

Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kapanjen

Rihadatul Aisy¹, Selfi Puspadiani Prameswari², Rizka Apriani³

Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4}

rihadatul.aisy.2001116@students.um.id¹,

selfi.puspadiani.2001116@students.um.id², rizka.apriani.fip@um.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in learning that is owned by students when they receive guidance and counseling services. Therefore, researchers try to provide services using snakes and ladders game media. The purpose of this study was to test the effectiveness of the snakes and ladders game media on the learning interest of class X students of Kapanjen Islamic High School. This research is included in the quantitative research with pre-experimental design using one group pretest - posttest design. The research sample used was 77 class X students of Kapanjen Islamic High School. The stages of the research included pre-test, providing treatment services using snakes and ladders media, and post-test. The results showed that the average score of interest in learning increased by 4.95 points, with the highest score increasing by 7 points and the lowest score increasing by 2 points. These findings indicate that the use of snakes and ladders game media is effective in increasing students' interest in learning.

Keywords: snake ladder media, interest in learning, learning, students, Kapanjen Islamic High School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar yang dimiliki oleh siswa kelas X SMA Islam Kapanjen ketika mendapatkan layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan layanan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan dari media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Islam Kapanjen. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental menggunakan one group *pretest - posttest design*. Sampel penelitian yang digunakan yaitu 77 peserta didik kelas X SMA Islam Kapanjen tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan adalah skala minat belajar yang diadaptasi dari Kristiana. Tahapan penelitian meliputi pre-test, pemberian treatment layanan dengan menggunakan media ular tangga, dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar meningkat sebesar 4,95 poin, dengan skor tertinggi meningkat sebesar 7 poin dan skor terendah meningkat sebesar 2 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media ular tangga, minat belajar, pembelajaran, siswa, SMA Islam Kapanjen

PENDAHULUAN

Ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik memerlukan adanya minat pada dirinya. Minat mempunyai peran yang sangat penting dan pengaruh yang sangat besar terhadap tingkah laku peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat dalam belajar ia akan menunjukkan suatu usaha yang lebih daripada peserta didik yang kurang memiliki minat dalam belajar (Gusniwati, 2015). Menurut Astuti (2015:71)

minat merupakan sebuah kondisi yang mana munculnya keinginan dari diri individu itu sendiri terhadap suatu hal yang ia inginkan. Menurut Mutiara dan Sobandi (2018:73) minat adalah rasa senang dan tertarik pada sesuatu yang akan memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Peserta didik dengan minat belajar tinggi, maka ia akan meningkatkan konsentrasi yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan akademik yang diikuti.

Minat yang dimiliki oleh siswa tidak serta merta ada dengan begitu saja. Namun, ada faktor yang mempengaruhi peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Darmadi (2018: 162) faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik yaitu pengalaman selama sekolah, pola asuh orang tua, interaksi dalam pertemanan, keberhasilan akademik, interaksi guru dan siswa, dan suasana emosional di sekolah. Faktor lain yang tidak kalah penting yaitu terkait kondisi lingkungan kelas, dimana hal ini sangat penting untuk mempengaruhi minat belajar peserta didik. Maka seorang guru perlu berusaha mengelola kelas dengan baik yang dapat dilakukan dengan cara menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan menggunakan media yang menarik dalam usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar peserta didik.

Pada nyatanya dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bimbingan dan konseling bisa dikatakan cukup rendah. Peserta didik memiliki anggapan bahwa layanan bimbingan dan konseling merupakan mata pelajaran yang tidak membutuhkan jam belajar, hal tersebut dikarenakan topik yang diterima selama proses pemberian layanan bimbingan dan konseling bisa diperoleh melalui kehidupan sehari-hari. (Cahyana et al., 2023). Untuk itu, diperlukannya kreativitas dalam rangka memberikan informasi dan pemahaman kepada guru bimbingan dan konseling melalui berbagai inovasi dalam pemberian layanan, penggunaan metode, dan pemanfaatan media dalam memberikan layanan pada peserta didik (Sulaiman & Sa'idah, 2022). Pada pemberian layanan bimbingan banyak media yang bisa dimanfaatkan, salah satunya yaitu media permainan ular tangga.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dari tahun 2015-2022 media pembelajaran permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Afandi, 2015). Permainan ular tangga juga efektif dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif (Rekysika & Haryanto, 2019). Serta permainan ular tangga efektif dalam mengatasi kecemasan (Padila et al., 2022).

Ular tangga merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih, papan permainan ular tangga terbagi ke dalam kotak-kotak kecil, kemudian terdapat beberapa gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu yang terhubung ke kotak lainnya (Ayudiany, 2016). Media permainan ular tangga merupakan media yang dikembangkan dari permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Sebelum media

permainan ular tangga digunakan sebagai media pemberian layanan, permainan ular tangga disesuaikan dengan melihat karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Penyesuaian ini dilakukan agar media permainan ular tangga dapat secara efektif dalam mencapai tujuan pemberian layanan bimbingan.

