

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI DINAMIKA ATMOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN KELAS X DI SMA NEGERI 1 SUMBERREJO BOJONEGORO

Nurul Safitri

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya,
nurul1safitri@gmail.com

Dr.Sukma Perdana Prasetya, S. Pd., M.T.

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Permasalahan siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro adalah kurangnya ketertarikan untuk mengikuti pelajaran geografi di kelas, karna penjelasan guru tanpa menggunakan media dianggap monoton, dan tidak ada ragamnya. Dengan permasalahan tersebut penelitian ingin mengembangkan Ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media permainan ular tangga yang layak digunakan, 2) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar, 3) Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan permainan ular tangga.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development / R&D*, dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*). Pada tahap *Development*, ular tangga Geografi dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi (dosen, & guru Geografi), 1 ahli media (Dosen), 16 siswa uji coba kelompok kecil, dan 36 siswa uji coba lapangan. Jenis penelitian ini menggunakan *Quarsi Esprimen Design* dengan desain penelitian *Non Equivalent Kontrol Goup Design*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara oleh guru Geografi, dan siswa kelas X IPS di SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro, analisis 35 butir soal, analisis reliabilitas soal, analisis perbandingan hasil belajar menggunakan uji t, lembar observasi siswa, dan lembar observasi aktivitas guru.

Data angket maupun validasi yang dianalisis menggunakan ketentuan skala Likert, hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji T-test menggunakan program SPSS Versi 23. Hasil penelitian menunjukkan : 1) hasil validasi media ular tangga Geografi memperoleh kelayakan dari ahli media 74,16% dengan kategori layak, kelayakan materi dari ahli materi memperoleh 77% dengan kategori layak, kelayakan materi oleh guru Geografi memperoleh 98% dengan kategori sangat layak. 2) kelas eksperimen mendapat rata-rata posttest sebesar 83,97, sedangkan untuk kelas kontrol mendapat nilai posttest sebesar 78,13. Berdasarkan hasil perhitungan *Independent t-test* diperoleh sig(2-tailed) 0,002 pada hasil *Postest* kedua kelas yang menunjukkan perbedaan hasil belajar. 3) Aktivitas siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan menggunakan media ular tangga yaitu 84%. Aktivitas guru pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 80%.

Kata Kunci :Geografi, Pengembangan, Peningkatan Hasil Belajar, ADDIE.

Abstract

Students of class X IPS at SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro were less interested in following geography lesson, because the teachers did not use media that made learning monotonous. Thus, writer wanted to to develop Snake ladder as learning media to improve student learning outcomes. This study aimed to: 1) develop a suitable ladder snake media, 2) To determine the effectiveness of the use of snake ladder media to improve students' learning outcomes, 3) To know the activities of teachers and students in the learning process using a snake ladder game.

The design of study was Research and Development with ADDIE model (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). At the Development stage, the Geography snake and ladder was judged by 2 material experts (lecturers, & Geography teachers), 1 media expert (Lecturer), 16 students in small group test, and 36 students in field test. This type of research used Quarsi experimental Design with Non Equivalent Control Design Goup Design design. Data were collected-using interviews by Geography teachers, and X class IPS students at SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro, analysis of 35 items, analysis of problem reliability, comparative analysis of learning outcomes using t-test, student observation sheets, and teacher activity observation sheets.

The questionnaire and validation data were analyzed using Likert scale, student learning outcomes were analyzed using T-test with SPSS version 23. The results showed: 1) the validation of Geography snake ladder feasibility by media expert was 74,16%, categorized as proper category, material feasibility was 77% categorized as proper category, material feasibility by Geography teacher was 98% categorized as proper category. 2) average score of experiment class in posttest was 83.97, while for the control class was 78.13 in posttest, Independent t-test result was sig

(2-tailed) 0.002 on Posttest for both classes, meaning that there was differences in learning outcomes. 3) Student activity in experiment class increased after using snake ladder media by 84%. Teacher activity in the experimental class also increased by 80%.

Keywords: Geography, Development, Improved Learning Outcomes, ADIIE.

PENDAHULUAN

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003 pasal 1) hal: 2. Salah satu masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan adalah mengenai prestasi belajar siswa. Masalah ini tidak hanya kalangan pemerintahan dan satuan pendidikan saja yang terlibat, tetapi guru dan siswa terlibat dalam masalah ini. Pemerintah selalu melakukan pembaharuan terhadap sistem pendidikan atau kurikulum di negeri ini, tetapi masalah prestasi belajar ini selalu dikaitkan oleh siswa dan guru. Proses belajar mengajar guru dianggap paling berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, secara langsung guru bertanggung jawab terhadap prestasi belajar siswanya.

