

PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG

Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni
Universitas Sriwijaya, erikarahayu44@gmail.com

Abstract

The study aimed to prove the effect of snakes and ladders game media on the 11th grade students learning results in economic subject in State Senior High School 10 Palembang. This was experimental study that used Quasi Experimental Design in Post Test Only Control Design. The population of this study were all of the 11th grade social sciences students in State Senior High School 10 Palembang in the even semester of 2018/2019. The sampling technique used Cluster Random Sampling by drawing so it's obtained third 11th grade social sciences as experimental grade and fourth 11th grade social sciences as control grade. The data were collected by test and observation. The data analysis techniques on students learning results data were obtained from the post test and grouped into the Minimum Completion Criteria category and the data observation analyses were obtained from observer's observations during the learning process. The hypothesis used parametric statistics with pearson product moment correlation, coefficient determination then t-test with the polled variance formula was conducted and it's obtained $t_{counted} (15,09) \geq t_{table} (1,674)$ so H_a was accepted and H_o was rejected. It could be concluded that there was the effect of snakes and ladders game media on the 11th grade students learning results in economic subject in State Senior High School 10 Palembang. The suggestion is in implementing snakes and ladders game media, the teachers should control the students because of the students enthusiasm who want to run the pawn or shake the dice are enormous.

Keywords : **Snakes and Ladders, Learning Results, Students.**

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk *Post Test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IIS SMA Negeri 10 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IIS 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil *post test* dan dikelompokkan dalam katagori Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi yang diberikan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji *korelasi pearson product moment*, koefisien determinan kemudian dilanjutkan dengan uji-t menggunakan rumus *Polled Varians* dan diperoleh $t_{hitung} (15,09) \geq t_{tabel} (1,674)$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan dalam menerapkan media permainan ular tangga guru lebih mengontrol peserta didik karena antusias dari peserta didik yang ingin menjalankan bidak atau mengguncang dadu sangat besar.

Kata-kata Kunci : Ular Tangga, Hasil Belajar, Peserta Didik.

A. PENDAHULUAN

Belajar adalah proses dimana seseorang merasakan, mengetahui dan mendapatkan informasi dari apa yang telah mereka lakukan melalui proses dari pengalaman dan mendapatkan informasi yang didapat dari orang lain maupun berbagai sumber-sumber internet serta lingkungan sekitar. Belajar merupakan

proses terjadinya interaksi terhadap situasi yang berada disekitar individu tersebut, kegiatan belajar di sekolah dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik (Rusman, 2012:1).

Para guru dituntut agar mampu menggunakan media-media pembelajaran yang

sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media pembelajaran tersebut sesuai dengan adanya perkembangan pembelajaran yang semakin di perbaharui. Media pembelajaran adalah alat pembantu atau sesuatu yang dapat membawa informasi, pengetahuan dan pengalaman baru dalam berinteraksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik meliputi benda yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar (Daryanto, 2016:17). Media juga mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik antusias untuk ikut mempelajari pembelajaran dengan pemanfaatan media tersebut. Oleh karena itulah guru dan peserta didik mampu berinteraksi dengan mudah dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran selalu ditunggu oleh peserta didik karena belajar dengan media selalu menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti melalui observasi sekolah dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang diketahui bahwa guru ekonomi masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang inovatif dan membuat peserta didik mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu diketahui nilai hasil belajar ulangan harian peserta didik disalah satu kelas XI IIS pada bulan Januari tahun pelajaran 2018/2019 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 41,17% dan yang belum tuntas sebesar 58,83%.

Kenyataan tersebut tidak sesuai dengan teori yang dikemukakan Winkel (dikutip Yusuf dan Auliya, 2011:7) yang mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif

dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran ekonomi adalah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik, bekerja sama, dan menaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang akan menyebabkan permainan ular tangga sangat disenangi oleh peserta didik.

Penelitian sebelumnya mengenai media permainan ular tangga sudah pernah dilakukan oleh Septianty (2016) dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD Universitas Sriwijaya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya" hasil penelitian tersebut dapat menunjukkan jika ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 05 Inderalaya, bahwasannya hasil *pretest* peserta didik sebesar 40,24. Dan setelah diterapkan media permainan ular tangga dan menilai *posttest* peserta didik naik menjadi rata-rata hasil meningkat menjadi 91,20.

