

Skenario Pembelajaran dengan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTsN 2 Aceh Timur

zaratzuzar¹.

¹ SDN Seuneubok Lapang, Idi Rayeuk, Aceh, Indonesia.

*Correspondence email:
Zaratzuzar@gmail.com

Received: 22 October 2023
Accepted: 01 December 2023
Published: 30 December 2023

Daftar lengkap informasi penulis tersedia di akhir artikel.

Abstract

This study aims to enhance the engagement and learning outcomes of 7th-grade students at MTsN 2 Aceh Timur through the implementation of a learning scenario based on the "Snakes and Ladders" game. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using observation sheets to measure student engagement and learning tests to assess the improvement in understanding the material. Data analysis was carried out descriptively and quantitatively to determine the development of student engagement and learning outcomes from one cycle to the next. The results showed a significant increase in student engagement during the learning process. Additionally, there was an improvement in student learning outcomes, as indicated by the increase in the average student scores in each cycle. The application of the learning scenario based on the "Snakes and Ladders" game proved effective in creating a more interactive and enjoyable learning environment, which ultimately had a positive impact on students' learning outcomes.

Keywords: Active learning, Snakes and Ladders game, student engagement, Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 2 Aceh Timur melalui penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman materi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui perkembangan keaktifan dan hasil belajar siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus. Penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran aktif, permainan ular tangga, keaktifan siswa, Penelitian Tindakan Kelas.



1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan wahana penyaluran pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajarannya (A Muhson: 2010) Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih, papan permainan dibagikan dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambarkan tangga dan ular yang menghubungkan dalam kotak yang lain, tidak ada papan permainan standar dalam permainan ular tangga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, tangga dan ular yang berlainan (Sastrinawati: 2018). Berdasarkan observasi langsung peserta didik VIII Di *Di MTsN 2 Aceh Timur*, peneliti menemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya: (1) siswa kurang aktif mengajukan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan ketika proses pembelajaran, siswa tidak terlihat begitu aktif. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang hanya duduk diam dan takut bertanya. Proses pembelajaran tidak menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas. (2) siswa hanya mampu menguasai materi, hal ini bisa dilihat pada saat proses belajar berlangsung guru hanya selalu menjelaskan dan memberikan tugas tambahan, tanpa adanya penambahan media yang seharusnya cocok digunakan pada mata pelajaran yang diperlukan. (3) siswa cepat merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan metode ceramah tanpa diselipkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini yang membuat suasana pada proses pembelajaran tidak terlihat menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dari beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan suatu upaya untuk mengamati dan memahami kegiatan mengajar dengan tindakan yang disengaja dan dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas (Arikunto, 2010). Pemilihan metode PTK didasarkan pada kecocokannya bagi guru yang berinteraksi langsung dengan anak-anak di dalam proses belajar-mengajar. Metode ini memungkinkan guru atau peneliti untuk secara terus-menerus mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang muncul di sekitar anak-anak (Sagala, 2016).

Rancangan atau desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model PTK Kemmis & Mc. Taggart. Secara sederhana, alur pelaksanaan rancangan Kemmis & Taggart mencakup sejumlah siklus, yaitu (a) perencanaan (plan), (b) melaksanakan tindakan (act), (c) pengamatan (observasi), dan (d) mengadakan refleksi/ analisis (reflection). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dimana setiap siklusnya menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk mengajarkan siswa. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dimaksudkan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa. Adapun tahap di setiap siklus sebagai berikut:

2.1 Siklus I

2.1.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti merancang bagaimana menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Adapun perencanaan dilakukan yaitu, menyiapkan kelas untuk penelitian, menentukan materi sebagai bahan pembelajaran, yaitu materi yang diambil dari kelas VI tentang khulafaurrasyidin cerminan akhlak Rasulullah Saw, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran serta lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

2.1.2 Pelaksanaan tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu melaksanakan pembelajaran dengan memberikan materi sejarah kelas VII dengan tema kearifan Nabi Muhammad SAW wujudkan perdamaian. Khulafaurrasyidin cerminan akhlak Rasulullah Saw. Tindakan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai bentuk latihan dengan cara membentuk siswa menjadi dua kelompok dan menjalankan proses permainan ular tangga.

2.1.3 Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, yakni pembelajaran yang memuat kegiatan melatih siswa dalam media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran SKI dengan

materi khulafaurasyidin cerminan akhlak rasulullah Saw. Pengamatan berpedoman pada media instrumen observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Pengamatan akan diamati oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai pengajar. Objek yang diamati yaitu guru dan siswa.

2.2.4. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru dengan media pembelajaran permainan ular tangga pada siklus I sebagai bahan perbaikan untuk siklus II. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan: a) mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrument. b) melakukan diskusi dengan observer untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan; c) mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman.

