

## Tingkat Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Ips Melalui Media Ular Tangga Di Smp Negeri 2 Sidoarjo

Angelica Gracekezia Bornok Lumban Tobing <sup>1)</sup>, Agus Suprijono <sup>2)</sup>, Nuansa Bayu Segara <sup>3)</sup>, Sukma Perdana Prasetya <sup>4)</sup>

Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Minat belajar dan keaktifan siswa merupakan aspek penting dalam pembelajaran IPS karena berkaitan dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Sidoarjo, minat belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat minat belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga. Penelitian menggunakan pendekatan mixed method dengan desain deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas VIII-D yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi nonpartisipan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar, lembar observasi keaktifan siswa, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui media ular tangga berada pada kategori tinggi. Minat belajar tercermin dari perasaan senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, perhatian selama kegiatan belajar, partisipasi aktif, serta keinginan untuk mempelajari materi lebih lanjut. Tingkat keaktifan siswa juga berada pada kategori tinggi yang ditunjukkan melalui keterlibatan dalam diskusi kelompok, penyelesaian tugas, kerja sama antarsiswa, keberanian menjawab pertanyaan, dan partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi diperkuat oleh wawancara dengan guru dan siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran IPS melalui media ular tangga.

**Kata kunci:** minat belajar, keaktifan siswa, media ular tangga.

### Abstract

*Student interest and active participation are crucial aspects of social studies learning because they are related to student engagement during the learning process. Based on initial observations at SMP Negeri 2 Sidoarjo, student interest and active participation in social studies learning were still suboptimal. This study aims to determine and describe the level of student interest and active participation in social studies learning through the Snakes and Ladders game. The study used a mixed methods approach with a descriptive design. The study was conducted at SMP Negeri 2 Sidoarjo, with 36 students in grade VIII-D. Data collection techniques included questionnaires, non-participant observation, interviews, and documentation. The research instruments included a learning interest questionnaire, student active participation observation sheets, interview guidelines, and documentation. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that students' interest in social studies learning through the Snakes and Ladders game was high. Interest in learning was reflected in feelings of enjoyment, interest in learning, attention during learning activities, active participation, and a desire to learn more about the material. Student engagement was also high, demonstrated by their involvement in group discussions, assignment completion, collaboration among students, willingness to answer questions, and participation throughout the learning process. Observations were supported by interviews with teachers and students, which indicated that most students were actively engaged in social studies learning through the Snakes and Ladders model.*

**Keywords:** learning interest, student engagement, snakes and ladders model.

**How to Cite :** Tobing, A. G B. I., et al. (2026). Tingkat Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Media Ular Tangga Di Smp Negeri 2 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3): halaman 144-153

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai kehidupan sosial, sejarah, geografi, dan aktivitas ekonomi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran IPS tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar, tetapi juga oleh minat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rahman & Fuad, 2024). Pembelajaran IPS bertujuan membantu peserta didik memahami, mengembangkan, dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial sehingga mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Pratiwi et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya motivasi dan minat belajar, serta faktor eksternal berupa penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, keterbatasan media pembelajaran, dan kurang variatifnya strategi yang digunakan (Sintiya Safitri et al., 2024; Zega & Zebua, 2023). Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan memiliki keterlibatan yang rendah dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa (Isa & Rustini, 2023). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga yang mengintegrasikan unsur edukatif dan hiburan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Unsur kompetisi, kerja sama, komunikasi, dan interaksi dalam permainan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Mubin et al., 2024). Temuan tersebut didukung oleh penelitian Meta dan Dwi (2023), Ibrahim et al. (2023), serta Fauzi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif. Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk menunjukkan rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar (Ta'dungan, 2021). Sementara itu, keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung (Murni, 2021). Minat belajar dan keaktifan memiliki hubungan yang erat karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

