



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL SNAKES AND LADDERS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPS POKOK BAHASAN UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)

Linda Rensy Widyan¹, Elis Irmayanti², M. Muchson³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

lindarensy59@gmail.com¹, elis@unpkediri.ac.id², muchson@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the low motivation and learning outcomes of students in Social Studies subjects, especially the material of money and financial institutions at SMP PGRI Pajeng. The purpose of this study was to improve student motivation and learning outcomes through the application of digital learning media Snakes and Ladders using the Genially platform. The method used was the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles, with the stages of planning, action, observation, and reflection. The research instruments included observation sheets of learning motivation, teacher and student activities, and learning outcome tests. The results showed significant improvement in each cycle. Student learning completeness increased from 41% in the pre-cycle to 73% in cycle I, and 86% in cycle II. Learning motivation also increased from the '*moderately developing*' category to '*developing as expected*' and '*highly developing*'. In conclusion, Snakes and Ladders learning media is effective in increasing students' motivation and learning outcomes in social studies subjects through an interactive and fun approach.

Keywords: Learning Media, Snakes And Ladders, Learning Motivation, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi uang dan lembaga keuangan di SMP PGRI Pajeng. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran digital *Snakes and Ladders* menggunakan platform Genially. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi motivasi belajar, aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 41% pada pra-siklus menjadi 73% pada siklus I, dan 86% pada siklus II. Motivasi belajar juga meningkat dari kategori "*sedang berkembang*" menjadi "*berkembang sesuai harapan*" dan "*sangat berkembang*". Kesimpulannya, media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Snakes And Ladders, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN



Pendidikan menjadi kebutuhan dasar untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik sebagai bekal untuk masa depan. Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia yang menjadi kunci utama dalam proses pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan hidup. (Ningrum et al., 2024).

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus merancang proses pembelajaran yang efektif, termasuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Proses belajar yang berkualitas membutuhkan perencanaan yang matang serta pemilihan metode yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Proses pembelajaran ini juga berlangsung dalam lingkungan sekolah yang terstruktur, yang pengaturannya diawasi agar kegiatan belajar berjalan sejalan dengan tujuan pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (Mawarni et al., 2020).

Guru dan peserta didik merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, di mana interaksi antara keduanya mencerminkan upaya sadar dari guru untuk membimbing peserta didik belajar sesuai kebutuhannya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung proses belajar, apalagi di tengah kemajuan teknologi yang semakin cepat. Teknologi saat ini dianggap memiliki peran krusial dalam kehidupan manusia, baik sebagai alat bantu dalam pekerjaan maupun dalam dunia pendidikan. (Salsabila Unik Hanifah, 2024). Dalam dunia pendidikan, teknologi berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, dimana guru dapat memanfaatkan berbagai fitur digital dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menarik juga membutuhkan ide kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan tujuan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Yunianti et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Melalui penggunaan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Media yang digunakan sebaiknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu media yang dimanfaatkan adalah permainan *Snakes and Ladders* atau ular tangga digital.

Snakes and Ladders merupakan singkatan dari Bahasa Inggris artinya *Snakes* = ular dan *Ladders* = tangga, jadi *Snakes and Ladders* merupakan media ular tangga (Mahmudah Siti, 2022). Permainan tradisional ini telah ada



sejak lama dan menjadi favorit dikalangan anak – anak. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan ular tangga bertransformasi menjadi bentuk digital yang memungkinkan pemain (peserta didik) untuk bisa menikmati pengalaman bermain melalui aplikasi *Snakes and Ladders* yang menggunakan *Platform Genially*. Dengan demikian, *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui inovasi teknologi tanpa menghilangkan ciri khas dalam permainan ular tangga secara tradisional.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan dua anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya terdapat gambar, dalam permainan ada gambar dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai dengan jalur tersebut (Willyon Ferrari et al., 2023). Pada dasarnya permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam aktivitas belajar. Dengan perkembangan teknologi, permainan ular tangga ini bisa bersifat digital dengan menggunakan *Snakes and Ladders* yang memungkinkan lebih menarik bagi peserta didik dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media ini tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga memberikan pemahaman teori dan pengetahuan lain melalui pengalaman belajar yang terkandung didalam permainan tersebut. Penggunaan media pembelajaran ular tangga digital sangat bermanfaat untuk merangsang peserta didik menjadi lebih inovatif, kreatif dan kritis, sehingga peserta didik bisa menangkap pesan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran ular tangga digital juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan tim dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga digital dapat meningkatkan motivasi belajar lebih baik.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman, 2021). Hal ini berarti bahwa seseorang memiliki keinginan atau semangat untuk belajar dan berusaha keras untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hasil belajar ini bisa berupa pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, peningkatan kemampuan dalam mata pelajaran, peroleh nilai yang lebih tinggi. Keinginan dan usaha ini mendorong individu untuk terus berusaha dan berkomitmen pada proses pembelajaran demi mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam proses kegiatan belajar, dan hasil belajar tersebut dapat berbentuk nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik yang penilaiannya melalui tes (Novita & Sundari, 2020). Hasil kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh, hasil efektif mencakup sikap, nilai dan perasaan, sementara hasil psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik. Penilaian terhadap hasil belajar ini biasanya dilakukan melalui tes atau evaluasi yang dirancang untuk mengukur pencapaian dari ketiga komponen tersebut. Tes tersebut membantu menentukan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan hasil belajar peserta didik mencapai nilai Kriteria



Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan memberikan gambar efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan bidang studi atau mata pelajaran mengenai ilmu – ilmu sosial yang disederhanakan dan disajikan secara terpadu yang berkaitan dengan kehidupan manusia, masalah sosial dan lingkungan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Heryani et al., 2022). Tetapi pada kenyataanya pelajaran IPS ini adalah pelajaran yang mungkin banyak cerita, sehingga peserta didik akan bosan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Hal ini, terutama berlaku pada materi uang dan lembaga keuangan yang merupakan topik penting bagi peserta didik karena terdapat beberapa alasan. Pertama, pemahaman tentang uang dapat membantu peserta didik mengenali fungsi dan nilai uang dalam kehidupan sehari – hari, sehingga peserta didik dapat membuat keputusan yang lebih bijak dalam mengatur keuangan baik pengeluaran ataupun konsumsi setiap hari. Kedua, pengetahuan tentang lembaga keuangan, seperti bank, dan koperasi memberikan wawasan bagi peserta didik tentang layanan yang tersedia untuk mengelola keuangan, termasuk tabungan yang nantinya bisa membantu merencanakan masa depan yang lebih efektif. Selain itu, pemahaman materi uang dan lembaga keuangan ini juga dapat menjadi bekal peserta didik dalam mengelola keuangan dan membentuk sikap tanggung jawab dalam mengelola keuangan sehari – hari.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMP PGRI PAJENG pada Kelas IX yang berjumlah 22 siswa, proses belajar pada mata pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal yang diberikan serta papan tulis sebagai media penunjang. Namun, penggunaan metode pembelajaran diskusi kelompok dan metode ceramah kurang maksimal karena guru tidak cukup membangkitkan minat belajar peserta didik sebelum pelajaran dimulai. Selain itu, kurangnya pemberian penghargaan terhadap hasil kerja siswa membuat suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada kondisi siswa akan cepat merasa bosan dengan metode ceramah dapat mengakibatkan rendahnya motivasi belajar.

Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga materi uang dan lembaga keuangan ini menjadi materi penting bagi peserta didik, tidak hanya metode ceramah saja yang digunakan yang akan membuat peserta didik menjadi bosan dan kurangnya rasa ingin tahu atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana yang kurang memadai turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPS yakni 72, dari 22 siswa yang memperoleh nilai >72 adalah 9 peserta didik dan <72 adalah 13 peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, untuk mengatasi rendahnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau Kriteria Ketercapaian Tujuan



Pembelajaran (KKTP) maka peneliti memberikan solusi untuk menerapkan media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pada peserta didik dalam proses belajar berlangsung. Peneliti juga memberikan inovasi pada media pembelajaran ular tangga, dengan melihat perkembangan IPTEK atau teknologi yang ada maka ular tangga pada penelitian ini mengubah ular tangga tradisional menjadi ular tangga digital *Snakes and Ladders* menggunakan *Platform Genially* agar lebih fleksibel serta menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran *Snakes and Ladders* (ular tangga digital) menjadi lebih fleksibel dan menarik dengan berbantuan *Platform Genially* memudahkan peneliti menambah elemen interaktif, seperti pertanyaan, video dan animasi lainnya, yang dapat merangsang hasrat peserta didik dalam proses pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Snakes And Ladders* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPS Pokok Bahasan Uang Dan Lembaga Keuangan (Dengan Menggunakan PTK Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng)"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (*action*) yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berulang dalam siklus tindakan (Utomo et al., 2024). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan secara berulang – ulang dan berkelanjutan dengan menggunakan model *Kemmis and Taggart*. Adapun setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan/tindakan (*actuating*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Utomo et al., 2024). Dalam PTK ini, terdapat lebih dari satu siklus yang digunakan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran berlangsung pada siklus sebelumnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SMP PGRI Pajeng yang berfokus pada Kelas IX. Instrumen pengumpulan data ini berupa lembar pra siklus, lembar observasi motivasi belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar hasil tes pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, untuk siklus dilakukan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian menggunakan dua tahapan untuk menjabarkan hasil penelitian yaitu pengamatan dan releksi. Sebelum dilakukan siklus satu, maka akan dilakukan tindakan pra siklus dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