Berdasarkan penjelasan di atas membuat peneliti ingin melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini sebagai alat bantu dalam proses belajar pembelajaran yang akan di eksperimenkan oleh peneliti di kelas XI SMA Negeri 10 Palembang dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada

Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang?

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Manfaat hasil penelitian ini yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, bahan informasi dalam meningkatkan proses pembelajaran yang efektif, informasi sekolah dalam menghasilkan peserta didik yang unggul dalam prestasi dan menambah wawasan bagi calon pendidik mengenai mengenai media pembelajaran yang bervariasi

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang tidak asing dan sering dimainkan oleh anak-anak sampai dengan orang dewasa, sehingga semua orang sangat menyukai permainan ular tangga. Menurut Satrianawati (2018:69) "Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan di bagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain." Menurut Said dan Budimanjaya, (2015: 240) "Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan dua orang atau lebih." Sedangkan menurut Ningsih (2014) Mengemukakan bahwa permainan ular tangga tidak ada bentuk standar dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga pemain dapat membuat atau menciptakan sendiri papan ular tangga yang mereka buat dengan jumlah kotak

dan jumlah ular tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai kebutuhan.

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan di atas memiliki pandangan yang sama jika ular tangga adalah permainan anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu, bidak, dan bidangnya yang berbentuk persegi atau persegi panjang yang terdiri dari gambar ular dan tangga, serta kartu pertanyaan yang di rancang secara khusus untuk keperluan pendidikan

2. Komponen-Komponen Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan sebuah media permainan yang bersifat edukatif, produktif, menyenangkan dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran. Satrianawati (2018:69) mengemukakan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa komponen utama yaitu 2 orang pemain atau lebih, papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Menurut Said dan Budimanjaya (2015:240) Bagian-bagian yang terdapat dalam permainan ular tangga yaitu:

1. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam.
2. Buat pertanyaan lalu tempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga.
3. Pertanyaan disesuaikan dengan materi ajar yang akan dipelajari

Menurut Yusuf dan Auliya (2011:21) bagian-bagian yang terdapat dalam permainan ular tangga yaitu:

1. Papan permainan, berbentuk persegi dan terdapat 100 kotak yang sama besar.
2. Dadu, bentuk dadu ular tangga sama dengan dadu pada umumnya yaitu berbentuk kubus.

3. Bidak, bidak berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain.

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan diatas memiliki pandangan yang sama jika komponen ular tangga terdiri dari papan ular tangga, dadu dan bidak. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga yang pertama harus didukung oleh tiga komponen utama yaitu papan permainan, kemudian dadu yang berfungsi untuk menentukan langkah bagi pemain dalam permainan serta bidak yang berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain dan kartu soal sebagai penunjang permainan dalam proses pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Pada permainan ular tangga peserta didik dituntut untuk bisa menjawab soal dengan benar jika punya keinginan untuk sampai ke kotak finish sebagai yang tercepat. Menurut Satrianawati (2018:71-72) langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai permainan ular tangga yaitu:

1. Guru menyiapkan media berupa bebaran dan kartu yang berisi pertanyaan yang di letakkan disamping bebaran, pada bagian atas atau depan kartu dari nomor 1 sampai dengan 100
2. Masing masing peserta didik menyiapkan alat tulis
3. Guru membagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah robel dimana masing masing kelompok terdiri 4 peserta didik. Apabila di bagi 4 masih ada peserta didik yang belum mendapatkan kelompok maka bisa dimasukkan dalm kelompok yang lain sehingga ada kelompok yang anggotanya 5 peserta didik.
4. Setiap peserta didik mendapat satu buah pion atau kertas bertuliskan namanya.
5. Kemudian semua "hompimpa" untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.

6. Setiap peserta didik melempar dadu sesuai urutanya. Setelah peserta didik melempar dadu, peserta didik menjalankan pion atau kertas yang bertuliskan namanya sesuai hasil lemparan dadu, kemudian peserta didik mengambil pesan pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya pada kertas masing-masing, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka peserta didik yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi.
7. Apabila jatuh pada tangga maka pion atau kertas peserta didik langsung naik sesuai dengan arah atangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu tepat pada gambar ekor ular maka pion atau kertas yang bertuliskan nama peserta didik turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan
8. Kartu yang telah diambil ditulis soalnya dan dikembalikan seperti semula
9. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang mereka pegang
10. Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelemper pertama untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada pada nomor 60 dan sudah mengerjakan semua pesan pesannya.
11. Pemain yang selesai lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang
12. Setiap peserta didik membacakan hasil kerjanya untuk di tanggapi oleh temannya
13. Guru memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh peserta didik
14. Kemudian lembar jawaban dikumpulkan untuk diberi nilai oleh guru
15. Guru memberikan nilai berdasarakan keaktifan peserta didik, kecepatan dalam mengerjakan dan keberanian peserta didik untuk tampil membacakan hasilnya. Serta keberanian peserta didik untuk memberikan

tanggapan, kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban.

