

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR MURID KELAS IV SDN 265 UDDUNGENG
KECAMATAN MARIORIWAWO
KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

HENDRA SUSIANTO

NIM 10540943114

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **HENDRA SUSIANTO**, NIM **10540 9431 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Hj. Rusleny Babo, M.Si** (.....)
 2. **Dra. Hj. Maryati Z., M.Si** (.....)
 3. **Dr. Idawati, M.Pd.** (.....)
 4. **Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 868 054



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **HENDRA SUSIANTO**
NIM : 10540 9431 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil
Belajar Murid Kelas IV SD 265 Uddungeng Kecamatan
Marioriwawo Kabupaten Soppeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. H. Marwati Z., M.Si



Drs. H. M. Hafis Nur, M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP
Upismpd Makassar


Erwin Akh, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 8601934

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahr, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913

ABSTRAK

Hendra Susianto 2018.*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IVSDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.*Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing satu Ibu Hj.Maryati dan pembimbing dua Bapak H.M.Hanis Nur.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar murid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, tahun ajaran 2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas IV sebanyak 32 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil belajar murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes pengamatan (observasi), dan data tentang aktivitas murid juga dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistik deskriptif metode *Permainan Ular Tangga* murid positif, hasil belajar murid dengan menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode *Permainan Ular Tangga*. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 28,06 dengan frekuensi $db = 32 - 1 = 31$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,04$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

Kata kunci: Pra-eksperimen, *Permainan Ular Tangga*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal (1):

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Terkait dengan pencapaian sasaran yang diamanatkan undang-undang tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan metode pembelajaran yang vreatif dan inovatif, agar murid lebih mudah dalam belajar. Menurut teori belajar behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu agar aktivitas belajar murid di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka stimulus harus dirancang menjadi menarik dan spesifik, sehingga mudah direspon oleh murid (Anni, 2007: 106). Berdasarkan teori belajar behavioristik tersebut hasil belajar siswa didasarkan pada stimulus yang diberikan, stimulus yang diberikan berupa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan vreatif yang dapat merespon murid untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran.

Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar murid adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung murid kurang aktif serta penggunaan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru terbilang tidak inovatif sehingga berpengaruh dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.

Padahal perlu diketahui bahwa faktanya kurikulum telah berkembang, adanya pembaharuan kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 yang dimana pembelajaran tidak lagi per mata pelajaran melainkan sekarang ini pembelajaran berdasarkan tema yang disebut tematik. Oleh sebab itu Permainan ular tangga ini adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat diberikan kepada murid sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar murid, seperti kita ketahui bahwa prosedur pembelajaran tematik yang dimana tidak lagi satu mata pelajaran dalam satu kali pertemuan namun gabungan beberapa mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Murid akan sulit menerima pembelajaran jika metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, disini dibutuhkan guru yang kreatif yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran agar murid mudah paham dan aktif dalam pembelajaran.

Berbagai cara dapat dilakukan agar murid menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran, muridlah yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar murid. Dalam pembelajaran di SD, diperlukan suatu metode pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman murid. Dalam proses pembelajaran biasanya, nampak hanya sebagian kecil murid yang aktif dan antusias mengikuti pelajaran, sedangkan sebagian lainnya tidak demikian. Di sekolah dasar untuk membuat murid aktif diperlukan proses pembelajaran yang menarik keaktifan murid, salah satunya yaitu media pembelajaran permainan ular tangga.

Seperti kita ketahui bahwa Permainan ular tangga adalah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak khususnya anak –anak yang tengah duduk di sekolah dasar, Permainan ular tangga dapat menarik minat belajar murid sehingga murid tidak hanya aktif dalam proses pembelajaran melainkan juga paham dengan pembelajaran yang diajarkan. Dengan penggunaan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran , pembelajaran disekolah tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang. Penggunaan permainan ular tangga ini diharapkan mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga diharapkan sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar murid.