Pembelajaran di sekolah baik IPA maupun IPS seorang guru tidak hanya dituntut untuk meminta siswa mengingat atau menghafal saja, karna dengan cara belajar menghafal justru siswa lebih kesulitan, mereka merasa terbebani dengan cara menghafal. Pada kenyataannya sekarang ini masih banyak sekolah-sekolah atau para guru menugaskan agar siswa untuk menghafal pelajaran.

Kenyataan di lapangan, setelah peneliti memberikan tes untuk materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap lingkungan, hasil belajar siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sumberrejo masih sangat rendah, hampir 95 % dari peserta didik nilainya kurang dari KKM. Observasi yang dilakukan di sekolah diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran Geografi dapat dilihat pada ulangan harian materi Litosfer hampir 85% nilai siswa kurang dari KKM dari 36 siswa 30 siswa belum tuntas 6 siswa sudah tuntas.

Wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru Geografi di SMA Negeri 1 Sumberrejo, menyatakan bahwa penggunaan media jarang dilakukan pada saat belajar-mengajar. Media yang sering

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan LCD-Power Point, papan tulis, buku siswa, gambar, temuan batuan dan soal-soal yang ada dibuku paket siswa dan soal-soal yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sebatas pada penggunaan metode pembelajaran secara langsung berupa ceramah, diskusi serta penugasan pada siswa.

Akibat dari permasalahan tersebut terdapat siswa yang kurang memahami materi yang diterangkan oleh guru, proses belajar mengajar menjadi monoton atau tidak ada ragamnya. Dapat menimbulkan kebosanan siswa, dan kebosanan itu membuat siswa tidak serius mengikuti proses belajar dikelas, ketidak seriusan itu siswa akan kesulitan untuk mengikuti pembelajarn di kelas, dengan demikian maka prestasi belajar siswa hasilnya tidak memuaskan atau kurang baik. Dalam pembelajaran Geografi terdapat tiga cara dalam penyampaian materi yaitu : ceramah, studi lapangan dan menggunakan media. Media merupakan sarana yang terpresentatif untuk membawa kondisi nyata muka bumi kedalam kelas (Prasetya, 2018 : 4).

Pada permasalahan yang diuraikan, mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul "pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan kelas X di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro".

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan R & D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (merencanakan), *Develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan), dan *Evaluate* (menilai).

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah kelas eksperimen adalah kelas X IPS-1 dengan jumlah siswa 36 dan kelas kontrol adalah kelas X IPS-3 dengan jumlah siswa 36.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian 1) Lembar angket validasi berupa angket validasi ahli

media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru geografi dan angket respon siswa.

2) Validasi butir soal Pengembangan media permainan ular tangga, soal yang akan disajikan dalam bentuk pretest maupun posttest harus melalui uji validasi soal uji realibilitas.

(a) uji validitas butir soal Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Rumus yang dipakai rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2013 : 87) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(b) Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument (Arifin, 2012 : 258). Pada penelitian ini perhitungan reabilitas soal dapat menggunakan korelasi product moment. Kemudian mencari reabilitas seluruh tes dengan menggunakan rumus spearman brown, yaitu sebagai berikut :

$$r^1 / 2^1 / 2 = r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

3) Lembar tes hasil belajar siswa

Tes dilakukan dua tahap yaitu pretest yang dilakukan sebelum penerapan media permainan ular tangga dan posttes yang dilakukan di akhir (dalam kelas eksperimen).