Langkah-langkah untuk memainkan permainan ular tangga menurut Said dan Budimandjaya (2015: 240-241) adalah:

1. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.
2. Jika dadu yang menunjukkan mata dadu 5 maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta tersebut mendapat poin.
4. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka posisi pemain harus mengikuti ular turun.
5. Pemenang dari permainan ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab dengan benar dan terlebih dahulu *finish* dari permainan papan ular tangga

Yusuf dan Auliya (2011:26-27) mengemukakan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam permainan ular tangga yaitu:

1. Permainan diikuti oleh empat pemain dengan terlebih dahulu menentukan urutan bermain.
2. Menentukan urutan bisa menggunakan cara "Hompimpa".
3. Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan bermain dahulu.
4. Pemain pertama menjalankan bidaknya menuju kotak yang sesuai dengan mata dadu yang keluar ketika melakukan pelembaran.
5. Setelah selesai, dilanjutkan pemain kedua dan selanjutnya sesuai berdasarkan urutan.
6. Ketika bidak berhenti pada kotak yang terdapat tanda panah, pemain harus menjalankan bidaknya mengikuti tanda panah tersebut.
7. Jika pemain mendapatkan tanda panah atau tangga NAIK, ia berhak melempar dadu kembali.
8. Apabila bidak berhenti pada kotak yang terdapat bidak pemain lain, bidak pemain

yang pertama kali di kotak tersebut tertabrak dan harus mengulang kembali ke kotak START.

9. Ketika pemain berada diantara 7 kotak terakhir, ia akan menjadi pemenang apabila memperoleh mata dadu yang sesuai dengan kotak yang ia tempati. Namun jika pemain tersebut mendapat mata dadu yang berbeda dengan kotak yang ia tempati, ia harus menjalankan bidaknya ke kotak depannya sesuai dengan mata dadu yang keluar.
10. Jika kotak di depannya tidak ada yang sesuai, ia harus mundur ke belakang satu kotak.
11. Pembalap yang memenangkan permainan jika menjalankan bidaknya ke kotak *FINISH*.

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan di atas memiliki pandangan yang sama, jika langkah-langkah ular tangga dalam proses pembelajaran adalah dengan melibatkan peserta didiknya sebagai pemain dan berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah permainan ular tangga yang akan di eksperimenkan di SMA Negeri 10 Palembang sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru memulai permainan dengan menjelaskan tata cara bermain terlebih dahulu.
2. Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok dengan jumlah 8 orang peserta didik perkelompok.
3. Setiap kelompok mendapatkan bidaknya masing masing yang terdiri dari warna merah, ungu, hijau dan biru.
4. Permainan dimulai dengan menentukan urutan bermain yaitu dengan cara "hompimpa". Pemenang *hompimpa* pertama jadi
5. pemain pertama, pemenang *hompimpa* kedua jadi pemain kedua, pemenang *hompimpa* ketiga jadi pemain ketiga, pemenang *hompimpa* keempat akan jadi pemain keempat.

6. Permainan dimainkan oleh pemain pertama, kemudian pemain pertama menjalankan bidaknya sesuai dengan jumlah angka mata dadu yang dilempar.
7. Jika mata dadu keluar adalah angka enam, maka berhak melempar dadu kembali, dengan syarat mampu menjawab kartu pertanyaan.
8. Setiap pemain berhenti dikotak, kecuali kotak yang ada ular dan anak tangga, pemain akan mendapatkan kartu pertanyaan dan diwajibkan menjawab pertanyaan tersebut.
9. Jika pemain menempati kotak yang bergambar anak tangga maka ia mendapat hadiah untuk menaiki ujung anak tangga tersebut dan tidak menjawab soal, akan tetapi jika pemain menemui ular maka pemain mendapatkan hukuman dan diwajibkan turun mengikuti ular tersebut tanpa menjawab soal. Jika pemain berada dikotak yang sama dengan pemain lain maka pemain yang lebih dahulu menempati kotak tersebut diusir dan harus kembali ke kotak *start*.
10. Jika sudah ada salah satu kelompok pemain yang sampai dikotak *finish*, maka permainan diberhentikan atau kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan *reward*.

4. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya cocok untuk mata pelajaran ekonomi saja, tapi juga bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya, matematika, bahasa Inggris dan mata pelajaran lain.

Kelebihan media permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018:72)

1. Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
2. Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi bermain dalam pembelajaran.

3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika
5. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
6. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Said dan Budimanjaya (2015:240) Permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik.

Menurut Yusuf dan Auliya (2011:15) Konsentrasi peserta didik pada permainan ular tangga semakin meningkat, sehingga muatan kognitif yang ada dalam permainan semakin cepat diserap.

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan di atas memiliki pandangan yang sama jika kelebihan permainan ular tangga adalah menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga mempengaruhi aspek kognitif pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika kelebihan dalam media permainan ular tangga yaitu dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, memacu peserta didik untuk bersaing dan memenangkan permainan dengan bersungguh-sungguh serta berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan sehingga timbul rasa bersaing yang positif dalam menyelesaikan permainan tersebut dan permainan ular tangga dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik pada saat memainkan media permainan ular tangga sehingga mempengaruhi proses belajar dan berpengaruh terhadap aspek kognitif.

5. Kekurangan Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga tidak akan kondusif di dalam kelas jika tidak diatur dengan baik dan terencana.

Kekurangan media permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018:73)

1. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
2. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
3. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
4. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
5. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Kekurangan media permainan ular tangga menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) Media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik. Sedangkan kekurangan yang muncul dalam permainan ular tangga menurut Yusuf dan Auliya (2011:15) Peserta didik akan merasa kesulitan diawal permainan karena harus beradaptasi dan tentunya masih banyak peserta didik yang bertanya cara bermain, meskipun hampir semuanya bisa bermain ular tangga.

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan diatas memiliki pandangan yang sama jika kekurangan media permainan ular tangga yang muncul yaitu peserta didik akan kesulitan diawal permainan karena harus beradaptasi dan tentunya banyak peserta didik bertanya tentang cara bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kekurangan media permainan ular tangga akan menimbulkan kegaduhan antar peserta didik di dalam kelas, selain itu permainan ini menggunakan dadu sebagai penentu langkah bermain dapat menurunkan

iklim kompetisi dalam bermain karena dengan dadu permainan bisa ditentukan oleh faktor keberuntungan.

6 Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar adalah tolak ukur dari apa yang telah peserta didik dapatkan melalui proses pembelajaran yang telah mereka ikuti. Menurut Susanto (2013:5) “Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”

Menurut Sudjana (2011: 3) “Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Sedangkan Menurut Yusuf dan Auliya (2011:7) “Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku yang relatif tetap”

Dari ketiga pernyataan yang telah diuraikan diatas memiliki pandangan yang sama jika hasil belajar adalah perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik diakhir pembelajaran yang telah dilaksanakan terlihat dari perbuatan peserta didik yang dapat diamati dan diukur setelah menerima pengalaman belajar yang sudah dilaksanakan serta ditunjukkan oleh perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

7. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi erat kaitannya dengan peristiwa dan permasalahan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yulhendri dan Syofyan (2016:5) mata

pelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang dilakukan sebagai upaya untuk melakukan transformasi nilai, pengetahuan dan melekatkan keterampilan kepada warga belajar dalam memilih sumber daya yang langkah untuk mencapai kesejahteraan, kemakmuran sesuai dengan perannya sebagai produsen maupun sebagai konsumen

Tujuan mata pelajaran ekonomi dalam Permendikbud No. 59 Tahun 2014 antara lain

1. Mensyukuri karunia Tuhan YME atas limpahan sumber daya dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidup manusia dan hubungan dengan lingkungan sosial dan alam
2. Memahami konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari hari terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
3. Menampilkan sikap rasa ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi
4. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggung jawab dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang berbermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan Negara.