Hasil observasi awal di kelas VIII-D SMP Negeri 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa minat belajar dan keaktifan siswa masih belum optimal. Pada kegiatan diskusi kelompok yang terdiri atas enam hingga tujuh siswa, hanya sekitar dua hingga empat siswa yang aktif berpartisipasi, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan kurang fokus terhadap pembelajaran. Pembelajaran juga masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terdorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berkaitan dengan penguatan keterampilan sosial siswa (Annisa & Stiawan, 2024), peningkatan hasil belajar IPS (Nurlaeli et al., 2024), serta motivasi belajar siswa (Pelipa et al., 2024). Namun, kajian yang mendeskripsikan minat belajar dan keaktifan siswa secara bersamaan dalam pembelajaran IPS masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang SMP kelas VIII. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada satu aspek tertentu, seperti hasil belajar, motivasi, atau keterampilan sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan tingkat minat belajar dan keaktifan siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga di SMP Negeri 2 Sidoarjo. Keunikan penelitian ini terletak pada upaya memberikan gambaran secara bersamaan mengenai minat belajar dan keaktifan siswa sebagai bentuk keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi

penelitian sebelumnya serta memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan desain sequential explanatory, yaitu menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang dikaji (Pane et al., 2021). Desain sequential explanatory diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk memperkuat dan memperjelas temuan kuantitatif (Azhari et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII, sedangkan sampel penelitian menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh siswa kelas VIII-D yang berjumlah 36 siswa (Machali, 2021). Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan kesesuaian kondisi kelas, ketersediaan waktu penelitian, dan rekomendasi guru mata pelajaran IPS.

Pengumpulan data dilakukan setelah penerapan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS materi dinamika penduduk. Data kuantitatif diperoleh melalui angket minat belajar dan lembar observasi keaktifan siswa. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, rasa senang, dan keinginan untuk belajar lebih lanjut. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran untuk memperkuat hasil penelitian (Azfaruddin, 2024).

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS melalui perhitungan nilai rata-rata, minimum, maksimum, frekuensi, dan persentase (Herwanis et al., 2025). Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai minat belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum digunakan dalam penelitian, media permainan ular tangga divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai meliputi tampilan fisik, kemudahan dan efisiensi, keindahan, kebahasaan, tampilan menyeluruh, serta kebermanfaatan media. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5 dan dianalisis dengan rumus Aiken's V. Hasil validasi menunjukkan skor “sangat sesuai” sebesar 50, “sesuai” sebesar 16, dan “sangat tidak sesuai” sebesar 1, sehingga diperoleh total skor 67. Dengan jumlah 15 indikator dan skor maksimum ideal 75, diperoleh nilai validitas Aiken's V sebesar 0,87. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media permainan ular tangga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu menambahkan variasi permainan agar siswa tidak mudah jenuh, mengurangi jumlah soal, serta menyederhanakan kartu petunjuk penggunaan media. Saran tersebut digunakan sebagai bahan revisi sebelum media diterapkan dalam penelitian.

Materi IPS tentang dinamika penduduk juga divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran IPS kelas VIII. Aspek yang dinilai meliputi relevansi materi, penyusunan materi, strategi pembelajaran, bahasa, dan kebermanfaatan materi dalam mendukung penggunaan media permainan ular tangga. Hasil validasi menunjukkan skor “sangat sesuai” sebesar 45 dan “sesuai” sebesar 28, sehingga diperoleh total skor 73. Dengan 16 indikator dan skor maksimum ideal 80, diperoleh nilai validitas Aiken's V sebesar 0,89. Nilai tersebut termasuk kategori sangat valid, sehingga materi pembelajaran IPS tentang dinamika penduduk dinyatakan

layak digunakan dalam penelitian. Validator menyarankan penambahan gambar yang kontekstual dan terbaru agar siswa lebih mudah memahami materi. Saran tersebut digunakan sebagai bahan revisi sebelum penelitian dilaksanakan.

