted and H_0 is rejected. **Keywords:** Counselor; Interest to learn.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan dan mendewasakan peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan berfungsi dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya serta membangun karakter pribadinya ke arah yang positif.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Keberhasilan proses Pembelajaran dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Ketika seorang siswa memiliki minat dalam dirinya maka siswa tersebut akan rajin dan senang mengikuti pelajaran, selain itu siswa akan menjadi aktif untuk dapat memahami pelajaran. Jika hanya guru yang antusias dalam proses pembelajaran sedangkan siswanya tidak, maka hal ini tidak dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan materi yang disampaikan pun tidak akan sepenuhnya terserap oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dirasa sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu 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 (Jamaludin, Yulianti, et al., 2020).

Guru sebagai tenaga pendidik profesional mempunyai peran yang sangat penting. Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam suatu pendidikan. Oleh karena itu, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran didalam kelas menjadi

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
tidak monoton dan menjadi bervariasi. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik dan betah belajar di kelas.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan alat-alat pendidikan guna mendukung kelancaran proses pendidikan (Jamaludin, Yulianti, et al., 2020). Media sebagai perantara, membantu guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Perlunya penggunaan media dalam pembelajaran ini sesuai dengan dengan makna kandungan Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5 :

(۳) الْأَكْرَمُ رَبُّكَ وَإِقرأُ (۲) عَلَقٍ مِنَ الْإِنْسَانِ خَلَقَ (۱) خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِأَسْمِ إِقرأُ
(۵) لَمْ يَعْلَمْ مَا الْإِنْسَانُ عَلَّمَ (۴) بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي

Artinya :

” Bacalah dengan (menyebut) Nama Rabb-mu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Rabb-mulah yang Paling Pemurah. Yang mengajar (manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah media permainan ular tangga, media ini dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan media tersebut dapat tercapai tujuan pendidikannya (Jamaludin, Al Ghozali, et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga adalah salah satu solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa SDN Cicurug I Majalengka.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Media Permainan Ular Tangga, untuk mengetahui Minat Belajar Siswa dan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Cicurug 1 Majalengka Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menggambarkan keadaan objek atau subjek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Metode penelitian deskriptif kuantitatif ini pada dasarnya adalah untuk menguji suatu teori, untuk mendeskripsikan suatu fakta secara statistik. Penelitian dimulai dari masalah yang aktual, telaah teoritis, hipotesis, pengujian teori yaitu dengan observasi penggunaan media permainan Ular Tangga, analisis, hasil, kemudian kesimpulan. Teknik analisis yang dilakukan adalah dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, analisis korelasi, analisis regresi, dan uji hipotesis. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah sebanyak 41 siswa dan sampel diambil seluruhnya berdasarkan teori suharsimi arikunto bahwa jika populasinya kurang dari 100 maka sampel diambil 100% atau seluruhnya. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Media Permainan Ular Tangga merupakan sarana belajar berupa aktivitas atau permainan yang menyenangkan berbentuk papan permainan tradisional ular tangga yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih diatas sebuah kotak bergambar ular dan tangga yang mampu membantu mengembangkan intelektual, sosial, moral, emosional serta fisik.

Minat Belajar merupakan kondisi seseorang mampu menerima pengetahuan serta pengalaman dengan ditandai adanya ketertarikan untuk mencari tahu dan mempelajari tentang materi, memperhatikan suatu pembelajaran dengan konsisten secara senang hati tanpa adanya paksaan sehingga siswa mau berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya menyiapkan peserta didik melalui bimbingan berdasarkan hukum dan ajaran islam untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani ajaran agama islam agar terbentuk pribadi yang sempurna budi pekertinya (akhlakunya) dibarengi dengan tuntunan menghormati penganut agama lain demi terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa.

Allah berfirman dalam Q.S An-Nahl : 125

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Rabbmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Rabbmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.