a. Pra Siklus

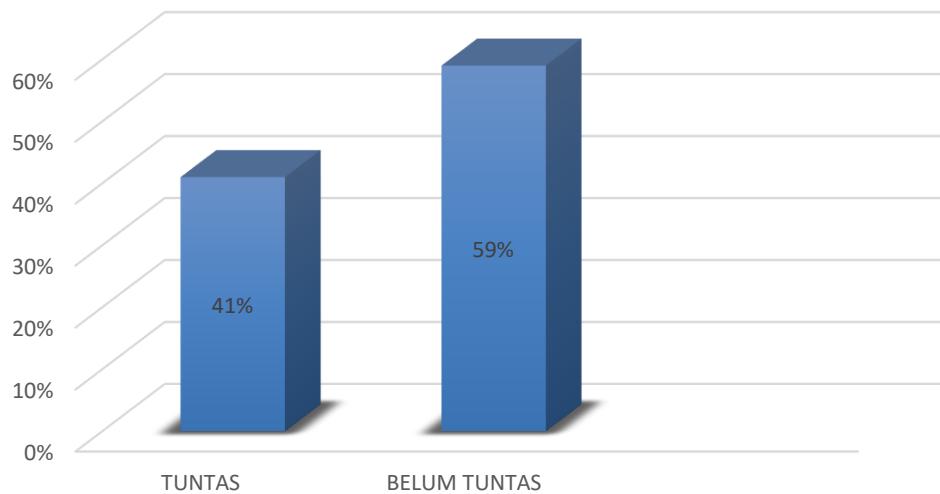
Pra siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal pembelajaran yang ada di kelas, mengidentifikasi permasalahan serta merancang startegi perbaikan dalam proses pembelajaran berlangsung (Kusumawati & Lestari, 2024). Berikut data hasil pra siklus yang sudah dipresentasikan sebagai berikut:



Tabel 4.15 Hasil Presentase Pencapaian KKTP Pra Siklus

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase (%)
9	Tuntas	41%
13	Belum Tuntas	59%

PENILAIAN HASIL PRA SIKLUS (PRA TINDAKAN)



Gambar 4.6 Hasil Perbandingan Penilaian Pra Siklus (Pra Tindakan)

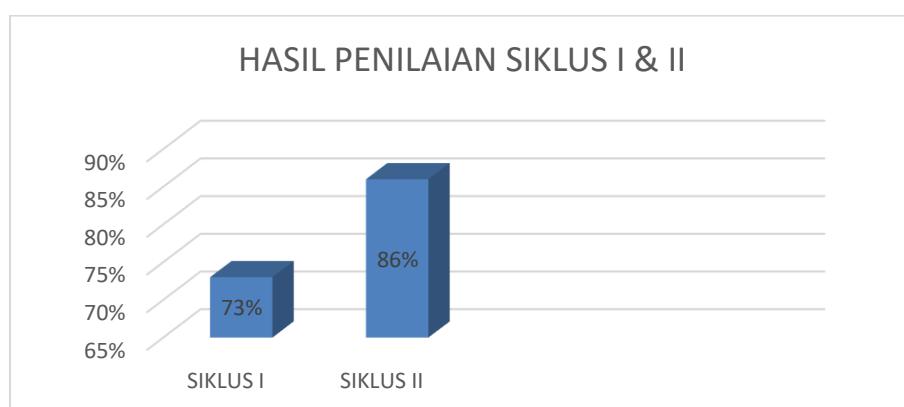
Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di Kelas IX SMP PGRI Pajeng masih cenderung monoton dan kurang menarik. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok secara konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif, sehingga suasana kelas menjadi pasif dan membosankan. Mata pelajaran yang disampaikan yaitu mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mana mata pelajaran ini banyak sekali bacaan yang sebagian besar guru akan selalu menjelaskan dengan metode ceramah. Selain itu, kurangnya variasi metode serta keterbatasan sarana prasarana menyebabkan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar, yang ditunjukkan oleh rendahnya tingkat ketuntasan siswa hanya 9 dari 22 siswa (41%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 13 siswa (59%) lainnya belum tuntas. Hal ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti permainan digital *Snakes and Ladders*, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



b. Hasil Presentase Pencapaian Penilaian KKTP Siklus I dan Siklus II

Tabel 4.16 Hasil Presentase Pencapaian Penilaian KKTP Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase (%)
1	16	Tuntas	73%
	6	Belum Tuntas	27%
2	19	Tuntas	86%
	3	Belum Tuntas	14%