4) Lembar observasi siswa dan guru

Teknik analisis data yang digunakan yaitu

- 1) Uji prasarat Uji persyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.menggunakan uji Normalitas data dan uji Homogenitas data.
- 2) Uji Hipotesis Setelah data di uji dan data berdistribusi normal dan Homogen, maka selanjutnya data di uji cobakan dengan uji t, berikut adalah uji yang akan dilakukan: (a) Uji *Independent Sample T Test* dan (b) Uji *Pairend Sample T Test*

HASIL PENELITIAN

1. Pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*im*

plementation), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis melakukan wawancara dan observasi di SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro. Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru Geografi, sedangkan untuk mengetahui kemampuan awal dianalisis dari pretest yang diberikan pada awal pertemuan. Wawancara dengan guru Geografi di SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro ditemukan beberapa hal yaitu guru menganggap buku dan *slide powerpoint* merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru merasa bahwa media yang digunakan tersebut masih belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dirasakan ketika guru menerangkan di kelas, masih dapat dijumpai adanya siswa yang mengantuk, siswa merasa jenuh dan partisipasi siswa dikelas masih rendah. Observasi lanjutan langsung ikut di kelas melihat guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas. guru lebih banyak menggunakan media buku sebagai media pembelajaran dikelas. Guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran ada pula siswa yang berbisa dengan teman, ada juga siswa yang bermain HP.

Hasil belajar siswa tergolong masih rendah ini bisa dilihat dari guru memberikan pertanyaan untuk dijawab siswa, tapi banyak siswa belum mengerti jawabanya. Pada hasil pretest dapat diketahui seperti tertera dalam tabel berikut:

Tabel 1 Rata-Rata Nilai Pretest Kelas X SMAN 1 Sumberrejo

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	Keterangan
1.	X IPS-1	36	45,5	Tidak Tuntas
2.	X IPS-2	36	48,0	Tidak Tuntas
3.	X IPS-3	36	44,6	Tidak Tuntas
4.	X IPS-4	36	49,4	Tidak Tuntas

Sumber : data primer yang diolah tahun 2018

Tabel di atas, maka peneliti menggunakan kelas X IPS-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS-3 sebagai kelas kontrol. Dikarenakan X IPS-1 dan kelas X IPS-

3 mendapatkan selisih nilai hampir sama yang mana selisih tersebut menunjukkan kemampuan awal siswa.

b. Tahap desain (Design)

Tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga pada materi Dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Tahap ini dilakukan pemilihan konsep warna pada papan permainan, kartu ular, tangga, dan tanda tanya, perencanaan desain produk, perencanaan aruran permainan, materi dan soal serta menyusun kisi-kisi instrumen penilaian produk.

c. Tahap pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dilakukan yaitu pembuatan produk setelah produk jadi selanjutnya dilakukan pengukuran yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan berdasarkan telaah dan validasi ahli materi, ahli media, guru geografi. Setelah produk divalidasi, kemudian produk direvisi.

Revisi dari ahli materi pada media permainan ular tangga meliputi ahli materi menyarankan isi materi didalam kartu soal sesuai dengan indikator, dan tujuan pembelajaran, serta menggunakan kata-kata yang jelas agar tidak rancu, serta perlu ditambahkan soal lagi. Perbaikan dari ahli media meliputi : 1) Warna di dalam media terlalu mencolok, 2) Aturan permainan warnanya terlalu kontras dengan *background*, 3) Ada gambar yang terlalu kekanak-kanakan.

Kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat diketahui dari validasi oleh ahli. presentase penilaian dari ahli materi oleh materi memperoleh presentase 77% , maka materi yang terdapat di dalam media permainan ular tangga Geografi terdalam kategori "Layak". Berdasarkan pada ketentuan skala Likert (Riduwan,2015) yang mendefinisikam bahwa presentase kelayakan berkisar angka 61%-80%, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga Geografi layak digunakan dalam pembelajaran Geografi. Penilaian dari ahli materi oleh guru Geografi memperoleh presentase 98% maka materi yang terdapat di dalam media permainan ular tangga Geografi terdalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan pada ketentuan skala Likert (Riduwan,2013 : 15) yang mendefinisikam bahwa presentase kelayakan berkisar angka 81%-100%, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular

tangga Geografi sangat layak digunakan dalam pembelajaran Geografi.

Presentasi penilain media dari ahli media memporel 74,16% maka media yang digunakan masuk kedalam kategori "Layak". Berdasarkan pada ketentuan skala Likert (Riduwan,2013:15) yang mendefinisikam bahwa presentase kelayakan berkisar angka 61%-80%, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga Geografi layak digunakan dalam pembelajaran Geografi.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini, produk hasil revisi diuji cobakan yang dilakukan melalui dua tahap yaitu: uji coba kelompok kecil Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 16 siswa yang dipilih secara acak oleh guru Geografi.