Mengapa peneliti pada akhirnya berpendapat bahwa metode Permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap hasil belajar murid, dilihat dari pengertian hasil belajar Gagne, Coombs (dalam Sudjana, 2005:8) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar”. Dari pendapat tersebut bisa dilihat hasil belajar sangat berpengaruh dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah.

Pembelajaran yang menarik dapat menarik minat belajar murid sehingga murid tidak hanya antusias dalam menerima pembelajaran melainkan murid juga mudah paham dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, hal ini lah pada akhirnya membuat peneliti berharap bahwa Permainan ular tangga adalah salah satu metode yang dapat mempengaruhi hasil belajar murid

Dengan demikian untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki kompetensi profesional, yaitu guru harus mampu mengolah materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga murid antusias untuk menerima pelajaran dan berdampak pada hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12/04/2016 di SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, dengan kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 dan dilihat dari penggunaan kurikulum 2013, Sementara masih banyak murid yang belum mampu memenuhi Kriteria ketuntasan Minimum (KKM) tersebut karena terlihat dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru kepada murid sehingga proses pembelajaran sangat monoton.

Berdasarkan kenyataan tentang hasil belajar pada murid kelas IV maka dianggap perlu melakukan penelitian hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Melalui metode pembelajaran yang kurang tepat yakni ceramah dan peragaan. Metode tersebut tidak memberikan kesempatan kepada siswa melakukan kegiatan sendiri dan kerja sama dengan teman. Salah satu metode belajar yang melibatkan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran adalah Permainan Ular tangga. Kegiatan pembelajaran dengan metode Permainan Ular tangga dapat menarik minat belajar murid sehingga murid tidak hanya aktif dalam proses pembelajaran melainkan juga paham dengan pembelajaran yang diajarkan serta berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

Rendahnya hasil belajar ini secara tidak langsung akan berpengaruh buruk dalam peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang kemudian berakibat pada rendahnya mutu manusia yang dihasilkan, oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem untuk memperbaikinya rendahnya hasil belajar tersebut diduga sebagai akibat karena murid mengalami beberapa kesulitan ketika sedang belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “ Apakah terdapat Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, Untuk memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan pengembangan ilmu pendidikan dan wujud dari sumbangan tersebut yaitu ditemukannya hasil penelitian-penelitian baru tentang pengaruh Permainan ular tangga terhadap hasil belajar murid sekolah dasar.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi murid, Permainan Ular tangga yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi murid, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid.
- b. Bagi guru, memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih variasi dalam meningkatkan hasil belajar murid.
- c. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pemberian metode pembelajaran di Sekolah Dasar
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran dalam meningkatkan hasil belajar murid.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan penulis, terdapat beberapa hasil penelitian yang akan dibahas oleh penulis, diantaranya:

- a. Jurnal berjudul “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk MuridKelas 3 SDN Pujokusuman 2 Yogyakarta”, karya Ranti Purnanindya, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran TIK untuk sekolah dasar. Hal yang perlu diperbaiki dalam game edukasi ular tangga tersebut adalah: 1) pengadaan timer untuk menentukan lamanya waktu permainan, 2) pertanyaan yang diberikan bukan hanya berupa pilihan ganda tetapi bisa ditambahkan pertanyaan berupa isian, dan 3) adanya resume di akhir permainan dengan menghitung jumlah jawaban benar dan salah dari pertanyaan yang diberikan kemudian dibahas jawaban yang benar, dan pemberian skor nilai untuk setiap pemain.
- b. Skripsi berjudul “Permainan Ular Tangga Meningkatkan Motivasi belajar murid dalam Pembelajaran Bilangan Bulat murid Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang” karya Nanik Agustina, Program Studi S1 PGSD,

Universitas Negeri Malang, tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berhasil meningkatkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran operasi bilangan bulat pada murid kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang, yaitu murid yang tuntas belajar adalah 97,8%, sedangkan murid yang belum tuntas belajar adalah 2,2%. Hal yang perlu diperbaiki dalam penemuan penelitian tersebut adalah dalam meningkatkan motivasi belajar murid perlu memperhatikan perkembangan mental anak yaitu tahap operasi konkret dan dengan menggunakan metode permainan harus sesuai dengan tahap-tahap dalam menanamkan konsep matematika, sehingga murid diharapkan dapat menerima konsep dengan mudah, dan ketuntasan belajar murid mencapai 100%.

2. Kajian Tentang Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman 2010, bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo,

dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama.

Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Satya, 2012). Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

b. Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga, diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “Parama pada Sopanam (Ladder to Salvation)”.

Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Moksha Patamu dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu yakni “Karma dan Kama” yang diartikan sebagai Takdir dan Keinginan dari kehidupan manusia di dunia (Luqmanul Hakim, 2012)

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul Hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu Leela yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama

Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali, sedangkan Nama lain dari ular tangga ini adalah Tangga Keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892.

Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama “Snakes and Ladders” yang berarti “Ular Tangga” (Luqmanul Hakim, 2012).

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke Indonesia.

Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat (Satya, 2012).

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

c. Karakteristik Metode Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk metode permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2003: 75), bahwa permainan (games) adalah setiap kontes

para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk metode permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 41).

Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 87), bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sehubungan dengan hal tersebut, Satya menjelaskan bahwa pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor

urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak-petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular (Satya, 2012).

Pendapat tersebut kontradiksi dengan pendapat Jannah (dalam Satya, 2012) yang mengemukakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda sesuai keinginan setiap pemain. Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
- b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.

- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik keujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular makaharus turun hingga kepala ular.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

d. Rancangan Permainan Ular tangga

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dirancang sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar murid sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

Di dalam konteks penelitian ini berdasarkan karakteristik yang dibahas terlebih dahulu ada beberapa perubahan seperti, papan permainan ular tangga yang digunakan memiliki 50 petak, untuk pemenang permainan adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak ketika menjawab soal, dan permainan akan berhenti jika terdapat pemain yang mencapai petak terakhir. Gambar yang dimaksud pada papan permainan ular tangga dalam penelitian ini sesuai tema materi yang sedang diajarkan, yaitu keanekaragaman Budaya. Papan ular tangga keanekaragaman Budaya menyajikan gambar-gambar yang ada pada beberapa petak merupakan gambar keanekaragaman budaya yang dimaksud. Pada papan ular tangga keanekaragaman Budaya menyajikan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi tersebut.

Berikut ini adalah tampilan papan ular tangga yang berkaitan dengan tema materi tersebut:



Gambar 2.1 Papan Ular tangga I



Gambar 2.2 Papan ular tangga II

e. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.

- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan.

Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali (M. Husna A, 2009: 145)

- a. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- b. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.

- c. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Rahman dalam Satya, 2012).

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.

- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- j. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan senyum (tanda jawaban yang benar) terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 50.

f. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Andang Ismail dalam Iva Rifa, 2012: 12).

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan murid, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri (Iva Rifa, 2012: 15).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Mulyati, menyatakan bahwa secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Lebih merangsang murid dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
3. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian murid menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin murid.
4. Struktur kognitif yang diperoleh murid sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan murid untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar murid belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih murid tentang sikap jujur dan mengerti peraturan (Iva Rifa, 2012: 95).

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional murid, sehingga permainan ular

tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap murid mengenai peraturan.

g. Keterkaitan Permainan Ular Tangga dengan Hasil Belajar

Berdasarkan pembahasan sebelumnya mengenai hasil belajar, manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran, maka terdapat kaitan antara permainan ular tangga dan hasil belajar murid. Bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan untuk murid kelas IV SD. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Vygotsky dalam Iva Riva, 2012: 12). Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau metode belajar, apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut metode permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar murid. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, segar, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Hal ini diharapkan adanya partisipasi aktif dari murid, sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi murid, dan adanya timbal balik dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga bertujuan agar murid belajar secara menyenangkan dan melatih murid mengenai sikap jujur dan mengerti aturan (Iva Riva, 2012: 95).

Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Permainan ular tangga memiliki ciri khas, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok lebih dari satu orang, menggunakan bidak dan dadu, papan ular tangga berpetak-petak, dan beberapa petak terdapat gambar ular dan tangga. Bidak yang berada pada petak bergambar dasar tangga harus naik ke ujung tangga, sementara bidak yang berada pada petak bergambar ekor ular harus turun sampai kepala ular. Bidak yang pertama kali mencapai petak terakhir maka menjadi pemenangnya, sehingga untuk menjadi pemenang permainan harus bersaing dengan pemain lawan.

Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi metode pembelajaran seperti yang dilakukan dalam penelitian ini ditambahkan beberapa peraturan yang telah ada untuk disesuaikan dengan tujuan belajar murid. Beberapa peraturan tambahan tersebut antara lain adalah terdapat kuis soal untuk petak yang tidak bergambar, dasar tangga, ujung tangga, ekor ular, maupun kepala ular, sehingga ketika bidak murid yang berada pada petak tersebut harus menjawab kuis soal sesuai nomor petak tersebut. Jika murid tidak dapat menjawabnya maka teman pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan menjawab. Hal ini akan menimbulkan sesuatu yang tidak terduga dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi murid. Murid yang menjawab dengan benar akan memperoleh tanda berupa gambar senyum. Pemenang permainan adalah murid yang mendapat gambar senyum paling banyak dalam kelompok tersebut. Berdasarkan kajian mengenai hasil belajar yang telah dikemukakan, beberapa teknik meningkatkan hasil belajar

murid dalam pembelajaran menurut Susanto (2013:5), Suprijono (2009:5), Menurut Gagne (dalam Baso, 2013:13) antara lain, menggunakan permainan, membuat suasana persaingan yang sehat antar murid, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, memunculkan hal yang tidak terduga oleh murid, menimbulkan rasa ingin tahu, dan memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal murid, menuntut murid untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya persaingan yang sehat antar murid dalam permainan ular tangga, adanya hal yang tidak terduga oleh murid yaitu apakah bidaknya berada pada petak bergambar dasar tangga, ekor ular, atau petak yang terdapat kuis, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu pada murid, soal yang dia dapatkan dan dapatkah menjawab kuis soal tersebut. Setelah murid menjawab dengan benar kuis tersebut kemudian mendapat gambar senyum sebagai tanda bahwa murid tersebut mendapat penghargaan karena menjawab kuis dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat kaitan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar murid.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting dalam bidang pendidikan. Pemahaman mengenai makna belajar akan diawali dengan beberapa definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Muhibbin Syah, 2006: 63). Belajar yang baik adalah dengan mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari. Hal tersebut diungkapkan oleh Cronbach yang mengemukakan “Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”. Hal ini bermakna bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan panca inderanya. Harold Spears menyatakan bahwa “learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”. Goach berpendapat “learning is a change in performance as a result of practice” (Cronbach, Harold Spears, dan Goach dalam Sardiman, 2012: 231).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal tersebut dijelaskan oleh Sardiman bahwa makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012: 20).

Belajar tidak hanya merupakan perubahan tingkah laku, akan tetapi perubahan tingkah laku tersebut dapat diwujudkan dengan sesuatu yang konkret, pendapat ini dikemukakan oleh Thorndike yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan), sehingga menurut Thorndike bahwa perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak dapat diamati) (Thorndike, dalam Hamzah B. Uno, 2007: 11). Berkaitan dengan pendapat tersebut, Iskandar memperkuat makna belajar dengan menuliskan bahwa : “Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (long live educational). Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan perilaku positif” (Iskandar, 2009: 102). Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Chaplin yang membatasi belajar dengan dua rumusan. Rumusan pertama adalah: “... acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience” (belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan kedua adalah: “process of acquiring responses as a result of special practice” (belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus) (Chaplin dalam Muhibbin Syah, 2006: 65). Sesuai dengan pendapat-pendapat di atas, bahwa belajar merupakan perubahan yang menetap pada diri seseorang.

