



EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh:

Dewi Susilo Reni^{1*}, Binti Musayadah², Maulida Nur Janah³, Nur Siyam Wulandari⁴,
Rahmad Yusuf Maulana⁵

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Ngawi

*Email: dewisusiloreni@gmail.com, bintimusayadah92@gmail.com, maulidanurjanah26@gmail.com,
syiamnur3@gmail.com, rahmady688@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2511>

Article info:

Submitted: 26/11/24

Accepted: 17/01/25

Published: 28/02/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II MI PSM Bendo Barat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II MI PSM Bendo Barat yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi, 2) Angket Motivasi, 3) Wawancara, 4) Hasil refleksi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil motivasi belajar siswa dapat dilihat setiap tahapnya. Pada tahap pra tindakan, menunjukkan bahwa hanya 33,33% siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Pada siklus I, menunjukkan bahwa persentase siswa dengan motivasi tinggi meningkat, yaitu menjadi 67,64%. Pada siklus II, menunjukkan bahwa persentase siswa dengan motivasi belajar tinggi meningkat lagi, yaitu menjadi 84,48%.

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the snake and ladder game as a learning medium in increasing the learning motivation of grade II students of MI PSM Bendo Barat in the subject of Pancasila Education. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subject of this study is 16 students in grade II of MI PSM Bendo Barat. The data collection techniques used in this study are: 1) Observation, 2) Motivation Questionnaire, 3) Interview, 4) Reflection Results. The results of the study can be concluded that the use of a snake and ladder game-based learning model can increase students' learning motivation in Pancasila Education subjects. The increase in student learning motivation results can be seen at each stage. In the pre-action stage, it shows that only 33.33% of students have high motivation to learn. In the first cycle, it was shown that the percentage of students with high motivation increased, namely to 67.64%. In the second cycle, it was shown that the percentage of students with high learning motivation increased again, namely to 84.48%.

Keywords: Effectiveness, Snake and Ladder Game, Learning Motivation.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sarana dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan, keterampilan, keaktifan, serta bakat dan minat siswa. (Auliyawati & Nugroho, 2023) Pendidikan mempunyai peran penting guna menyiapkan siswa sebagai sumber daya manusia (SDM) yang siap dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa yang akan datang. (Setyaningrum et al.,



2023) Indikator kualitas dari suatu bangsa dapat diketahui dari sistem pendidikannya, karena dengan mempunyai sistem pendidikan yang berkualitas baik, suatu negara akan mengalami perkembangan yang baik juga dan bisa dijadikan contoh oleh negara lain.

Pendidikan dasar merupakan titik awal dari sebuah pendidikan formal yang biasa disebut dengan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). (Affnyani, 2023) Pendidikan sekolah dasar dilakukan dengan mengikuti proses pembelajaran selama kurun waktu 6 tahun lamanya. Pendidikan dasar dilakukan dengan waktu yang cukup lama bertujuan agar dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) Keterlibatan seorang siswa dalam proses pembelajaran adalah kunci utama dari kesuksesan belajar.

(Afandi, 2015) Belajar dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan guna mendapatkan informasi dari banyak sumber. (Auliyawati & Nugroho, 2023) Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang sangat kompleks, yaitu adanya peningkatan terhadap pengetahuan, adanya peningkatan terhadap kemampuan mengingat, serta dapat menyimpulkan dan menafsirkan pengetahuan yang telah diperoleh, sehingga terjadilah perubahan pada diri siswa tersebut, dengan tujuan agar dapat menjadi pribadi yang jauh lebih baik lagi. (Novita et al., 2020) Kualitas dari pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi antara guru dengan siswa nya. (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) Kualitas pembelajaran yang baik juga dipengaruhi oleh beberapa hal lain, seperti keinginan, kemauan, dan dorongan untuk belajar tanpa adanya paksaan atau biasa disebut dengan motivasi belajar. Motivasi belajar bagi siswa adalah hal penting yang harus dimiliki.

(Kusuma Ardi & Desstya, 2023) Motivasi belajar didefinisikan sebagai suatu daya pendorong secara keseluruhan terhadap psikis diri siswa, seperti untuk merangsang keberlangsungan dalam kegiatan belajar, untuk merangsang kegiatan belajar, untuk memberi arahan dalam kegiatan belajar guna tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) Motivasi belajar adalah faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan lancar, efektif dan efisien. (Nurlaeli et al., 2024) Menurut Uno, ia menyatakan bahwa motivasi belajar mempunyai indikator, seperti adanya keinginan siswa untuk berhasil, adanya kebutuhan serta dorongan dalam diri siswa untuk belajar, adanya harapan serta cita-cita siswa di masa depan, serta situasi yang kondusif ketika siswa belajar.

