

Pengembangan Permainan Ultako Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Taman

Rustiana Kusuma Wardani

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : rustianawardani@mhs.unesa.ac.id

Lucky Rachmawati

Program Studi Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : luckyrachmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ultako, mendeskripsikan kelayakan media ultako, mendeskripsikan respon, dan mendeskripsikan aktivitas dan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Taman. Jenis penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation)*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pengembangan media ular tangga dibuat menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*; (2) Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapat nilai 97,91% masuk kriteria sangat baik, kelayakan materi oleh ahli materi mendapat nilai 99,3% masuk kriteria sangat baik, dan kelayakan media oleh ahli media mendapat nilai 90% masuk kriteria sangat baik; (3) Respon siswa mendapat nilai 97% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik; (4) Aktivitas belajar siswa meningkat dari 52,88% menjadi 81,15%, berdasarkan uji T nilai $\alpha=0,000 < \alpha=0,05$ sehingga media efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa. Serta hasil belajar meningkat dari 65,8 menjadi 82,45, berdasarkan uji T nilai $\alpha=0,000 < \alpha=0,05$, sehingga media efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media ular tangga ekonomi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan efektif untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media ular tangga, kelayakan media, aktivitas, hasil belajar siswa

Abstract

The purpose of this research is to develop ultako learning media, to describe the feasibility of ultako media, to describe the response, and to describe the activity and learning outcomes of the students of SMA Negeri 1 Taman. This research type is R & D (Research and Development) with model development of ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Based on the results of research known that: (1) development of snake ladder media made using CorelDraw X7 application; (2) The feasibility of the Lesson Plan (RPP) scored 97.91% of the criteria is very good, material feasibility by the material experts get 99.3% value entered the criteria very well, and media feasibility by media experts get a score of 90% enter very criteria good; (3) Students' response score of 97% is included in the criteria of good or very interested; (4) Student learning activity increased from 52.88% to 81.15%, based on T test value $\alpha = 0,000 < \alpha = 0,05$ so that media effectively improve student learning activity. And the learning outcomes increased from 65.8 to 82.45, based on the T test the value of $\alpha = 0,000 < \alpha = 0.05$, so the media effectively improve student learning outcomes So the economic ladder snake media can be used as an alternative media and effective learning to improve student activities and learning outcomes.

Keywords: ladder snake media, media feasibility, activity, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menerangkan bahwa kegiatan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menghibur, memacu, mendorong keaktifan siswa, kreativitas, serta kemandirian sesuai bakat,

minat, fisik, dan psikolog siswa untuk mencapai tujuan dan kriteria kelulusan.

Menurut Mulyasa dalam Kusuma dan Aisyah (2012) salah satu indikator dalam kegiatan pembelajaran adalah diharuskan adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dikaitkan dengan keikutsertaan siswa secara aktif dalam pembelajaran (proses) dan penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik (hasil).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Taman pada tanggal 01 Februari 2018, peneliti mewawancarai bapak Maryoto SP.d., hasil wawancara yang didapat yaitu bahwa antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran ekonomi tergolong masih kurang. Hal ini dikarenakan media *power point*, buku paket, LKS, dan papan tulis adalah media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu materi semester genap kelas XI yang diajarkan adalah perdagangan internasional. Subbab yang diajarkan antara lain definisi perdagangan internasional, manfaat, faktor pendorong dan penghambat, kebijakan, teori perdagangan internasional, alat pembayaran, devisa, dan sistem nilai tukar. Penggunaan media yang kurang inovatif dan kreatif membuat peserta didik kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan masih terdapat peserta didik yang ramai. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menurunkan keaktifan belajar siswa, selain itu siswa juga melakukan kegiatan yang menyimpang dari proses pembelajaran. Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat dilkakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Media pembelajaran yang berlandaskan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengatasi permasalahan kurang antusiasnya siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Gagne dan Bringgs dalam Arsyad (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat dimanfaatkan dalam menyajikan materi pembelajaran berupa buku, tape recorder, video kamera, gambar, grafik, dan lain-lain. Penetapan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, karena media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa. Sehingga peneliti menetapkan suatu alternatif pemecahan permasalahan dengan menggunakan permainan yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. jenis permainan yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga.