Adapun fungsi mata pelajaran ekonomi menurut (Kemendikbud, 2013:7) yaitu:

1. Beriman dan bertakwa pada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berkepribadian luhur.
2. Berilmu, cakap, kritis, kreatif inovatif.
3. Sehat, mandiri dan percaya diri.
4. Toleran, peka sosial, demokratis dan tanggung jawab.

8. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh media permainan ular

tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

C. METODE PENELITIAN

Variabel penelitian ini ada dua yaitu variabel X (media permainan ular tangga) dan variabel Y (hasil belajar). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk *Post Test Only Control Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IIS SMA Negeri 10 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IIS 4 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data yaitu analisis data hasil belajar dan analisis data observasi. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas data dan uji homogenitas data, pengujian hipotesis menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*, koefisien determinan dan uji t (*polled varian*).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes

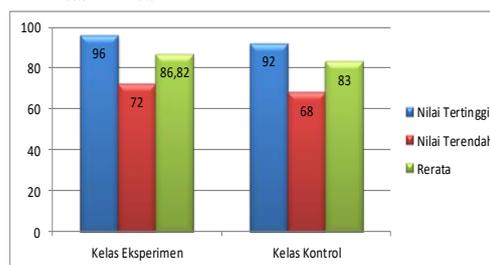


Diagram 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas Eksperimen nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 72 dengan nilai rerata 86,82. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi sebesar 92, nilai terendah sebesar 68 dengan nilai rerata 83.

Dan untuk rerata hasil observasi kelas eksperimen 100% dan kelas kontrol 100% dengan kriteria interpretasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol telah terlaksana sesuai dengan sintak media permainan ular tangga dan media teka teki silang.

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membandingkan χ^2_{tabel} untuk $\alpha=0,05$ dan $dk=k-1$, maka dicari pada tabel chi kuadrat dengan pengujian kategori jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ artinya data berdistribusi normal dan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ artinya data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan kriteria di atas, hasil dari pengujian data kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} (9,64) < \chi^2_{tabel} (12,591)$ artinya data berdistribusi normal dan data kelas kontrol $\chi^2_{hitung} (11,33) < \chi^2_{tabel} (12,591)$ artinya data berdistribusi normal. Perhitungan uji homogenitas data dengan rumus uji Bartlett yaitu membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan (dk)= $k-1$, jadi $dk=2-1=1$, maka dicari pada tabel chi kuadrat dengan kriteria pengujian, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ artinya data homogen dan $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ artinya data tidak homogen. Berdasarkan kriteria di atas, hasil dari pengujian data kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} (2,183) < \chi^2_{tabel} (3,841)$ artinya data homogen. Pengujian hipotesis dengan rumus korelasi *pearson product moment* diperoleh derajat hubungan variabel X dan variabel Y kuat yaitu **0.94** dan dari perhitungan koefisien determinan menyatakan pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik sebesar sebesar 83,36%, yang artinya 11,64% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Serta, pengujian menggunakan rumus uji t sesuai

dengan ketentuan jika jumlah kedua sampel tidak sama $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen $\sigma_1 = \sigma_2$ maka menggunakan rumus t test (*polled varian*) dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ jadi, $dk = 35 + 31 - 2 = 64$, sedangkan pada tabel t tidak terdapat 64 maka menggunakan rumus interpolasi dan didapatkan $t_{tabel}(1,449)$. Sesuai dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan kriteria tersebut, hasil dari perhitungan menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,459 > 1,449$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya, terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

2. Pembahasan

Proses penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen XIIS 3 dan kelas kontrol XI IIS 4 di SMA Negeri 10 Palembang. Pada saat pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen XI IIS 3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan Ular Tangga pada materi pokok bahasan materi kerja sama ekonomi internasional

Alat pengumpulan data berupa tes dan observasi. Tes dilakukan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan media permainan ular tangga dan media teka-teki silang pada kelas kontrol. Tes diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 25 soal. Sebelum tes diberikan kepada sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diuji cobakan pada non sampel yaitu kelas XI IIS 1 yang berjumlah 34 peserta didik dengan 30 soal, yang selanjutnya dilakukan uji analisis validasi dan reliabilitas sehingga diperoleh 25 soal yang valid dan 5

soal yang tidak valid. Soal yang sudah valid akan digunakan untuk penelitian ini dan menjadi alat untuk memperoleh hasil belajar peserta didik. Lalu observasi digunakan untuk melihat aktivitas peneliti berdasarkan sintak media permainan ular tangga dan media teka-teki silang. Penilaian observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran selaku observer.