(Kusuma Ardi & Desstya, 2023) Tumbuhnya motivasi belajar pada diri siswa, tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, seperti diri sendiri, orang tua, guru, teman, maupun orang yang dekat dengan siswa tersebut. Namun, tak dipungkiri jika masih ada siswa yang sudah diberikan motivasi belajar tetap kurang semangat dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (Novita et al., 2020) Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kelas yang aktif. Kreativitas dan inovasi seorang guru sangat diperlukan guna dapat memotivasi belajar siswa nya. Guru dapat berinovasi dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran.

(Nurussofa & Astuti, 2023) Media pembelajaran tepatnya pada kata “media” diambil dari bahasa latin “*medius*” yang mempunyai arti pengantar, perantara dan tengah. Terciptanya suasana baik dari suatu peristiwa ataupun benda yang di mana siswa tersebut dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap disebut sebagai media. (Diana & Widyawati, 2024) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru saat proses belajar mengajar, agar makna pada materi yang dijelaskan dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Yunianti et al., 2023) Definisi lain dari media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dengan tujuan agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta memberi dorongan kepada siswa agar dapat belajar dengan baik.

Seorang guru harus bisa memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, dengan artian media tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar, karena salah satu kunci keberhasilan dari kegiatan pembelajaran ditentukan dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan dari media pembelajaran mempunyai efek yang lebih baik terhadap pemahaman siswa pada materi yang disampaikan dibanding penggunaan pembelajaran yang konvensional. (Nurussofa & Astuti, 2023) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan selama



kegiatan pembelajaran dilaksanakan adalah media permainan. (Yunianti et al., 2023) Media permainan termasuk ke dalam permainan edukatif, yang mana guru harus memperhatikan beberapa hal ketika ingin menggunakan media tersebut, seperti sesuai sasaran pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat melatih konsep dasar, multifungsi, serta dapat merangsang kreativitas siswa.

(Sari et al., 2023) Permainan merupakan kegiatan yang dapat membantu siswa untuk mencapai perkembangannya, baik itu secara intelektual, sosial, emosional, fisik, serta moral. Menurut Frobel, ia berpendapat bahwa dengan bermain dapat meningkatkan kapasitas pengetahuan dan minat siswa. (Diana & Widyawati, 2024) Salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ialah permainan ular tangga. (Affnyani, 2023) Ular tangga merupakan permainan yang terkenal di seluruh nusantara. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan papan yang ditujukan untuk anak-anak. Permainan ini terbagi menjadi tiga alat, yaitu papan ular tangga, pion, serta dadu. Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. (Yunianti et al., 2023) Aturan dan tampilan pada permainan ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

(Sari et al., 2023) Nugraeni berpendapat bahwa media ini termasuk salah satu jenis media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. (Affnyani, 2023) Selain dapat meningkatkan pemahaman siswa, media ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat membuat siswa mudah dalam menguasai materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pemilihan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga merupakan salah satu cara efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan peneliti kali ini adalah untuk mendeskripsikan Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana peneliti melakukan observasi langsung di kelas untuk memahami tindakan yang dapat diambil guna mengatasi permasalahan yang akan diteliti. Subjek penelitian adalah siswa kelas II di MI PSM Bendo Barat dengan jumlah 16 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. (Nurlaeli et al., 2024) Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Siklus-siklus dalam penelitian ini akan dilaksanakan hingga tercapainya peningkatan motivasi belajar siswa yang diinginkan. Prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Perencanaan

- Identifikasi masalah: rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- Penyusunan rencana tindakan: menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.
- Penyusunan instrumen penelitian: menggunakan lembar observasi, angket motivasi belajar dan pedoman wawancara.
- Pembuatan alat bantu pembelajaran: membuat media permainan ular tangga yang disesuaikan dengan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Pelaksanaan Tindakan

- Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga di kelas II sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- Permainan diterapkan dengan melibatkan seluruh siswa untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar mereka.

3. Observasi

- Melakukan pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- Menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa, keaktifan dan perubahan motivasi belajar siswa.



- c. Mengumpulkan data dari angket motivasi dan hasil wawancara dengan siswa.

4. Refleksi

- a. Mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data observasi dan angket.
b. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang diterapkan.
c. Melakukan perbaikan rencana tindakan berdasarkan temuan dari siklus 1, jika diperlukan, sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, pengisian angket oleh siswa, serta wawancara untuk mendapatkan pandangan siswa tentang pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan data terkait proses penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di kelas II MI PSM Bendo Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: 1) Planning (Perencanaan), 2) Action (Pelaksanaan Tindakan), 3) Observation (Observasi), dan 4) Reflection (Refleksi).