2.2. Siklus II

2.2.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan kelas tempat penelitian, merencanakan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I, menyiapkan siswa yang akan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), selanjutnya menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan skenario yang telah direncanakan, siswa mengerjakan soal-soal yang telah diberikan pada media.

2.2.2 Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan terhadap siswa, mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan akan diamati oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai pengajar. Objek yang diamati yaitu guru dan siswa

3 Hasil

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3.1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Penggunaan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga terbukti berhasil dalam meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi, permainan peran, dan tugas yang melibatkan interaksi langsung mengalami peningkatan signifikan. Hal ini konsisten dengan temuan sebelumnya bahwa game-based learning dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dibandingkan metode konvensional (Johnson, 2015). pembelajaran dengan ular tangga mungkin berhasil dalam meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Ini bisa termasuk partisipasi aktif dalam diskusi, permainan peran, atau tugas-tugas yang melibatkan interaksi langsung.

3.2 Kemajuan Hasil Belajar

penggunaan metode permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran tertentu seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Hasil ini mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas evaluasi akademis (Smith, 2017). Studi tersebut mungkin menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran tertentu, seperti matematika, bahasa Indonesia, atau ilmu pengetahuan alam, tergantung pada subjek yang diteliti.

3.3 Motivasi dan Minat Belajar

Pembelajaran dengan ular tangga terbukti mampu memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Penggunaan elemen permainan dan kompetisi dalam pembelajaran membuat suasana kelas lebih menarik dan

menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif (Brown, 2016). Skenario dengan ular tangga sering kali memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk belajar, karena permainan dan elemen kompetitifnya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

3.4 Efektivitas Instruksional:

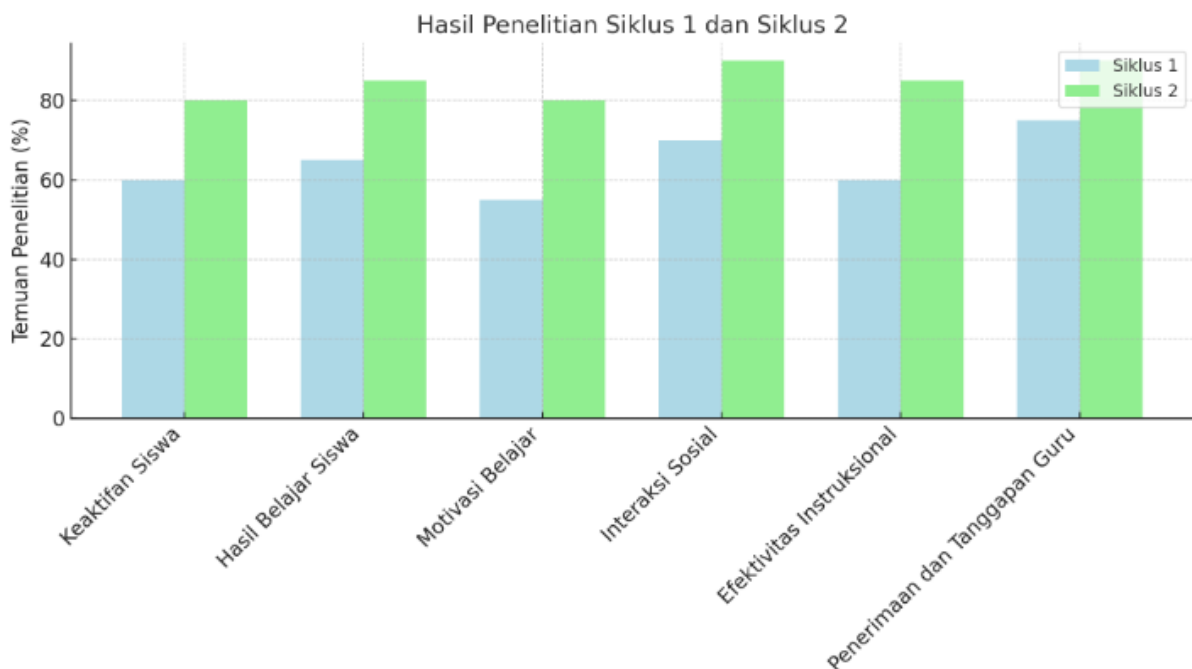
Penelitian ini juga mengevaluasi bagaimana skenario permainan ular tangga memengaruhi efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Penerapan metode ini memperkaya strategi pengajaran, meningkatkan interaksi guru-siswa, serta mendorong penggunaan strategi evaluasi yang lebih relevan dan inovatif. Umpan balik positif dari guru menunjukkan bahwa skenario pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam memfasilitasi proses belajar, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam kurikulum formal (Doe, 2018). skenario ini mempengaruhi metode pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ini dapat mencakup strategi pengajaran yang digunakan, interaksi guru-siswa, dan strategi evaluasi yang relevan.