Gambar 4.7 Hasil Perbandingan Penilaian Siklus I dan Siklus II

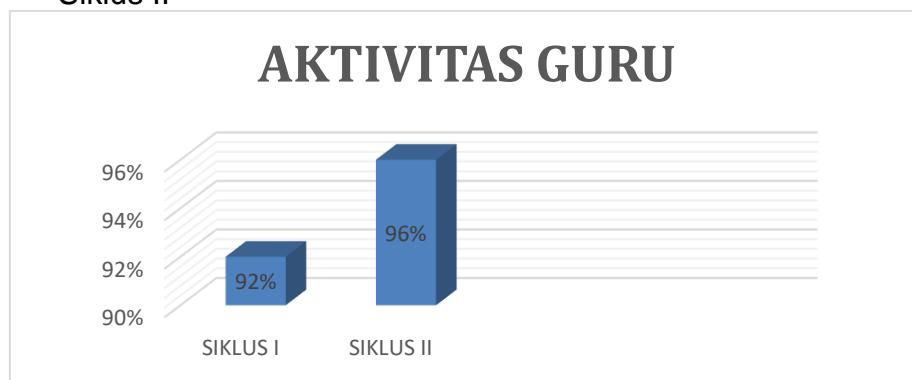
Berdasarkan hasil penilaian diatas pada siklus I dan II dalam tes pemahaman siswa (Gambar 4.7), terbukti adanya peningkatan pemahaman siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, dari 22 siswa, hanya 16 siswa (73%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 6 siswa (27%) lainnya belum tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 19 orang (86%), dan yang belum tuntas menurun menjadi 3 orang (14%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu menurut (Novita & Sundari, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan sikap pada materi pembelajaran. Peningkatan dibuktikan dengan rata-rata pada siklus 1, yaitu 74,42 dan meningkat menjadi 84,02 pada siklus 2, artinya terjadi peningkatan 9,6. Dengan demikian disimpulkan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan aktivitas siswa pada pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media baik itu ular tangga digital maupun media



pembelajaran lainnya dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif.

c. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

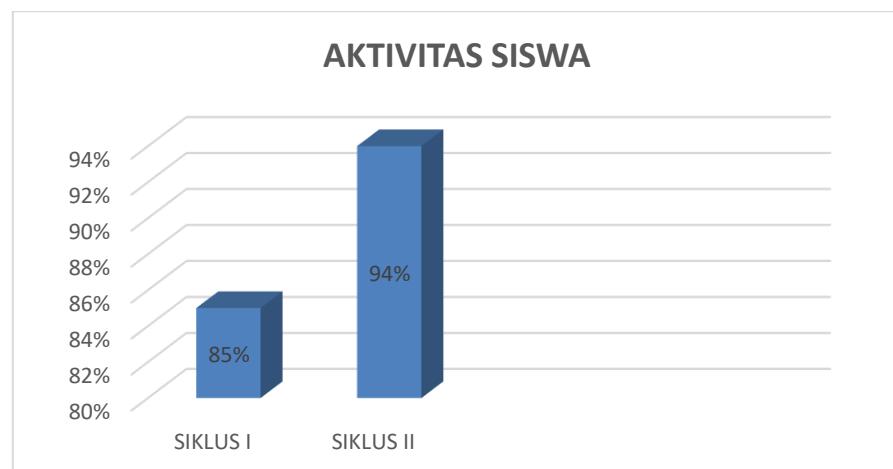
1. Hasil Perbandingan Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.8 Hasil perbandingan Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II, diperoleh persentase sebesar 92% pada Siklus I dan meningkat menjadi 96% pada Siklus II. Kedua persentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa kinerja guru sebagai peneliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran telah berjalan secara optimal dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini turut mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

2. Hasil Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.9 Hasil Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