Menurut Sadiman (2014), permainan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yaitu pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat menghibur. Permainan dilakukan untuk membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Golchai *et al* (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menggunakan game dalam pendidikan dapat mengarahkan peserta didik meningkatkan kegembiraan dan pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran.

Menurut Muaddab dalam Nachiappan (2014) media ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur siswa, dan membangun komunikasi antar siswa. Penelitian terdahulu yang

dilaksanakan oleh Nachiappan *et al* (2014) menjelaskan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan penjelasan permasalahan dan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil kesimpulan untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penyusunan Media Permainan Ultako (Ular Tangga Ekonomi) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ultako, mendeskripsikan kelayakan media ultako, mendeskripsikan respon, dan mendeskripsikan aktivitas dan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Taman. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah berupa media permainan ular tangga, yang disetiap kotaknya terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh siswa. kotakan dalam permainan berjumlah 40, dan soal yang digunakan berupa pilihan ganda dan uraian.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Taman. Materi yang digunakan dalam permainan ini adalah perdagangan internasional. Karena materi perdagangan internasional ini diajarkan di kelas XI pada semester genap.

Menurut Bringgs dalam Sadiman (2014) media merupakan semua alat yang digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran untuk merangsang siswa agar mau belajar, misalnya buku, film, kaset, dan film bingkai. Menurut Sadiman (2014) manfaat adanya media pembelajaran yaitu dapat menyajikan pesan lebih jelas, mengurangi keterbatasan ruang, meningkatkan aktivitas siswa, mempermudah materi yang disampaikan. Terdapat beberapa langkah dalam permainan ular tangga ekonomi. Yang pertama adalah setiap pemain wajib melempar dadu sebelum permainan dimulai. Kemudian setiap pemain mengambil kartu soal sesuai dengan warna yang ditempati pada papan permainan. Setiap siswa diwajibkan menjawab soal dengan benar. Pemain yang sampai pada *finish* dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Menurut Piaget dalam Sardiman (2010) menjelaskan bahwa siswa dikatakan berfikir jika dibarengi dengan tindakan. Menurut Diedrich dalam Sardiman (2010) terdapat beberapa indikator dalam aktivitas belajar. Indikator aktivitas belajar yang digunakan peneliti yaitu *visual activities* yang meliputi membaca materi dan memperhatikan penjelasan guru. Yang kedua yaitu *oral activities* yang meliputi mengajukan pertanyaan, menerima pendapat, dan melakukan diskusi kelompok. Yang ketiga yaitu *writing activities* meliputi membuat catatan dan menulis jawaban dari pertanyaan

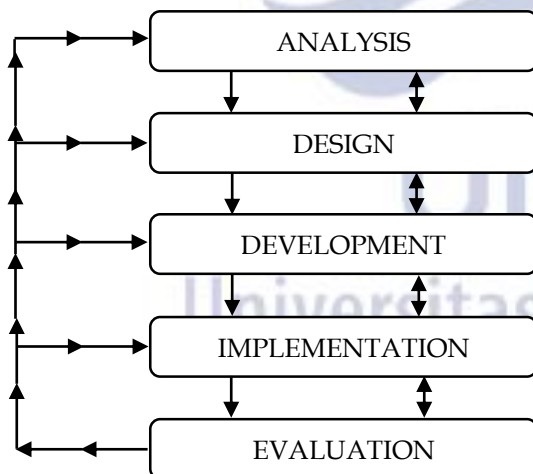
yang diberikan. Yang keempat *motor activities* meliputi melakukan permainan dalam belajar dengan baik. Yang kelima, *mental activities* meliputi menanggapi pertanyaan dan memecahkan soal. Yang keenam yaitu *emotional activities* meliputi perasaan tertarik dan antusias dalam belajar.