Perubahan yang menetap tersebut juga didukung oleh adanya penguatan (reinforcement) Hal tersebut juga diungkapkan oleh beberapa ahli berikut: Galloway menyatakan bahwa belajar sebagai suatu perubahan perilaku seseorang yang relatif cenderung tetap sebagai akibat adanya penguatan (reinforcement) (Galloway dalam Hamzah B. Uno, 2007: 15). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Skinner yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif, seperti dalam kutipannya mengungkapkan "...a process of progressive behavior adaptation". Menurut eksperimen Skinner bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (reinforce) (Skinner dalam Muhibbin Syah, 2006: 64).

Berdasarkan pendapat dari ahli mengenai belajar tersebut, maka dalam penelitian ini yang dimaksud belajar adalah mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku dalam diri individu, sehingga perubahan akan lebih optimal apabila disertai adanya penguatan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Pendapat Aunurrahman (2010: 35) "belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu." Slameto (2003: 2) juga menjelaskan bahwa "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Susanto (2013:5) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Lanawati (Reni Akbar-Hawadi, 2006:168) menyatakan, “Hasil belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar murid sesuai dengan tujuan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari murid”.

Suprijono (2009:5) menyatakan “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Gagne, Coombs (Sudjana, 2005:8) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran”. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

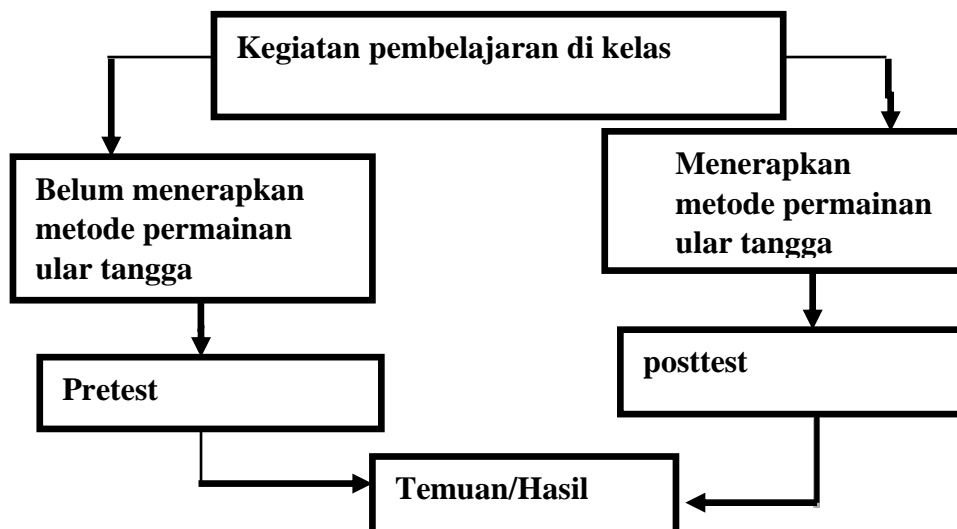
Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan hasil belajar yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Kemampuan aktual yang dapat diukur dan berwujud penguasaan di bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotorik

(kemampuan/keterampilan, bertindak/berperilaku) yang dicapai murid sebagai hasil dari proses belajar.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan pada pembahasan tinjauan pustaka di atas maka permainan ular tangga dalam proses pembelajaran murid sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar murid. Sehubungan dengan teori tersebut, maka penulis akan mengkaji lebih jauh lagi tentang ada atau tidak pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Adapun skema kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 2.3 kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan dari uraian kajian teoritis dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Maka adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut.

1. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Metode Pembelajaran Permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap hasil belajar SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.
2. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan Metode Pembelajaran Permainan Ular Tangga tidak berpengaruh terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini di gunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding.