Tabel 2 Hasil penilaian siswa kelompok kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor	Rata-rata skor
1	Aspek pembelajaran	889	4,11
2	Aspek Rekayasa Media	580	4,02
3	Aspek Komunikasi Visual	1464	4,06
Rata-rata skor			4.06
Kategori			Sangat Layak

Sumber : data primer yang diolah tahun 2018

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa uji coba kelompok kecil berjumlah 4. Hasil penilaian tersebut, maka media permainan ular tangga Geografi dalam kategori "Sangat Layak". maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga Geografi sangat layak digunakan dalam pembelajaran Geografi.

Kemudian di uji coba lapangan Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 36 siswa. Hasil dari uji coba lapangan

Tabel 3 Hasil penilaian siswa lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor	Rata-rata skor
1	Aspek pembelajaran	372	3,9
2	Aspek Rekayasa Media	260	4,07
3	Aspek Komunikasi Visual	707	4,03
Rata-rata skor			4
Kategori			Sangat Layak

Sumber : data primer diolah tahun 2018

Tabel diatas diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual oleh siswa uji coba lapangan diperoleh rata-rata 4.06 yaitu sangat layak.

e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Media yang sudah di implementasi selanjutnya dievaluasi. Tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektifitas pengembangan media dalam meningkatkan belajar siswa. Menggunakan uji sebagai berikut :Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis.

2. Hasil Belajar

a. Butir soal

Analisis butir soal dilakukan dengan menghitung perolehan jawaban benar dan salah pada soal pretest. Setiap soal yang terjawab benar akan memperoleh point 1, sedangkan soal yang terjawab salah dan soal yang tidak dijawab memperoleh nilai 0.

Menganalisis validasi butir soal. Dari perhitungan validasi butir soal menunjukkan bahwa nomor soal yang tidak valid berjumlah 6 soal yaitu 2,7,23,26,31,33 soal yang valid berjumlah 29 nomor, dengan begitu dapat diketahui rhitung > rtabel.

Perhitungan reabilitas tes menggunakan korelasi product moment yang dihitung menggunakan rumus spreman-srown. Fungsi perhitungan reabilitas soal adalah untuk memperoleh keajegan soal. Soal dikatakan ajeg apabila hasil yang relatif sama dari waktu ke waktu. Hasil perhitungan reabilitas tes yang diperoleh adalah 1,25119772 sehingga dapat dikatakan reliabel.

b. Hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest*

Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, akan diberikan pretest terlebih dahulu pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal siswa. Diakhir pertemuan akan diberikan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui hasil akhir kemampuan siswa.

Dapat diketahui hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 45,5 Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dan selanjutnya dilakukan *Posttest*, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 83,97 dari 36 siswa.

Diketahui bahwa rata-rata nilai *Pretest* kelas kontrol adalah 44,6 nilai rata-rata yang diperoleh juga meningkat menjadi 78,13 dari 36 siswa tanpa menggunakan media ular tangga. Tahap selanjutnya adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui melalui uji t. Adapun beberapa tahapan untuk melakukan uji t adalah sebagai berikut :

1) Uji Normalitas data

Tabel diatas dengan menggunakan rumus Shapiro-wilk diperoleh signifikan sebesar 0,438 dengan demikian H_0 diterima jika $p > \alpha = 0,05$ atau $0,438 > 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas data

Uji Homogenitas Data digunakan untuk mengetahui apakah data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Uji Homogenitas dilakukan dengan persamaan Uji Independens Sample T-test, uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.6. Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa uji Homogenitas diperoleh signifikan sebesar 0,094 dengan demikian H_0 diterima jika $p > \alpha = 0,05$ (5%) atau $0,094 > 0,05$ yang artinya bahwa varians data homogen.

3) Uji Independent sample t-test

Perhitungan Uji-t sampel mendapatkan signifikan sebesar 0,002 dapat diketahui bahwa H_0 ditolak jika $p < \alpha = 0,05$ (5%) atau $0,002 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak H_a diterima, yang artinya bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *protest* antara kelas eksperimen (X IPS-1) dengan nilai *Postest* kelas kontrol (X IPS-3).