Menurut Blomm dalam Suprijono (2014) hasil belajar mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan, kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dimiyati dan Mudjiono (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi kegiatan belajar yang didapat dari siswa setelah berakhirnya proses pembelajaran dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru melalui evaluasi pembelajaran. Jadi hasil belajar merupakan evaluasi pembelajaran dari siswa yang dilakukan oleh guru setelah berakhirnya proses pembelajaran. Indikator hasil belajar yang digunakan oleh peneliti adalah *pretest* dan *posttest*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) tentang media permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran ekonomi yang diaplikasikan dalam bentuk permainan ular tangga. Jenis pengembangan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikemukakan oleh Molenda (2003).

Skema dalam penelitian model *ADDIE* adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Skema model *ADDIE*

Sumber: Molenda (2003)

Prosedur pengembangan model *ADDIE* yang pertama adalah tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap analisis ini terdapat analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mendefinisikan keadaan nyata

yang terjadi di lapangan, kemudian menjelaskan masalah yang terjadi dan memunculkannya dalam pengembangan media. selanjutnya setelah dilakukan analisis kinerja, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan. Pada analisis kebutuhan ini didapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif yang dapat membantu siswa mempermudah menerima materi serta dapat menaikkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kemudian melakukan analisis kompetensi dan instruktusional yang didalamnya terdapat analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimasukkan dalam media permainan ini yang kemudian dideskripsikan dalam indikator pembelajaran dan disuguhkan dalam bentuk permainan. Selanjutnya analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Konsep dari media permainan adalah siswa bermain sambil belajar. Sehingga siswa berantusias untuk mengikuti pembelajaran ekonomi. Dalam media ini materi diserasikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran ekonomi untuk siswa.

Tahapan selanjutnya adalah tahap desain (*Design*). Dalam tahap desain papan permainan dirancang dalam ukuran 0,7 x 1 m dalam *banner* berisi 40 kotak, yang terdapat 3 buah gambar ular dan tangga. Untuk pion permainan terbuat dari kayu. Kartu permainan yang digunakan terdapat kartu soal dan kartu kejutan. Kartu soal menggunakan dua jenis warna yaitu kuning dan biru. Dalam kartu kuning terdapat soal pilihan ganda sedangkan kartu soal biru terdapat soal uraian. Untuk kartu kejutan berwarna hitam yang terdapat 3 perintah yang harus ditaati oleh setiap pemain. dadu yang digunakan dalam permainan terbuat dari bahan dasar kayu.

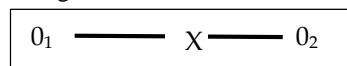
Tahapan selanjutnya adalah tahap Pengembangan (*Develop*), pengembangan media didesain menggunakan aplikasi komputer berupa *Coreldraw X7*. Pada tahap ini terdapat penilaian atau validasi dari dua ahli materi dan satu ahli media.

Tahapan selanjutnya adalah tahap Implementasi (*Implementation*), pengembangan media diimplementasikan kepada siswa yang berjumlah 20 siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman.

Tahapan yang terakhir adalah tahap Evaluasi (*Evaluation*), media yang telah diimplementasikan tersebut dilakukan evaluasi untuk mengetahui respon siswa dan keberhasilan pengembangan media dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pre-Experimental Design* (*nondesigns*) dengan model *One-Group Pretest-*

Posttest Design. Menurut Sugiyono (2016) *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan model penelitian satu kelompok diberikan *pretest* sebelum adanya *treatment* (perlakuan) dan *posttest* setelah adanya perlakuan. Dengan adanya *pretest* dan *posttest*, hasil *treatment* dapat diketahui lebih sah. Sehingga dapat menilai sebelum dan sesudah adanya penggunaan permainan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*
Sumber: Sugiyono (2016)