Pada permainan ular tangga ini terdapat beberapa langkah - langkah yang harus dilakukan. Menurut (Ayudiany, 2016) langkah - langkah bermain ular tangga yaitu membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap perwakilan kelompok mendapatkan giliran untuk bermain sesuai urutan dan giliran tersebut ditentukan dengan cara pengundian. Sebelum setiap perwakilan kelompok bermain, mereka mendapatkan pion ular tangga dan meletakkannya di luar papan. Langkah selanjutnya adalah pemain melempar dadu dan melangkah sesuai dengan angka dadu yang pemain dapatkan.

Oleh karena itu, peneliti akan menguji keefektifan permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X di SMA Islam Kapanjen. Hal ini dikarenakan minat belajar sangatlah penting bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sebab apabila tidak mempunyai minat belajar maka mereka tidak belajar dengan sungguh-sungguh (Islamiah, 2019). Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk bereksperimen mengenai permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMA Islam Kapanjen. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini yaitu "Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Siswa Kelas X SMA Islam Kapanjen".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental design* dengan menggunakan one group *pretest - posttest design*. Tujuan dari desain tersebut untuk melihat pengaruh dari variabel bebas dengan cara membandingkan adanya perubahan skor yang dilihat dari sebelum dan setelah pemberian *treatment*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket dan memberikan *treatment* kepada peserta didik SMA Islam Kapanjen. Subjek penelitian yang diteliti adalah peserta didik kelas X SMA Islam Kapanjen tahun ajaran 2022/2023 yaitu sebanyak 77 peserta didik yang tersebar dalam 3 kelas pada minggu pertama bulan Mei 2023. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan skala minat belajar yang diadaptasi dari (Kristiana,2012).

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini, pada tahap pertama penulis melakukan pre-test. Pre-test dilakukan dengan meminta peserta didik untuk mengisi skala minat belajar. Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik sebelum dilakukannya *treatment*. Pada tahap kedua adalah pemberian *treatment* dalam bentuk

pemberian layanan bimbingan dengan menggunakan media ular tangga. Tahap ketiga adalah post-test, pada tahap ini peserta diminta untuk mengisi skala minat belajar setelah mendapatkan *treatment*. Post-test memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah diberikannya *treatment*.

Ketiga tahapan tersebut akan memudahkan peneliti dalam membandingkan hasil sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu membandingkan hasil nilai rata-rata skor sebelum dan sesudah *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil *pre-test*

Pre-test diberikan dengan menggunakan media *google forms* dan didampingi oleh peneliti. Sehingga, apabila terdapat siswa yang bingung dalam pengisian skala, dapat langsung bertanya ke peneliti. Pemberian *pre-test* berupa skala minat belajar yang dideskripsikan menjadi 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, diantaranya sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, serta sangat setuju. Skala minat belajar diberikan kepada 77 orang siswa dari tiga kelas di kelas X SMA Islam Kepanjen. Data *pre-test* skala minat belajar yaitu:

Tabel. 1.1 Analisis Data Skor *Pre-test*

Nilai Rata-Rata	73,91
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	55

Berdasarkan tabel 1.1, diketahui jika skor rata-rata minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah 73.91. Kemudian skor tertinggi yang didapatkan pada *pre-test* yang diberikan adalah 93. Selain itu terdapat skor terendah yang didapatkan yaitu 55.

Proses Pemberian *Treatment*

Pelaksanaan *treatment* dilakukan pada minggu pertama bulan Mei tahun 2023. Berikut adalah jabaran kegiatan yang dilakukan selama pemberian *treatment*. Pertemuan dilaksanakan di dalam ruang kelas dan berlangsung selama 40 menit. Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan membangun hubungan baik dengan siswa. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa pada pertemuan kali ini akan membahas topik mengenai prokrastinasi akademik. Peneliti menyampaikan apersepsi mengenai prokrastinasi akademik dan menjelaskan bahwa pembelajaran kali ini akan menggunakan media ular tangga. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. Ketika siswa sudah bergabung ke dalam kelompoknya masing-masing,

peneliti akan menyampaikan langkah-langkah permainan ular tangga yang akan dilaksanakan.



Gambar 1.1 Beberan Ular Tangga

Pada beberan ular tangga terdiri dadu, pion, simbol angka 1-25, serta simbol ular dan tangga. Setiap simbol angka memiliki pertanyaan atau tantangan, siswa diharuskan untuk menjawab setiap pertanyaan atau tantangan yang didapatkan sesuai dengan pada angka berapakah pionnya berhenti. Kemudian, jika pionnya berhenti di simbol kepala ular maka pion tersebut harus turun hingga ekor ular. Namun, jika pion tersebut berhenti di simbol tangga, maka pion tersebut harus naik dan berhenti di ujung tangga. Pemenang ular tangga akan ditentukan dari pion siapa dari kelompok mana yang paling cepat sampai di angka 25. Setiap kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah berupa bolpoin.