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II melalui media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru mengikuti tahapan yang telah dirancang, di antaranya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, memberikan instruksi tentang cara bermain, dan mengarahkan siswa untuk memainkan permainan ular tangga tersebut. Proses permainan dilakukan dengan cara siswa melempar dadu, lalu memindahkan pion sesuai dengan angka yang muncul. Ketika pion berhenti di kotak tertentu pada papan permainan, siswa harus menjawab pertanyaan yang tercantum pada kotak tempat berhentinya pion tersebut.

Kegiatan pra-tindakan dilaksanakan untuk mendapatkan data awal terkait motivasi belajar siswa di kelas II MI PSM Bendo Barat. Data ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Hasil dari tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih memiliki motivasi belajar yang rendah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Data mengenai motivasi belajar siswa pada tahap pra-tindakan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Data Kategori Hasil Pra-Tindakan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa (%)
1.	Sangat Tinggi (80% - 100%)	2	10,35%
2.	Tinggi (61% - 80%)	4	17,99%
3.	Cukup (41% - 60%)	9	30,9%
4.	Rendah (21% - 40%)	1	2,43%
5.	Sangat Rendah (<21%)	0	0,00%
Motivasi Tinggi			33,33%
Motivasi Rendah			28,34%

Pada table 1.1 menunjukkan bahwa data dari hasil pra tindakan ini terdapat 6 siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dengan persentase (33,33%) dan terdapat 10 siswa yang mempunyai



motivasi belajar rendah dengan persentase (28,34%). Hasil akhir setelah dilaksanakannya pra-tindakan dari seluruh subjek belum menunjukkan adanya peningkatan dan belum mencapai adanya target capaian rata-rata terhadap motivasi belajar yang sudah ditentukan, yaitu $\geq 75\%$.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari persentase rata-rata motivasi belajar siswa. Peningkatan akan terlihat jelas dengan cara membandingkan persentase dari hasil motivasi belajar pra-tindakan dengan persentase dari hasil motivasi belajar setelah diberikannya tindakan pada siklus I. Berikut merupakan tabel dari hasil motivasi belajar siklus I:

Tabel 1.2 Data Kategori Hasil Siklus I Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa (%)
1.	Sangat Tinggi (80% - 100%)	5	26,50%
2.	Tinggi (61% - 80%)	9	41,14%
3.	Cukup (41% - 60%)	2	6,94%
4.	Rendah (21% - 40%)	0	0,00%
5.	Sangat Rendah (<21%)	0	0,00%
Motivasi Tinggi			67,64%
Motivasi Rendah			6,94%

Berikut merupakan tabel yang dijadikan sebagai perbandingan antara kategori motivasi belajar pra-tindakan dengan hasil motivasi belajar siklus I:

Tabel 1.3 Perbandingan Data Kategori Hasil Siklus I Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Pra-Tindakan	Siklus I
1.	Motivasi Tinggi	33,33%	67,64%
2.	Motivasi Rendah	28,34%	6,94%

Berdasarkan pemaparan data motivasi belajar siswa di atas, telah terjadi adanya suatu perubahan. Sebelum diberikan suatu tindakan (pra-tindakan), motivasi belajar tinggi hanya 33,33% dan motivasi belajar rendah mencapai 28,34%. Setelah pemberian tindakan pada siklus I berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, motivasi belajar tinggi mencapai 67,64% dan motivasi belajar rendah hanya 6,94%. Berdasarkan dari tindakan yang diberikan pada siklus I, dapat dilihat bahwa terdapat potensi untuk memperbaiki motivasi belajar siswa seiring dengan waktu yang berjalan serta ketepatan intervensi.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II dapat dilihat dari persentase rata-rata motivasi belajar siswa. Peningkatan akan terlihat jelas dengan cara membandingkan persentase dari hasil motivasi belajar siklus I dengan persentase dari hasil motivasi belajar setelah diberikannya tindakan lanjut pada siklus II. Berikut merupakan tabel dari hasil motivasi belajar siklus II:



Tabel 1.4 Data Kategori Hasil Siklus II Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa (%)
1.	Sangat Tinggi (80% - 100%)	12	64,35%
2.	Tinggi (61% - 80%)	4	20,13%
3.	Cukup (41% - 60%)	0	0,00%
4.	Rendah (21% - 40%)	0	0,00%
5.	Sangat Rendah (<21%)	0	0,00%
Motivasi Tinggi			84,48%
Motivasi Rendah			0,00%