Uji validitas instrumen minat belajar dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment terhadap 36 siswa dengan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,338 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil pengujian menunjukkan bahwa 18 butir pernyataan, yaitu P1, P2, P3, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, dan P19, dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dan signifikansi kurang dari 0,05. Sebaliknya, dua butir pernyataan tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu P4 dan P20. Butir P4 memiliki nilai korelasi -0,556 sehingga menunjukkan hubungan negatif dengan indikator yang diukur, sedangkan P20 memiliki nilai  $r_{hitung}$  0,334 yang lebih kecil dari  $r_{tabel}$  0,338. Oleh karena itu, kedua butir tersebut tidak digunakan dalam penelitian agar instrumen yang digunakan lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pengukuran.

**Tabel 1 Uji validitas instrumen minat belajar**

| Indikator         | Butir Soal | Nilai Korelasi<br>$r_{hitung}$ | Nilai<br>$r_{tabel}$ | Sig. (2-tailed) | $\alpha = 0,05$ | Keterangan |
|-------------------|------------|--------------------------------|----------------------|-----------------|-----------------|------------|
| Perasaan senang   | P1         | 0,341                          | 0,338                | 0,042           | 0,05            | Valid      |
|                   | P2         | 0,540                          | 0,338                | 0,001           | 0,05            | Valid      |
|                   | P3         | 0,539                          | 0,338                | 0,001           | 0,05            | Valid      |
| Ketertarikan      | P4         | 0,748                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P5         | 0,722                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P6         | 0,635                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P7         | 0,560                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
| Perhatian         | P8         | 0,665                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P9         | 0,732                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P10        | 0,614                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P11        | 0,664                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
| Partisipasi aktif | P12        | 0,777                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P13        | 0,589                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P14        | 0,641                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P15        | 0,523                          | 0,338                | 0,001           | 0,05            | Valid      |
|                   | P16        | 0,643                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |
|                   | P17        | 0,502                          | 0,338                | 0,002           | 0,05            | Valid      |

| Indikator                            | Butir Soal | Nilai Korelasi<br>$r_{hitung}$ | Nilai<br>$r_{tabel}$ | Sig. (2-tailed) | $\alpha = 0,05$ | Keterangan |
|--------------------------------------|------------|--------------------------------|----------------------|-----------------|-----------------|------------|
| Keinginan untuk belajar lebih lanjut | P18        | 0,766                          | 0,338                | 0,000           | 0,05            | Valid      |

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada angket memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai korelasi di atas 0,338 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap item memiliki keterkaitan yang baik dengan skor total sehingga layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media ular tangga. Pada indikator perasaan senang, nilai korelasi berkisar antara 0,341–0,539. Indikator ketertarikan memperoleh nilai korelasi 0,560–0,748, indikator perhatian 0,614–0,732, indikator partisipasi aktif 0,523–0,777, dan indikator keinginan untuk belajar lebih lanjut 0,502–0,766. Temuan ini menunjukkan bahwa angket telah mampu mengukur minat belajar siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar Melalui Media Ular Tangga**

| Variabel                                | Cronbach's Alpha | Jumlah Item | $\alpha = 0,60$ | Keterangan |
|-----------------------------------------|------------------|-------------|-----------------|------------|
| Minat Belajar Melalui Media Ular Tangga | 0,889            | 18          | 0,60            | Reliabel   |

Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,889 pada 18 butir pernyataan. Nilai tersebut lebih besar dari batas reliabilitas 0,60, sehingga instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Nilai Alpha yang mendekati 1 menunjukkan bahwa setiap item memiliki keterkaitan yang baik dan mampu menghasilkan data yang stabil. Dengan demikian, angket minat belajar dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian.

### **Tingkat Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media Ular Tangga**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga berada pada kategori tinggi. Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil angket minat belajar yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga pada materi dinamika penduduk. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan yang baik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Minat belajar siswa tercermin dari munculnya rasa senang selama mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi yang disampaikan, keterlibatan dalam aktivitas kelompok, serta keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.

Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme ketika guru memperkenalkan media permainan ular tangga dan menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan. Situasi kelas menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Keterlibatan siswa tampak ketika mereka berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat, memperhatikan jalannya permainan, serta menunggu giliran untuk berpartisipasi. Suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional membuat siswa lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang dipelajari.

Minat belajar yang tinggi tidak terlepas dari karakteristik media permainan ular tangga yang mengombinasikan unsur edukatif dan hiburan dalam satu kegiatan pembelajaran. Permainan

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan ketika mempelajari materi IPS. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul ketika proses belajar hanya dilakukan melalui metode ceramah. Kehadiran tantangan dalam bentuk pertanyaan pada setiap kotak permainan juga mendorong rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang mampu membangun keterlibatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang menyatakan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dibandingkan pembelajaran yang biasanya dilakukan. Guru mengamati bahwa sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung dan lebih aktif dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dianggap lebih menarik karena memberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas diskusi dan kerja sama kelompok.

Temuan tersebut sesuai dengan konsep minat belajar yang menekankan adanya rasa senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keinginan untuk mempelajari sesuatu secara lebih mendalam. Minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui ketertarikan terhadap materi, tetapi juga melalui keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa tertarik terhadap kegiatan belajar yang dilakukan, mereka cenderung memberikan perhatian yang lebih besar dan berusaha memahami materi secara lebih optimal. Kondisi tersebut tampak pada siswa kelas VIII-D yang menunjukkan antusiasme tinggi selama penggunaan media permainan ular tangga.

Perspektif teori kognitivisme juga dapat menjelaskan temuan penelitian ini. Teori kognitivisme memandang belajar sebagai proses mental yang melibatkan perhatian, pemrosesan informasi, dan pembentukan pemahaman. Media permainan ular tangga berperan sebagai stimulus yang mampu menarik perhatian siswa sehingga proses pengolahan informasi dapat berlangsung lebih efektif. Pertanyaan yang terdapat dalam permainan mendorong siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta menyusun jawaban berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya terjadi secara fisik, tetapi juga secara kognitif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mubin et al. (2024) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian Pelipa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan memiliki potensi untuk membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih santai sehingga mereka lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan.

**Tabel 3 Data Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa**

| <b>Statistik</b> | <b>Nilai</b> |
|------------------|--------------|
| Jumlah Responden | 36           |
| Mean             | 76,06        |
| Minimum          | 44           |

|         |    |
|---------|----|
| Maximum | 90 |
|---------|----|

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS untuk memperoleh nilai rata-rata (mean), skor minimum, skor maksimum, dan persentase. Hasil analisis menunjukkan jumlah total skor minat belajar siswa sebesar 2738 dari 36 responden, sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,06. Skor minimum yang diperoleh siswa adalah 44, sedangkan skor maksimum mencapai 90.

| Interval Skor | Kategori      | Frekuensi | Persentase  |
|---------------|---------------|-----------|-------------|
| 78–100        | Sangat Tinggi | 14        | 38,9%       |
| 65–78         | Tinggi        | 15        | 41,7%       |
| 52–65         | Sedang        | 6         | 16,7%       |
| 38–52         | Rendah        | 1         | 2,8%        |
| ≤ 38          | Sangat Rendah | 0         | 0%          |
| <b>Jumlah</b> |               | <b>36</b> | <b>100%</b> |

Nilai rata-rata sebesar 76,06 menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki minat belajar yang tinggi selama pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga. Skor maksimum sebesar 90 menunjukkan adanya siswa dengan minat belajar yang sangat tinggi, sedangkan skor minimum sebesar 44 menunjukkan masih terdapat siswa dengan minat belajar yang relatif rendah. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa, skor angket kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori dan dihitung persentasenya.

### **Tingkat Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media Ular Tangga**

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga berada pada kategori tinggi. Keaktifan siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, baik ketika mengikuti diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun saat bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar memberikan kesempatan yang lebih besar bagi mereka untuk terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran.