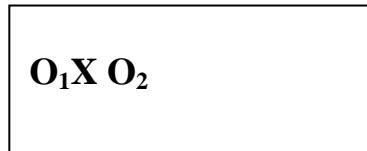
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2015:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisiyang terkendali”. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat

diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.4 desain penelitian



Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan: O₁ = Tes awal (*pretest*)

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode permainan ular tangga

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pre test* untuk mengukur variabel terikat (Hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode Permainan Ular tangga
- c) Memberikan *post test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2015:117) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 566 siswa. Laki-laki 314 siswa dan perempuan 242 siswa. Seperti tabel di bawah ini

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas IV	21	11	32

Sumber: Jumlah Murid IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono (2015:118) bahwa “sampel merupakan sebagian dari populasi itu. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena batasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Pengukuran sampel merupakan suatu langkah yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.

Dalam penelitian ini sampelnya menggunakan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan

strata, random atau daerah melainkan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penentuan sampel dalam penelitian ini diawali dengan pertimbangan bahwa Kelas IV yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Dari jumlah populasi sebanyak 6 kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng dan hasil undian maka yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas IV dengan jumlah murid 33, laki-laki berjumlah 22 murid dan perempuan berjumlah 11 murid.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas IV	21	11	32

Sumber: Jumlah Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

C. Definisi Variabel Penelitian

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelincahan, ketepatan dan kesesuaian ketika murid menyelesaikan tugas pada tes awal (*pretest*) dan menyelesaikan tugas pada tes akhir (*posttest*).

- b. Metode pembelajaran Permainan ular tangga yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu metode pembelajaran yaitu bermain ular tangga.

D. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum metode pembelajaran Permainan ular tangga diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Permainan ular tangga

2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan ular tangga. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya metode pembelajaran Permainan ular tangga.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan metode pembelajaran Permainan ular tangga.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar murid kelas IV.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

- P = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar murid dalam metode permainan ular tangga sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi Skor

No	Interval	Kategori
1.	0 – 54	Sangat rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 74	Sedang
4.	75 – 84	Tinggi
5.	85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Depdikbud

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)
 N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Ular Tangga* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Ular Tangga* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar murid SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Menentukan harga t_{Tabel} :

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah Metode Pembelajaran *Permainan Ular
Tangga* berpengaruh terhadap hasil belajar murid SDN 265
Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil dan Analisis Data

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan konsultasi dengan Kepala Sekolah SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV, pada kesempatan tersebut peneliti bersama dengan guru menyepakati waktu penelitian yang dimulai pada tanggal 30 Juli 2018 pada kelas IV.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Tes Awal (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui observasi sehingga dapat diketahui hasil belajar murid melalui nilai dari kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.4 Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARD	60

2	EAM	75
3	MA	35
4	MFM	40
9	MAY	55
10	MES	50
11	MFF	30
12	MRA	30
13	RJ	30
14	R	35
15	RR	50
16	R	25
17	AMS	70
18	AASA	40
19	DRP	45
20	DIP	60
21	FFP	45
22	FAR	45
23	IAAW	35
25	M	25
26	NHS	35
27	NRZ	30

28	NSS	30
29	PM	40
30	RR	75
31	SP	25
32	SF	35

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
25	4	100
30	5	150
35	5	175
40	2	80
45	5	225

Lanjutan dari tabel Tabel 4.5. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
50	3	150
55	2	110
60	2	120
65	1	65
70	1	70
75	2	150

Jumlah	32	1395
--------	----	------

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1395$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 32. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1395}{32} \\ &= 43,5 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng sebelum penerapan metode Permainan Ular Tangga yaitu 43,5. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	9	28,12	Sangat Rendah
2	35 – 54	15	46,87	Rendah
3	55 – 64	4	12,5	Sedang
4	65 – 84	4	12,5	Tinggi

5	85 – 100	-	0,00	Sangat tinggi
Jumlah		32	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 28,12%, rendah 46,87%, sedang 12,5%, tinggi 12,5% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajarsebelum diterapkan metode *Permainan Ular Tangga* tergolong sangat rendah.