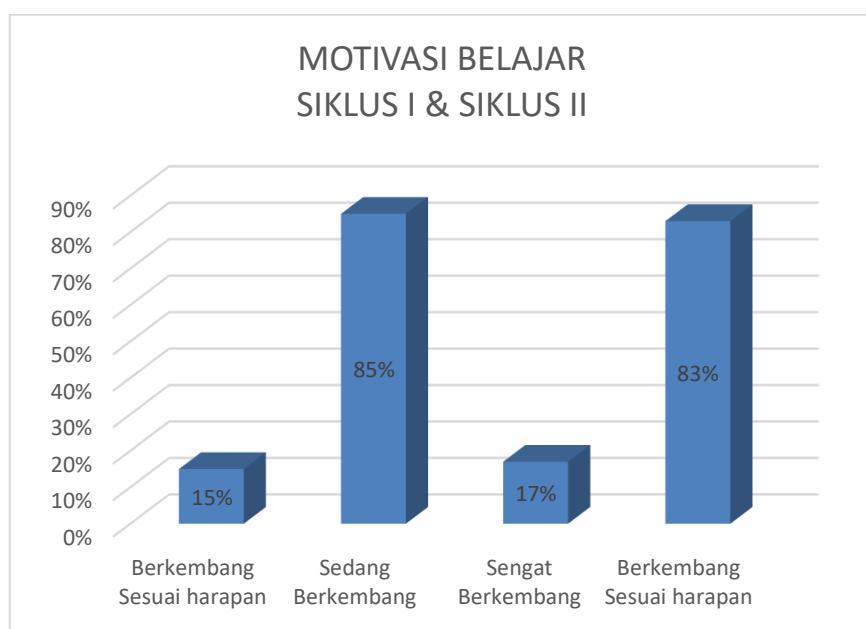


Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada Siklus I, persentase aktivitas siswa mencapai 85% dan termasuk dalam kategori baik. Sementara itu, pada Siklus II meningkat menjadi 94% dan masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II lebih efektif dalam mendorong keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung.

d. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel 4.17 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah siswa	Keterangan	Presesntase (%)
1	7	Berkembang Sesuai Harapan	15%
	15	Sedang Berkembang	85%
2	8	Sangat Berkembang	17%
	14	Berkembang Sesuai Harapan	83%



Gambar 4.10 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I dan II, terlihat adanya perkembangan yang signifikan. Pada Siklus I, dari 22 siswa, sebanyak 15 siswa (85%) masih berada pada kategori Sedang



Berkembang dan hanya 7 siswa (15%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan, menunjukkan bahwa motivasi belajar sebagian besar siswa masih belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, termasuk penggunaan media pembelajaran digital *Snakes and Ladders*, terjadi peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh, di mana 14 siswa (83%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 8 siswa (17%) telah mencapai kategori Sangat Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta membuktikan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan berjalan secara efektif. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 72%. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu menurut (Mawarni et al., 2020) menyatakan bahwa hasil analisis data yang telah dilakukan, rata-rata tingkat motivasi yang diperoleh peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh adalah sangat termotivasi. Skor persentase yang diperoleh peserta didik kelas XI IPS 1 terdiri dari 88%, 92%, 94%, 96%, 98%, dan 100% serta jika dijumlahkan maka rata-rata skor persentasenya adalah 97% yang hasilnya masuk kedalam kualifikasi sangat termotivasi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis digital *Snakes and Ladders* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan pokok bahasan uang dan lembaga keuangan. Selama proses pembelajaran, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang awalnya sedang berkembang, kemudian meningkat menjadi berkembang sesuai harapan hingga sangat berkembang setelah tindakan perbaikan dilakukan. Media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik mampu menumbuhkan keaktifan siswa dan semangat belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah penerapan media pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan. Pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif dengan menggunakan media *Snakes and Ladders* mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, nyaman dan kompetitif secara positif. Hal ini menjadikan siswa lebih mudah memahami materi serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital *Snakes and Ladders* dapat menjadi



strategi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak. Pertama, bagi guru disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif seperti *Snakes and Ladders*, serta melakukan evaluasi secara berkala agar penggunaannya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Kedua, bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai serta menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru guna meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media digital. Ketiga, bagi siswa diharapkan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama saat media inovatif digunakan, serta membiasakan diri dengan penggunaan teknologi agar dapat memanfaatkannya secara optimal dalam menunjang pembelajaran. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih variatif dan menarik dengan cakupan mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang lebih luas. komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

Kusumawati, E. T., & Lestari, Y. S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berbasis ADLX Terpadu Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Algoritma Pemrograman Scratch Siswa*. 5(1), 14–27.

Mahmudah Siti, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Ladders And Snakes (Ular Tangga) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas IV MI M (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) 19 Sidokumpul Lamongan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 186–215. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.141>

Mawarni, P., Mawardi, & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Volume*, 5(1), 15–24.

Ningrum, D. P., Nuvitalia, D., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02*. 8, 19225–19233.

Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.

Salsabila Unik Hanifah, A. N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262.



<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Willyon Ferrari, Muhammad Sopyan, & Azmi, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas Viii Smrn 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.30872/amt.v2i1.2818>

Yunianti, E., Syamsiah, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga. *©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 457.