Setelah dilakukan Penelitian pada kelas III di SDN Cicurug I Majalengka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dan Minat Belajar siswa dapat dikatakan sangat baik, terbukti dari hasil total skor yang tinggi pada masing-masing angket/kuesioner. Mayoritas siswa menjawab sangat setuju pada setiap item pernyataan angket. Pada angket Penggunaan Media Permainan Ular Tangga total skor yang diperoleh adalah 2.861 dan pada angket Minat belajar diperoleh skor sebesar 2.767.

a. Uji Validitas

Seluruh item instrumen baik variabel X (Media Permainan Ular Tangga) maupun variabel Y (Minat Belajar Siswa) dinyatakan valid karena seluruh item memperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas

Tabel
Uji Reliabilitas

No	Variabel	T otal Perny ataan	Hasil Cronbach' s Alpha	N ilai Kritis	Ketera ngan
	Media Permainan Ular Tangga	1 5	0,728	0, 60	Reliab el

	Minat Belajar Siswa	15	0,703	0,60	Reliabel
--	---------------------	----	-------	------	----------

Hasil uji reliabilitas pada masing-masing variabel menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* di kedua variabel lebih besar yaitu 0,728 dan 0,703 lebih besar dari 0,60. Ini berarti bahwa seluruh pernyataan dalam angket (kuesioner) dinyatakan reliabel.

c. Uji Normalitas

Tabel

Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	<i>P-Value</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Media Permainan Ular Tangga	0,497	0,05	Normal
Minat Belajar Siswa	0,391	0,05	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh gambaran bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai *p-value* > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel telah berdistribusi normal.

d. Analisis Korelasi

Tabel

Hasil Koefisien Korelasi

		Ular Tangga	Minat belajar
Ular Tangga	Pearson correlation	1	.841**
	Sig. (2-		.000

	tailed)		
	N	41	41
Minat Belajar	Pearson Corelation	.841**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	41	41

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien korelasi Media Permainan Ular Tangga adalah sebesar 0,841 maka pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar siswa termasuk kedalam kategori sangat kuat.

e. Analisis Regresi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.841 ^a	.707	.700	1.565

a. Predictors: (Constant), Ular Tangga

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Nilai R yang merupakan simbol koefisien. Pada tabel diatas nilai korelasi adalah 0,841. Nilai ini diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian berada pada kategori sangat kuat. Melalui tabel diatas juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah 70,7%. Sehingga dapat ditafsirkan bahwa variabel X memiliki pengaruh kontribusi sebesar 70,7% terhadap variabel Y.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dapat dikatakan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari total skor yang tinggi berjumlah 2.861 dimana mayoritas siswa menjawab sangat setuju pada setiap item pernyataan angket Media Permainan Ular Tangga.

Minat Belajar siswa kelas III SDN Cicurug I Majalengka dapat dikatakan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari total skor yang tinggi berjumlah 2.767 dimana mayoritas siswa menjawab sangat setuju pada setiap item pernyataan angket Minat Belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan variabel Media Permainan Ular Tangga dengan Minat Belajar siswa kelas III di SDN Cicurug I Majalengka dengan menggunakan bantuan SPSS 20 hasilnya adalah sebesar 0,841 yang menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki tingkat keeratan hubungan yang sangat kuat, serta berpengaruh positif terhadap Minat Belajar siswa. Kemudian juga dilakukan analisis data untuk membuktikan besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan analisis regresi sederhana terbukti bahwa koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebesar 70,7% Media Permainan Ular Tangga mampu mempengaruhi Minat Belajar siswa kelas III SDN Cicurug I Majalengka. Sedangkan sisanya sebesar 29,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Adapun hasil uji hipotesis didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,073 > 2,022$. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya Media Permainan Ular Tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Jamaludin, G. M., Al Ghozali, M. I., & Fauzi, R. (2020). The CORE Model for Improving students behavior and learning outcomes the production technology development of Social Sciences Learning. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 12(1), 34–50. <https://doi.org/10.18326/mdr.v12i1.34-50>
- Jamaludin, G. M., Yulianti, L., & Mas'ud, M. (2020). Pengaruh Pemberian Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN Cisetu III Kecamatan Rajagaluh. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 187–201. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.26>