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan hasil belajar murid

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	29	90,62
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	9,38
Jumlah		32	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 9,38% .

3. Deskripsi Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah diterapkan Metode Permainan Ular Tangga

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil belajar Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah penerapan metode Permainan Ular Tangga

Tabel 4.8. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARD	80
2	EAM	100
3	MA	80
4	MFM	75
5	MR	80
6	MASH	75
7	MA	70
8	MAZ	100
9	MAY	70

10	MES	85
11	MFF	80
12	MRA	75
13	RJ	80
14	R	75
15	RR	75
16	R	80
17	AMS	100
18	AASN	100
19	DRP	100
20	DIP	95
21	FFP	90
22	FAR	100
23	IMAW	75
24	A	75
25	M	75
26	NHS	90
27	NRZ	85
28	NSS	90
29	PM	85
30	RR	85

31	SP	65
32	SF	65

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Tabel 4.9. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
65	2	130
70	2	140
75	8	600
80	6	480
85	4	340
90	3	270
95	1	95
100	6	600
Jumlah	32	2655

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2655$ dan nilai dari N sendiri adalah 32. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{2655}{32} \\ &= 82,9\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah penerapan metode *Permainan Ular Tangga* yaitu 82,9 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Tingkat hasil belajar *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	-	0,00	Rendah
3	55 – 64	-	0,00	Sedang
4	65 – 84	18	56,25	Tinggi
5	85 – 100	14	43,75	Sangat tinggi
Jumlah		32	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan

menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 43,75%, tinggi 56,25%, sedang 0,00%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil siswa setelah diterapkan metode *Permainan Ular Tangga* tergolong tinggi.

Tabel 4.11 Deskripsi Ketuntasan hasil belajar murid

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	2	6,25
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	30	93,75
Jumlah		32	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM $(70) \geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 93,75% yang bila dibulatkan menjadi 94%.

4. Deskripsi Aktivitas Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng selama diterapkan Metode *Permainan Ular Tangga*

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan *Ular Tangga* selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		32	32	32		32	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik	<i>P R E T E S T</i>	22	28	30		26,66	83,33	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan	<i>T E S T</i>	23	26	29		26	81,25	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.	<i>T</i>	3	1	1		1,66	5,20	TidakAktif

Lanjutan tabel 4.12 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>P</i>	26	29	30	<i>P</i>	28,33	88,54	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>R</i>	25	27	28	<i>S</i>	26,66	83,33	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	<i>T</i>	18	28	30	<i>T</i>	25,33	79,16	Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	<i>E</i>	24	28	31	<i>S</i>	27,66	86,45	Aktif
9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	<i>T</i>	24	29	31		28	87,50	Aktif
	Rata-rata							77,19	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 83,33%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 81,25%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 5,20%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 88,54%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 83,33%
- g. Persentase Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 79,16%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 86,45%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 87,50%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara dengan menggunakan metode Permainan *Ular tangga* yaitu yaitu 77,19%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 77,19% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dengan menggunakan metode Permainan *Ular Tangga* telah mencapai kriteria aktif.

5. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar murid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh *Permainan Ular Tangga* terhadap hasil belajar murid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.13. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	60	80	20	400
2	75	100	25	625
3	35	80	45	2025
4	40	75	35	1225
5	50	80	30	900
6	45	75	30	900
7	55	70	15	225
8	65	100	35	1225
9	55	70	15	225

Lanjutan Tabel 4.13. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
10	50	85	25	625
11	30	80	50	2500
12	30	75	45	2025
13	30	80	50	2500
14	35	75	40	1600
15	50	75	25	625
16	25	80	55	3025
17	70	100	30	900
18	40	100	60	3600
19	45	100	55	3025
20	60	95	35	1225
21	45	90	45	2025
22	45	100	55	3025
23	35	75	40	1600
24	25	75	50	2500
25	25	75	50	2500
26	35	90	55	3025
27	30	85	55	3025
28	30	90	60	3600
29	40	85	45	2025