4) Uji Paired sample t-test

Uji-t sampel berpasangan kelas X IPS 1 digunakan untuk mengetahui hasil belajar apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,000 Diketahui bahwa $p < \alpha$ atau $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

c. Aktivitas siswa

Data observasi aktivitas siswa bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada kelas

eksperimen memperoleh presentase sebesar 70% pada pertemuan pertama, 78% pada pertemuan kedua, 84% pada pertemuan ketiga, pada setiap pertemuan rata-rata mengalami peningkatan yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah baik.

pada kelas kontrol memperoleh presentase sebesar 56% pada pertemuan pertama, 62% pada pertemuan kedua, dan 70% pada pertemuan ketiga, pada setiap pertemuan presentase di kelas kontrol juga mengalami peningkatan yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah baik.

d. Aktivitas guru

Data observasi aktifitas guru bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai aktifitas yang dilakukan oleh guru dikelas eksperimen maupun kelas kontrol selama proses kegiatan belajar mengajar dilakukan. Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada kelas eksperimen memperoleh presentase sebesar 57% pada pertemuan pertama, 67% pada pertemuan kedua, dan 80% pada pertemuan ketiga, pada setiap pertemuan mengalami peningkatan yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah baik.

Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada kelas kontrol memperoleh presentase sebesar 50% pada pertemuan pertama, 56% pada pertemuan kedua, dan 69% pada pertemuan ketiga, pada setiap pertemuan mengalami peningkatan yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah baik.

PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar yaitu dengan memanfaatkan atau menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen kelas yang menggunakan media permainan ular tangga, dan kelas kontrol kelas yang tidak menggunakan permainan ular tangga. Hal ini didukung dengan penilaian kelayakan media permainan ular tangga oleh ahli materi, ahli media, dan guru Geografi yang

menyatakan bahwa media permainan ular tangga dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yaitu kelas (X IPS-1).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga Geografi sebagai bahan ajar bertujuan untuk menarik minat siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang tidak membosankan, monoton. Hal tersebut didukung dengan fitur-fitur yang menarik minat siswa untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran seperti didalam papan ular tangga terdapat gambar-gambar, dan penjelasan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran ular tangga dapat diketahui berhasil atau tidaknya dalam pengembangannya maka dilakukan pretest sebelum dilakukan uji coba. Setelah dilakukan uji coba maka siswa diberikan posttest pada akhir pertemuan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada kelas X IPS-1 (kelas eksperimen). Penelitian ini peneliti hanya berlaku sebagai pengamat selama kegiatan belajar berlangsung hal tersebut bertujuan untuk menilai aktivitas siswa maupun aktivitas guru terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang berlangsung.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas XI akutansi SMK N 1 Klaten tahun ajaran 2015/2016. Penelitian tersebut sama- sama menggunakan metode pengembangan ADDIE sampai tahap Evaluasi, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Nanang Yulianto (2016) terletak pada materi yang disajikan. Penelitian ini menggunakan materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan untuk kelas X IPS sedangkan penelitian yang dilakukan Nanang Yulianto (2016) adalah administrasi pajak kelas XI akutansi. Penelitian ini untuk mengukur aspek kelayakan media permainan ular tangga, respon siswa dan respon guru, sedangkan penelitian yang dilakukan Nanang Yulianto (2016) mengukur peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai pretest kelas eksperimen (kelas X IPS-1) sebesar 45,5 menjadi 83,97 nilai posttest . hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan kisaran rata-rata sebesar 38,47% setelah menggunakan media permainan ular tangga. Sedangkan rata-rata nilai pretest kelas kontrol (kelas X IPS-3) sebesar 44,6 menjadi 78,13 nilai posttest setelah diberikan materi dengan metode ceramah atau tanpa menggunakan media permainan ular tangga hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan kisaran rata-rata sebesar 33,53%. Ketuntasan klasikal pada kelas

eksperimen (kelas X IPS-1) sebesar 92 % dan dapat dikategorikan dalam ketuntasan yang baik, karena telah melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan Ketuntasan klasikal pada kelas kontrol (kelas X IPS-3) sebesar 75 % dan dapat dikategorikan dalam ketuntasan yang tidak baik, karena belum melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah.

Perbedaan hasil rata-rata kelas dikarenakan kelas eksperimen mendapat perlakuan tambahan berupa media pembelajaran ular tangga sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga memungkinkan, timbulnya sikap semangat untuk mengikuti pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa senang, tidak jenuh, tidak bosan, serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian tersebut meskipun kelas eksperimen dan kontrol memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, namun masih terdapat 3 siswa di kelas eksperimen yang belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan siswa pada kelas eksperimen belum mencapai ketuntasan klasikal 100%. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kemampuan siswa.

Kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran ular tangga dapat dilakukan dengan cara mengganti gambar yang kurang sesuai dengan gambar yang lebih sesuai, mengubah ukuran gambar sehingga gambar terlihat proposional, mengganti warna-warna dipapan ular tangga agar materi yang ada di media terbaca dengan jelas, serta menambahkan atau mengurangi materi yang kurang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama di kelas eksperimen, siswa menunjukkan keaktifan yang meningkat di setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan hasil perhitungan aktivitas siswa tersebut masuk kategori sangat baik, namun peningkatan hanya berkisar 84% dan belum mencapai angka 100% kondisi tersebut dikarenakan tidak semua siswa tertarik menggunakan media ular tangga, terkadang mereka merasa malas untuk menjawab pertanyaan yang ada di media tersebut dan akhirnya mereka salah menjawab pertanyaan, ada juga siswa yang tidak mencatat saat disuruh guru mencatat materi yang penting dan hanya duduk dalam kegiatan belajar. Hal tersebut bersifat manusiawi dan relatif karena dorongan dari diri

siswa. Geografi sepenuhnya bersifat individu, hanya saja terdapat beberapa faktor lain yang mendukung sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran Geografi. Faktor tersebut bisa saja berasal dari buku ajar yang digunakan, suasana hati tiap siswa, kondisi lingkungan kelas tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru selama di kelas eksperimen, menunjukkan peningkatan setiap pertemuan yakni 80% guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan panduan RPP. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru Geografi belum sepenuhnya mencapai 100%. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas guru sehingga, guru belum tercapai keterlaksanaan maksimal, faktor-faktor tersebut seperti jam belajar antara kelas berbeda sehingga memungkinkan guru kurang bersemangat mengajar seperti jika guru mendapat jam pelajaran paling akhir. Selain itu kondisi kelas yang terkadang siswa terlalu aktif dengan kegiatan diskusi tanya jawab, membuat guru cenderung kurang mampu menguasai kelas, sehingga terkadang suasana kelas tidak kondusif. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan mengikat aktivitas guru melalui intensitas keterlibatan guru dalam berkomunikasi dengan siswa.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media permainan Ular Tangga Geografi pada materi Dinamika Atmosfer dan dampaknya Terhadap Kehidupan untuk kelas X IPS di SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro memperoleh kategori "Layak" menurut penilaian dari ahli media, ahli materi dan guru Geografi.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media permainan ular tangga X IPS-1 dan siswa yang tidak menggunakan media permainan ular tangga X IPS-3. Kelas eksperimen X IPS-1, memperoleh rata-rata nilai posttest 83,94/ 84. sedangkan kelas kontrol X IPS-3 memperoleh rata-rata nilai posttest 78,13.
3. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, memperoleh peningkatan setiap pertemuan. Presentase pada kelas eksperimen sebesar 84% yang dikategorikan "Sangat Baik" sedangkan presentase di kelas kontrol sebesar 70% dan dikategorikan "Baik"
4. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, memperoleh peningkatan setiap pertemuan.

Presentase pada kelas eksperimen sebesar 80% yang dikategorikan “Sangat Baik” sedangkan presentase dikelas kontrol sebesar 69% dan dikategorikan “Baik”

5. Media permainan ular tangga Geografi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maupun efektif untuk meningkatkan hasil belajar

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah
 - b. Pihak sekolah mendorong guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran saja agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran Geografi
 - b. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Geografi yang menarik dan bervariasi agar siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Bagi Siswa
 - a. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan media yang ada serta meningkatkan membaca agar lebih mengerti materi yang akan dijelaskan oleh guru
 - b. Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa lebih berusaha lagi untuk menjawab pertanyaan yang sulit

Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 12 Palu, E-Journal Geo- Tadulako UNTAD.

Nana Sudjana Nana, *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*, CV Sinar Baru Algensindo: Bandung, 1989, hlm. 35

Prasetya,S.P, Daryono and Budiyanto E. 2018. *Media Development Effectiveness of Geography 3D Muckups*. Journal of physics :Conf. Series 953 (2018).012172.

Pratiwi Citra Anjani. (2012). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*.<http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> diakses pada 13 Desember 2017 pukul 14.57 WIB.

Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 13 November 2017 pukul 15.00 WIB.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*, hlm 1-3.Hariyati, 2014,*Pengaruh*