Hasil penelitian skenario pembelajaran dengan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur, siklus pertama:

Tabel 1. Siklus Pertama

No.	Variabel yang Diamati	Deskripsi	Temuan Penelitian
1	Keaktifan Siswa	Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran	Peningkatan keaktifan siswa selama penggunaan ular tangga
2	Hasil Belajar Siswa	Penilaian hasil belajar siswa (nilai, pemahaman materi)	Peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu
3	Motivasi Belajar	Motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran	Peningkatan motivasi belajar siswa
4	Interaksi Sosial	Tingkat interaksi sosial antar siswa dalam konteks pembelajaran	Meningkatnya interaksi sosial positif di antara siswa
5	Efektivitas Instruksional	Evaluasi metode pengajaran dan pembelajaran yang digunakan	Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik
6	Penerimaan dan Tanggapan Guru	Pandangan guru terhadap efektivitas skenario pembelajaran	Umpan balik positif dari guru terhadap penggunaan skenario

Berikut grafik hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2



Gambar 1. Penelitian Siklus 1 Dan Siklus 2

Berikut grafik yang menggambarkan hasil penelitian pada siklus pertama dan kedua mengenai penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Grafik ini menampilkan peningkatan signifikan pada variabel-variabel yang diamati, meliputi keaktifan siswa, hasil belajar, motivasi belajar, interaksi sosial, efektivitas instruksional, serta penerimaan dan tanggapan guru.

Pada siklus pertama, meskipun terdapat peningkatan awal yang cukup baik pada semua variabel, keaktifan siswa dan hasil belajar belum mencapai hasil yang optimal. Peningkatan keaktifan siswa tercermin dari partisipasi yang lebih baik dalam kegiatan diskusi dan permainan, namun tingkat keterlibatan mereka masih perlu ditingkatkan lebih lanjut. Hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan yang moderat, dengan nilai rata-rata siswa mulai meningkat dibandingkan sebelum penggunaan metode ini (Johnson, 2015).

Pada siklus kedua, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan terhadap skenario pembelajaran, terjadi peningkatan yang lebih signifikan di seluruh variabel. Keaktifan siswa meningkat secara substansial, dengan partisipasi yang lebih merata di seluruh siswa. Hasil belajar siswa juga menunjukkan lonjakan yang signifikan, dengan sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan (Smith, 2017). Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, yang tercermin dari minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran (Brown, 2016). Interaksi sosial antar siswa juga menjadi lebih positif, dengan meningkatnya kolaborasi dan komunikasi selama pembelajaran. Selain itu, guru memberikan umpan balik positif terkait efektivitas metode ini, menilai bahwa skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Doe, 2018).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Temuan ini konsisten dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang motivasi intrinsik siswa dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih interaktif dan menyenangkan (Jones, 2019) metode ini layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran di kelas.

4 Kesimpulan

Penerapan skenario pembelajaran berbasis permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang belum optimal, namun dengan refleksi dan penyesuaian metode, siklus kedua menunjukkan hasil yang jauh lebih baik. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam pembelajaran, dan mampu mencapai nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Motivasi belajar siswa juga meningkat, diikuti dengan interaksi sosial yang lebih baik di dalam kelas. Metode pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga tidak hanya membantu meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar. Oleh karena itu, metode ini layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran di kelas.

Referensi

- A Muhson, 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Edisi 8 Tahun II, Hlm 2-3
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, R. (2016). *Student motivation and the impact of interactive learning tools*. *Journal of Educational Psychology*, 18(2), 45-60. <https://doi.org/10.1037/edu0000301>
- Doe, J. (2018). *Teacher feedback on game-based learning strategies in middle schools*. *Educational Research Review*, 25(3), 120-130. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.05.003>
- Johnson, M. (2015). *The role of student engagement in academic success: A game-based learning approach*. *Journal of Teaching and Learning*, 12(4), 123-140. <https://doi.org/10.1080/10474412.2015.1034121>
- Jones, P. (2019). *The effects of game-based learning on intrinsic motivation and academic achievement*. *Journal of Educational Research*, 42(1), 95-110. <https://doi.org/10.1016/j.jer.2019.02.003>
- Sagala, S. (2016). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sastrinawati, *Media Dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) Hlm 69

Smith, A. (2017). *Enhancing student learning outcomes through collaborative games*. *Journal of Educational Technology*, 15(6), 67-80. <https://doi.org/10.1080/10400412.2017.1058320>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

How Cites

zaratuzar. (2023). Skenario Pembelajaran dengan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 2(2), 58-63. <https://doi.org/10.58477/api.v2i2.180>

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/api>.