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

X = perlakuan (penerapan permainan ular tangga)

Subjek penelitian dalam pengembangan media permainan ular tangga ekonomi adalah siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *random*. Menurut Sadiman (2014) dalam uji coba terbatas, jumlah siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah 10-20 siswa. Pemilihan siswa yang akan dijadikan sebagai subjek uji coba yaitu dengan berkoordinasi dengan guru mata pelajaran ekonomi yang telah mengetahui karakteristik dan kemampuan siswa.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh validator ahli materi dan ahli media serta respon siswa. Data kualitatif diperoleh dari masukan, saran, dan komentar dari validator ahli materi dan media. Silabus, RPP, Angket respon siswa yang menggunakan skala *Likert*, angket terbuka (telaah ahli materi dan ahli media), angket tertutup (angket validasi ahli materi dan ahli media, tes, observasi, dan dokumentasi) merupakan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji butir soal yang terdiri dari uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Untuk analisis *pretest posttest* dan aktivitas menggunakan uji normalitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Pengembangan media menggunakan prosedur *ADDIE*. Ada lima tahap yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan media menggunakan aplikasi *CorelDraw 7*. Sebelum penelitian dilakukan dilakukan tahap telaah dan validasi untuk kesempurnaan produk. Terdapat tiga validator dalam penilaian produk ini, yaitu dua validator materi dan satu validator media. Dalam penilaian yang diajukan kepada ketiga validator akan memperoleh masukan berupa saran dan komentar. Saran dan komentar dari validator dijadikan pedoman untuk merevisi produk. Sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media Pembelajaran Ular Tangga

Kelayakan media ular tangga dapat diketahui melalui nilai yang diberikan oleh dua validator materi (dosen dan guru ekonomi SMA Negeri 1 Taman) dan validator media (dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan).

Berikut ini adalah hasil penilaian oleh ketiga validator:

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan Media Ular Tangga

N o.	Tahap Penilaian	Jumlah skor	Presentase	Ket.
1.	Penilaian RPP oleh Ahli Materi (Dosen dan Guru Ekonomi)	83,5	97,91 %	Sangat Baik
2.	Penilaian materi oleh Ahli Materi (Dosen dan Guru Ekonomi)	98,5	99,3 %	Sangat Baik
3.	Penilaian media oleh Ahli Media (Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan)	90	90%	Sangat Baik
Rata-rata		272	95,73 %	Sangat Baik

Sumber: diolah peneliti (2018)

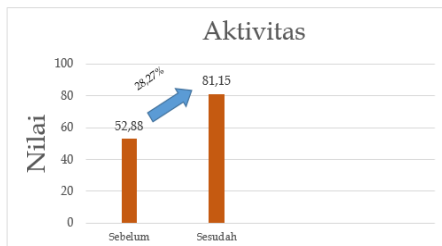
Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa rata-rata hasil validasi adalah sebesar 95,73 dan masuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Riduwan, 2016).

Respon Siswa terhadap Media Ular Tangga

Berdasarkan penelitian, tanggapan siswa mengenai media ular tangga diperoleh melalui pengisian angket respon yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan dari angket respon, diketahui bahwa nilai total respon siswa terhadap media ular tangga adalah sebesar 194 dengan presentase sebesar 97% tergolong dalam kriteria sangat kuat atau layak (Riduwan, 2016). Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik dengan adanya penerapan media ular tangga dalam pembelajaran.