Setelah menjelaskan langkah-langkah tersebut, peneliti meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain ke depan dengan membawa pionnya masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan setiap perwakilan kelompok memutar dadu secara bergiliran dan menjawab setiap pertanyaan atau tantangan sesuai dengan nomor yang didapatkan. Apabila pemenang dari permainan sudah ditentukan, maka peneliti akan memberikan hadiah dan memberikan penguat mengenai materi prokrastinasi akademik ke setiap peserta didik. Pemberian *treatment* diakhiri dengan peneliti memberikan skala minat belajar setelah pemberian *treatment*. Apabila seluruh siswa sudah mengisi skala minat belajar, maka peneliti menyampaikan salam dan mengakhiri pertemuan.

Penyajian data hasil *post-test*

Sama halnya dengan *pre-test*, *post-test* juga diberikan dengan menggunakan media *google forms* dan didampingi oleh peneliti. Sehingga, apabila terdapat siswa yang bingung dalam pengisian skala, dapat langsung bertanya ke peneliti. Pemberian *post-test* berupa skala minat belajar yang dideskripsikan menjadi 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban diantaranya sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Skala minat belajar ini diberikan kepada 77 orang siswa dari tiga kelas di kelas X SMA Islam Kapanjen. Data *post-test* skala minat belajar yaitu:

Tabel 1.2 Analisis Data Skor *Post-test*

Nilai Rata-Rata	78,86
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	57

Berdasarkan tabel 1.2, diketahui jika skor rata-rata minat belajar yang dimiliki oleh siswa adalah 78,86. Kemudian skor tertinggi yang didapatkan pada *post-test* yang diberikan adalah 100. Selain itu terdapat skor terendah yang didapatkan yaitu 57.

Analisis perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*

Setelah peneliti memberikan *pre-test* dengan skala minat belajar kepada peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* dengan media ular tangga, dan diakhiri dengan pemberian *post-test* minat belajar kepada peserta didik. Maka, peneliti melakukan perbandingan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh oleh peserta didik. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media ular tangga yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 1.3 Perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*

	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
Skor Rata-Rata	73,91	78,86	+ 4,95
Skor Tertinggi	93	100	+ 7
Skor Terendah	55	57	+ 2

Berdasarkan hasil data yang didapatkan setelah peneliti melaksanakan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa skor yang didapatkan ketika *post-test* lebih tinggi daripada skor ketika *pre-test*. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya skor rata-rata ketika *post-test* sebanyak 4,95 poin, skor tertinggi yang meningkat sebanyak 7 poin, dan skor terendah meningkat sebanyak 2 poin. Dengan melihat adanya peningkatan skor minat belajar tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat dikatakan efektif karena adanya peningkatan minat belajar dalam diri peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, bisa diketahui jika media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar peserta didik SMA. Setelah diberikan treatment menggunakan media tersebut, terjadi peningkatan signifikan dalam minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempengaruhi sikap serta perilaku mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu penting untuk memperhatikan faktor minat dalam pembelajaran dan mempertimbangkan penggunaan media yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Astuti, S. 2015. Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif* 5(1). 68-75
- Ayudiany, F. (2016). *Penggunaan Media Permainan Ular tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. 31–37.
- Cahyana, W., Afrinaldi, A., Iswantir, M., & Santosa, B. (2023). Profil Minat Belajar Siswa Kelas X MAN 4 Madina pada Mata Pelajaran Bimbingan Konseling Tahun Ajaran 2021-2022. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(1), 1-7.
- Hadis, A dan Nurhayati. 2014. Psikologi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Gusniwati, M. (2015). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Penguasaan Konsep Matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebon Jeruk. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 26–41. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.165>
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Jurnal On Education*, 01(02), 451–457.
- Kristiana, N. (2012). Pengaruh Game Online Saras Cooking Class Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinentaldi Smkn 1 Sewon. *Yogyakarta: Skripsi*.

- Mutiara, N.,U., dan Sobandi, A. 2018. Iklim Sekolah Sebagai Determinan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(2).71-77.
- Padila, Andri, J., Andrianto, M. B., Sartika, A., & Oktaviyani, Y. (2022). Bermain Edukatif Ular Tangga Mampu Mengatasi Kecemasan pada Anak Hospitalisasi. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 4, 1–7.
- Putri, Y. L., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Sikap dan Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Sulaiman, & Sa'idah, I. (2022). Kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36420/dawa.v2i1.139>