Keaktifan siswa terlihat sejak tahap awal pembelajaran ketika guru menyampaikan materi dan menjelaskan mekanisme permainan. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan dan menunjukkan kesiapan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama permainan berlangsung, siswa aktif berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan yang muncul. Setiap anggota kelompok berusaha memberikan pendapat dan masukan sehingga terjadi interaksi yang intensif antarsiswa. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung secara individual, tetapi juga melibatkan proses kolaborasi dalam kelompok.

Kondisi tersebut berbeda dengan hasil observasi awal sebelum penelitian dilaksanakan. Pada tahap observasi awal ditemukan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan ular tangga memberikan perubahan terhadap pola interaksi tersebut. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota. Situasi ini mendorong siswa yang sebelumnya pasif untuk mulai terlibat dalam diskusi dan memberikan pendapat.

Keaktifan siswa juga didukung oleh adanya unsur kompetisi yang terdapat dalam permainan. Setiap kelompok berusaha mencapai posisi terbaik dalam permainan sehingga siswa terdorong untuk memberikan kontribusi yang maksimal. Persaingan yang terjadi tidak bersifat negatif, melainkan menjadi sarana untuk meningkatkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok. Keberadaan tangga sebagai penghargaan dan ular sebagai konsekuensi dalam permainan menciptakan tantangan yang membuat siswa tetap fokus dan terlibat selama pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan ketika pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Guru juga mengamati bahwa interaksi antarsiswa menjadi lebih baik karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan jawaban dalam kelompok karena mendapatkan dukungan dari teman-temannya. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori keaktifan belajar yang menekankan bahwa pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila siswa terlibat secara fisik maupun mental dalam kegiatan belajar. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan, tetapi juga melalui kemampuan bekerja sama, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Media permainan ular tangga memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan seluruh aktivitas tersebut sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Meta dan Dwi (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian Annisa dan Stiawan (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat memperkuat interaksi sosial siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman melalui interaksi dan pengalaman belajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya mendukung peningkatan minat belajar, tetapi juga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, sedangkan keaktifan yang tinggi memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterkaitan kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar dan keaktifan siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS melalui media permainan ular tangga berada pada kategori yang baik. Penggunaan media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar siswa terlihat dari rasa senang, ketertarikan, perhatian, partisipasi aktif, serta keinginan untuk mempelajari materi lebih lanjut. Keaktifan siswa tercermin melalui keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama antarsiswa, keberanian mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta partisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan

antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih partisipatif dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D., & Stiawan, A. (2024). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di*. 4(3), 187–197.
- Azfaruddin, M. F. (2024). *Pengungkapan Kebenaran Jawaban Partisipan Pada Selfreport*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- Herwanis, D., Alianur, M., Maulida, & Nasir, K. (2025). Quantitative Research: Data Collection and Data Analysis for Beginner Researcher in Discussion. *Educompassion: Jurnal Integrasi Pendidikan Islam Dan Global*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.63142/educompassion.v1i3.88>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>
- Meta, E., & Dwi, M. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mubin, M., Didi Kuswara, R., & Gazali, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Viimts Nw Karang Baru. *Otus Education: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/10.62588/otusedu.2024.v2i2.0224>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11.
- Nurlaeli, F., Fajar Pratama, F., Heris Mahendra, H., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Perjuangan Tasikmalaya, U. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 2 Cijulang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 2 Cijulang). *JDER Journal of Dehasen Education*

*Review*, 2024(5), 67–76.

- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., Akbar, H., Simamora, R. S., Lestari, Z. W., Galih, A. P., Wijayanto, P. W., Waluyo, Uslan, & Aulia, U. (2021). *Desain Penelitian Mixed Method* (N. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pelipa, E. D., Relita, D. T., & Wulandari. (2024). *Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII*. 9(1), 1–16.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2024). Peran Motivasi Dan Disiplin Dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Discourse: Journal of Social Studies and Education*, 1, 172–180.
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS)*, 5(2), 52–56.
- Zega, J., & Zebua, S. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuhemberua Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 664–674. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17974>