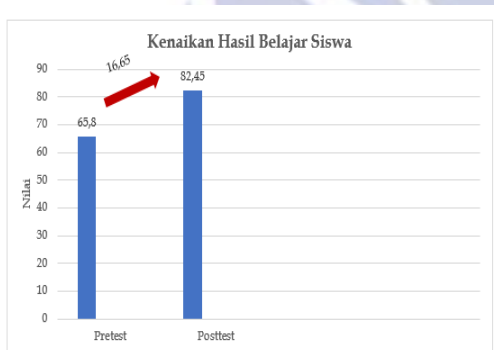
Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian, untuk aktivitas belajar siswa meningkat setelah adanya media ular tangga. Tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tingkat Aktivitas Belajar Siswa
Sumber: diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan pada gambar 3, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dari 52,88% menjadi 81,15% tergolong dalam kriteria sangat baik (Riduwan, 2016). Sedangkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Kenaikan Hasil Belajar Siswa
Sumber: diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan gambar 4 hasil belajar siswa naik dari rata-rata 65,8 menjadi 82,45. Hasil dari *posttest* ini menunjukkan bahwa hasil yang didapat siswa sudah melebihi KKM yaitu 76 ($82,45 > 76$). Keefektifan media ular tangga terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dapat diketahui juga melalui uji normalitas dan uji T menggunakan aplikasi SPSS.

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 16.00 diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* $\alpha=0,592$ dan nilai signifikansi *posttest* $\alpha=0,624$ lebih besar daripada $\alpha=0,005$. Sehingga data hasil belajar siswa dikatakan terdistribusi dengan normal.

Uji T dilakukan untuk menguji keefektifan media permainan ular tangga. Sehingga dapat diketahui perbandingan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media ular tangga. Berdasarkan uji T yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS, diketahui bahwa nilai $\alpha=0,004 <$

$\alpha=0,05$, yang artinya menolak H_0 dan menerima H_1 sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Selanjutnya untuk hasil belajar siswa dapat dilihat dan dianalisis juga dengan menggunakan uji T untuk mengetahui daya beda sebelum dan setelah menerapkan media ular tangga. Berikut ini adalah hasil Uji T hasil belajar siswa dengan bantuan SPSS. Berdasarkan uji T, diketahui bahwa bahwa nilai signifikansi $\alpha=0,000 < \alpha=0,05$, yang artinya menolak H_0 dan menerima H_1 sehingga ditarik kesimpulan bahwa media permainan ular tangga berhasil menaikkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga Ekonomi di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian, prosedur pengembangan *ADDIE* yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan teori Molenda (2003) yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*. Pada tahapan analisis ini diketahui bahwa siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media yang sering digunakan adalah *power point*. Pada tahapan desain, peneliti membuat media menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* beserta dengan soal-soal yang akan digunakan dalam kartu permainan. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan penilaian produk kepada dua ahli materi dan satu ahli media. Pada tahapan implementasi, media diimplementasikan kepada 20 siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman. Pada tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Terdapat dua evaluasi yaitu formatif yang berupa saran dari ahli dan sumatif berasal dari hasil observasi aktivitas dan penilaian hasil belajar siswa.

Menurut Mardhani (2017), tahapan yang dilakukan dalam prosedur *ADDIE* yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan siswa. pada tahap desain, peneliti melakukan rancangan desain. Pada tahap pengembangan, dilakukan penilaian kepada ahli materi dan ahli media. Pada tahap implementasi diberikan kepada siswa. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media menggunakan model *ADDIE* sudah sesuai dengan penelitian terdahulu.

Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga Ekonomi di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hasil validasi RPP mendapat presentase sebesar 97,91% tergolong dalam kriteria sangat baik. Validasi materi memperoleh presentase sebesar 99,3% tergolong dalam kriteria sangat baik. Untuk validasi media memperoleh presentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga rata-rata dari keseluruhan hasil validasi diperoleh rata-rata sebesar 95,73% termasuk kategori sangat baik atau sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Rebowo (2014) diketahui bahwa penilaian validasi RPP mendapat presentase sebesar 80% termasuk dalam kategori layak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nograho (2013) diketahui bahwa kelayakan materi mendapat presentase sebesar 95,56% termasuk kategori sangat baik dan kelayakan media mendapat presentase sebesar 80% termasuk kategori layak. Penelitian didukung oleh pendapat Arsyad (2014), yaitu terdapat beberapa indikator dalam melaksanakan evaluasi kelayakan media pembelajaran meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang dapat diambil yaitu penelitian yang dilakukan sesuai dengan penelitian terdahulu yang relevan dan teori terdahulu serta sesuai dengan tujuan dalam penelitian.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa yang didapat selama uji coba terbatas pada 20 siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo dengan cara menjawab angket respon yang telah disediakan oleh peneliti. Diketahui skor total yang diperoleh adalah sebesar 97% tergolong dalam kategori sangat baik atau sangat tertarik. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang mendukung dalam angket respon. Dari seluruh siswa terdapat 19 siswa yang menjawab ya dalam pernyataan saya senang dengan media pembelajaran ular tangga ekonomi.