Lanjutan Tabel 4.13. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
30	75	85	10	100
31	25	65	40	1600
32	35	65	30	900
	1395	2655	1305	55325

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{1305}{32} \\
 &= 40,7
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 55325 - \frac{(1305)^2}{32} \\
 &= 55325 - \frac{1703025}{32} \\
 &= 55325 - 53219,5 \\
 &= 2105,5
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{40,7}{\sqrt{\frac{2105,5}{32(32-1)}}}$$

$$t = \frac{40,7}{\sqrt{\frac{2105,5}{992}}}$$

$$t = \frac{40,7}{\sqrt{2,12}}$$

$$t = \frac{40,7}{1,45}$$

$$t = 28,06$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N - 1 = 32 - 1 = 31$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,04$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 28,06$ dan $t_{Tabel} = 2,04$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $28,06 > 2,04$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan metode Permainan *Ular tangga* terhadap hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 43,5 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 28,12%, rendah 46,87%, sedang 12,5%, tinggi 12,5% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum menggunakan metode Permainan *Ular tangga* tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 82,9 jadi setelah menggunakan metode Permainan *Ular tangga* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan metode Permainan *Ular tangga*. Selain itu persentasi hasil belajar murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 56,25%, tinggi 43,75%, sedang 0,00%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 28,06. Dengan frekuensi (dk) sebesar $32 - 1 = 31$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan metode Permainan *Ular tangga* terhadap Hasil belajar.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh Permainan *Ular Tangga* terhadap hasil belajar murid sejalan dengan hasil observasi yang

dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 7 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir tidak terlihat murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehinggatermotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menggunakan *Permainan Ular tangga* terhadap hasil belajar murid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan *Ular Tangga* pada murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum Hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng sebelum menggunakan metode Permainan *Ular Tangga* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 28,12%, rendah 46,87%, sedang 12,5%, tinggi 12,5% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum Hasil belajar murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah menggunakan metode Permainan *Ular Tangga* dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 56,25%, tinggi 43,75%, sedang 0,00%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Permainan *Ular Tangga* berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 28,06$ dan $t_{Tabel} = 2,04$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $28,06 > 2,04$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian *Permainan Ular Tangga* yang mempengaruhi hasil belajarmurid kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, disarankan menerapkan metode *Permainan Ular Tangga* untuk meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode *Permainan Ular tangga* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arief S. Sardiman. Et al (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kasmawati. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN No. 150 Inpres Tamala'lang Kabupaten Takalar*. Skripsi. Makassar: Unismuh.
- Luqmanul Hakim, (2016). *Sejarah Permainan Ular Tangga*, diakses dari <http://www.carigold.com/portal.forumsarchie/index.php/t-371618.html> Pada mei 2018
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Sidoarjo: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nanik Agustina. (2008). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Murid Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Murid kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Universitas Negeri Malang
- Rahman. (2010). *Pengertian Permainan Ular Tangga*, diakses dari <http://www.gameseducation.com/portal/forum/archieve/index.php/t-371618.html> Pada mei 2018
- Ramayulis, Sri. (2010). *Kumpulan model dan metode pembelajaran inovatif*. Bandung: Angkasa V
- Ranti Purnanindya. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk murid kelas 3 SDN Pojokuman 2 Yogyakarta*. *Jurnal Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Riva, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books

Satya,(2012). *Permainan Ular Tangga* diakses dari <http://sayasatya.files.wordpress.com/2016/05/Pkm-ulartangga> Pada mei 2018. 61

Sihatulcismifah. 2015. *Pengertian Fungsi Jenis-jenis Manfaat dan Pemilihan Media Pembelajaran.* (<http://sihatulcismifah19.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-fungsijenis-jenis-manfaat.html>) (online) diakses tanggal 7 Mei 2018.

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Makassar: Panrita Press.

Undang - undang Republik Indonesia No.20.(2003). *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Dedikbud

Wikipedia. (2016). *Permainan Ular tangga* diakses dari [shttps://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga](https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga) Pada tanggal 5 mei 2018