Berikut merupakan tabel yang dijadikan sebagai perbandingan antara kategori motivasi belajar siklus I dengan hasil motivasi belajar siklus II:

Tabel 1.5 Perbandingan Data Kategori Hasil Siklus I Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Siklus I	Siklus II
1.	Motivasi Tinggi	67,64%	84,48%
2.	Motivasi Rendah	6,94%	0,00%

Berdasarkan pemaparan data motivasi belajar siswa di atas, dapat dilihat bahwa ada terjadi perubahan yang sangat signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada kategori motivasi belajar tinggi (sangat tinggi = 80% - 100%), dapat dilihat bahwa persentase siswa yang masuk ke dalam kategori motivasi belajar tinggi meningkat pesat, yaitu dari 67,64% (siklus I) menjadi 84,48% (siklus II). Hal ini membuktikan bahwa intervensi atau program yang dilakukan pada kedua siklus tersebut bisa dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan data motivasi belajar siswa di atas, juga telah terjadi penurunan yang sangat drastis dari siklus I ke siklus II, yaitu pada kategori motivasi belajar rendah (cukup = 41% - 60%), (rendah = 21% - 40%), serta (sangat rendah = <21%), dapat dilihat bahwa persentase siswa yang masuk ke dalam kategori motivasi belajar rendah menurun drastis, yaitu dari 6,94% (siklus I) menjadi 0,00% (siklus II). Hal ini menunjukkan bahwa usaha berupa intervensi atau program yang telah dilakukan juga berhasil mengurangi jumlah siswa yang mempunyai tingkat motivasi belajar rendah.

Secara keseluruhan, pemaparan data di atas telah membuktikan bahwa tindakan perbaikan yang dilaksanakan, secara signifikan sudah berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada tahap pra-tindakan, siklus II, serta siklus II pada tabel berikut ini:



Tabel 1.6 Data Kategori Perbandingan Hasil Pra-Tindakan, Siklus I, serta Siklus II Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa Pra-Tindakan	Persentase Siswa Pra-Tindakan	Jumlah Siswa Siklus I	Persentase Siswa Siklus I	Jumlah Siswa Siklus II	Persentase Siswa Siklus II
1.	Motivasi Tinggi	6	33,33%	14	67,64%	16	84,48%
2.	Motivasi Rendah	10	28,34%	2	6,94%	0	0,00%

Berdasarkan pemaparan data di atas, menunjukkan bahwa pemilihan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak yang positif dalam membantu meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hasil dari tahap pra-tindakan sampai dengan siklus II, menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan pada kategori “Sangat Tinggi”, yaitu dari 33,33% (pra-tindakan) menjadi 84,48% (siklus II). Terjadinya perubahan persentase pada setiap kategori motivasi belajar membuktikan bahwa adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Hal tersebut dapat dilihat dari kategori “Sangat Tinggi” dan “Tinggi” mengalami adanya peningkatan yang sangat pesat dan signifikan.

(Nurlaeli et al., 2024) Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat, antusias, semangat, serta motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran, telah memberikan banyak dampak positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Yang pertama dalam penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II MI PSM Bendo Barat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase siswa dengan motivasi tinggi dari 33,33% pada tahap pra-tindakan, meningkat menjadi 67,64% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 84,48% pada siklus II. Yang kedua metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil mengurangi jumlah siswa dengan motivasi rendah dari 28,34% pada tahap pra-tindakan, menurun menjadi 6,94% pada siklus I, dan mengalami penurunan lagi menjadi 0% pada siklus II. Dan yang ketiga dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan semangat siswa untuk belajar, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga terus dikembangkan dan diterapkan secara luas di berbagai mata pelajaran. Selain itu, pendidik disarankan untuk melakukan pelatihan intensif agar lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Affnyani. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 61–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. 1(11), 1797–1801.
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- 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.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Sari, P. T. A., Antika, F., Putri, A., Nurrohmatin, I., Ngadimah, M., Reni, D. S., & Kamalia, E. R. (2023). Penguatan Literasi Moderasi Beragama Melalui Permainan Ular Tangga Peserta Didik Kelas 4 MI. *Fourth Annual Conference on Community Engagement*, 347–356. <https://doi.org/10.15642/acce.v4i>
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., Savitri, E. N., & Berdiferensiasi, P. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional IPA*, 34–43.
- Yunianti, E., Syamsiah, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga. ©*JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 457.