Penelitian ini didukung oleh Trianto (2011) yang menjelaskan bahwa respon merupakan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran seperti kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmatun (2013) diketahui bahwa nilai respon siswa sebesar 88,33% tergolong dalam kriteria sangat baik. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil yaitu penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang

relevan dan teori terdahulu yang relevan, serta selaras dengan tujuan penelitian.

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa hasil observasi siswa meningkat dari 52,88% menjadi 81,15%. Sehingga terjadi kenaikan sebesar 28,27%. Berdasarkan uji T dengan bantuan SPSS diketahui nilai $\alpha=0,000 < \alpha=0,05$ yang artinya media ular tangga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. sedangkan untuk hasil belajar siswa diketahui bahwa rata-rata nilai siswa naik dari 62,8 menjadi 82,45. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 16,65. Berdasarkan uji T dengan bantuan SPSS diketahui bahwa nilai $\alpha=0,000 < \alpha=0,05$ yang artinya media ular tangga efektif dalam menaikkan hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Sholichah (2013) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan permainan dapat menaikkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang relevan dan teori yang ada. Penelitian ini juga selaras dengan tujuan penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media permainan ular tangga menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation)*. Penilaian kelayakan media oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media mendapat rata-rata presentase sebesar 95,73% dalam kategori sangat baik. Hasil respon 20 siswa uji coba terbatas kelas XI MIPA 2 terhadap media ular pada materi perdagangan internasional dalam kategori sangat baik dengan persentase 97%. Sehingga media ular tangga ekonomi pada materi perdagangan internasional sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 28,27% dan hasil belajar siswa meningkat sebesar 16,65%

Saran

Media ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Media ular tangga dapat digunakan untuk mata pelajaran dan materi lain. Dalam pengembangan masih terdapat kekurangan, yaitu untuk validasi bahasa sebaiknya menggunakan dosen lain selain dosen ahli materi.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Golchai, Behrooz, et al. (2012). *Snakes and Ladders: a New Method for Increasing of Medical Students Excitement. Social and Behavioral Sciences*, 47, 2089-2092.
- Kusuma, Febrian Widya dan Mimin Nur Aisyah. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10 (2), 43-63.
- Mardhani, Aprilia Wahyu dan Siswanto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntanssi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6 (3).
- Molenda, Michael. 2003. *In Search of the Eilusive Model ADDIE*. (online), (<http://iptde.boisestate.edu>, diunduh 23 Februari 2018)
- Nachiappan, Suppiah, et al. (2014). *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficults. Review of Arts and Humanities* 3 (2), 217-229.
- Nugroho, Aris Prasetyo, dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal pendidikan Fisika*, 1 (1), 11.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 04 Juni 2013. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor. Jakarta.
- Rebowo, Wanda Ari. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pelangi Pendidikan*, 20 (2).
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatun, Novinda Fauzuna. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pengayaan pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntans.* 4 (3), 1-6.
- Permainan Ular Tangga sebagai Media Pengayaan pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntans.* 4 (3), 1-6.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sholichah, ST. Annisa'us. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Litosfer Kelas X MAN Mojoagung Jombang. *Swara Bhumi*, 1 (1), 172-178.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantoro, Teguh dan Joko. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2), 779-785.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.