Media permainan ular tangga dapat membantu untuk peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan media teka-teki silang, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik dari hasil *post test* yang telah diberikan, dimana nilai rerata yang menunjukkan bahwa kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi yaitu 86,82 dibandingkan dengan kelas XI IIS 4 sebagai kelas kontrol yang memiliki nilai rerata 83. Dengan demikian media permainan ular tangga ini lebih mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari pada media teka-teki silang, yang artinya terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Observasi dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran ekonomi yang berkaitan dengan sintak media permainan ular tangga dan media teka-teki silang. Observasi ini dilakukan oleh peneliti disaat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan ular tangga yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dengan rerata pertemuan pertama 100%, pertemuan kedua 100% dan pertemuan ketiga 100% jadi dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap sintak media permainan ular tangga sebesar 100% dengan kriteria sangat baik yang dilakukan pada kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen. Dan begitu pula pada penggunaan media teka-teki silang pada kelas kontrol yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan rerata pertemuan pertama 100%, pertemuan kedua 100% dan

pertemuan ketiga 100% dengan kriteria sangat baik yang dilakukan pada kelas XI IIS 4 sebagai kelas kontrol. Selain itu dalam menerapkan kedua media pembelajaran dapat dilihat bahwa antusias dari peserta didik menggunakan media permainan ular tangga lebih besar dari pada menggunakan media teka-teki silang, karena dalam media permainan ular tangga peserta didik lebih merasakan bermain sambil belajar dengan efektif.

Untuk memperkuat dan membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu dilakukan analisis data tes yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Pada uji prasyarat terdapat uji normalitas data dan uji homogenitas data. Dari hasil perhitungan dengan uji normalitas data yang menggunakan rumus chi kuadrat menunjukkan bahwa data kelas eksperimen XI IIS 3 berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol XI IIS 4 juga berdistribusi normal sehingga uji prasyarat menggunakan rumus parametris. Kemudian, hasil dari pengujian homogenitas data dengan menggunakan rumus uji bartlet yang menunjukkan bahwa varian dalam penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga ini bersifat homogen. Selain itu dengan menggunakan rumus *product moment* data yang sudah berdistribusi normal pada saat *post test* selanjutnya menentukan besar korelasi dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik terletak pada rentang nilai 0,94 yang artinya media permainan ular tangga sangat kuat dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dan untuk sumbangan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar dengan menggunakan rumus koefisien determinan menunjukkan bahwa pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang adalah sebesar 83,36% yang artinya 11,64% di pengaruhi oleh faktor lain. Serta, hasil pengujian dengan menggunakan rumus uji t (*polled varian*) didapat nilai

$t_{hitung}(15,459) \geq t_{tabel}(1,449)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Setelah melakukan analisis dalam proses penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Dengan hasil perhitungan terakhir yang menggunakan uji t didapatkanlah $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $15,459 \geq 1,449$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Perbedaan dari rerata hasil belajar peserta didik dari kedua media yang telah digunakan menunjukkan media permainan ular tangga memiliki hasil yang lebih tinggi sebesar 86,82 pada kelas eksperimen dan 83 pada kelas kontrol yang menggunakan media teka-teki silang, perbedaan dari rerata hasil belajar peserta didik dari kedua media yang telah digunakan menunjukkan media permainan ular tangga memiliki hasil yang lebih tinggi sebesar 86,82 pada kelas eksperimen dan 83 pada kelas kontrol yang menggunakan media teka-teki silang. Serta kontribusi dari media permainan ular tangga mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebesar 83,36% yang artinya 11, 64% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain

2. Saran

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, pada saat peneliti menerapkan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media ular tangga merupakan media yang inovatif dan bervariasi, akan tetapi guru lebih mengontrol

peserta didik karena antusias dari peserta didik yang ingin menjalankan bidak atau mengguncang dadu sangat besar.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Kemendikbud. (2013). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud
- Permendikbud. (2014). *Indonesia Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Nomor 59.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama
- Said. A dan Andi. B. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada media Group.
- Septianty. W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya. *Jurnal Pendidikan*. 1-12
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana Yogyakarta: Flashbooks
- Yulhendri & Syofyan. R. (2016) *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah Perencanaan, Strategi dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group

Yusuf. Y & Auliya. U (2011). *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia