

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP

Ananda Putri Safitri ¹, Djoko Soelistijo ^{2*}

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: djoko.soelistijo.fis@um.ac.id.

doi: 10.17977/um064v5i12025p44-53

Kata kunci

pengembangan
ular tangga
IPS
ADDIE
kartu soal

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variatif akan menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa. Jika diabaikan, hal ini akan berpengaruh terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan media ular tangga guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII. Metode yang dipakai untuk mencari jawaban dari tujuan penelitian yakni penelitian pengembangan model ADDIE meliputi analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Data penelitian mencakup lembar observasi dan angket dengan analisis deskriptif. Implementasi media ular tangga diterapkan sekali pada subjek penelitian kelas VIII SMP Negeri 28 Malang dengan melibatkan 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga layak untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik pada indikator semangat belajar, keaktifan, maupun ketertarikan. Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan pertanyaan dan jawaban yang dekat dengan lingkungan siswa sesuai dengan materi ajar sehingga dapat dipakai untuk kelengkapan kartu soal dan jawaban pada komponen media ular tangga.

1. Pendahuluan

Belajar ialah serangkaian proses memperoleh informasi melalui berbagai macam sumber untuk mencapai tujuan yang diharapkan sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang didapat (Afandi, 2015). Aktivitas belajar dapat dilaksanakan dimanapun dengan syarat individu sebagai pebelajar merasa aman, dihargai, nyaman, dan ditunjang selama proses belajarnya. Aktivitas belajar dapat dilaksanakan secara formal yang bertempat di sekolah dimana guru dan siswa saling bertemu dalam kegiatan belajar mengajar.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) diartikan sebagai bidang studi yang mempelajari bagaimana seseorang memiliki keterampilan dalam kehidupan bersosial, dapat berpikir secara logis dan kritis, serta dapat menemukan solusi permasalahan di lingkungannya (Utari & Degeng, 2016). IPS juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari dan menelaah masalah serta gejala sosial yang muncul di masyarakat ditinjau dari segala aspek kehidupan secara terpadu (Zuhriyah, 2020). Terakhir, IPS diartikan sebagai bidang studi yang menelaah permasalahan sosial di dalam kehidupan masyarakat dimana terhubung dengan ilmu humaniora dan ilmu sosial guna tujuan pendidikan (Afandi, 2015). Berdasarkan pendapat di atas, maka IPS didefinisikan sebagai bidang studi yang menelaah permasalahan sosial secara logis dan kritis ditinjau dari segala aspek kehidupan secara terpadu untuk tujuan pendidikan.

Pembelajaran IPS dimaksudkan agar siswa memiliki bekal pengetahuan dan kepekaan sosial sebagai individu yang bertanggung jawab (Yulianti et al., 2024). Dimana siswa dibentuk untuk menjadi warga Indonesia yang memiliki kepedulian, keterampilan sosial, dan rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun negara. Selain itu, pembelajaran IPS juga dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan yang bermanfaat baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan sosial yang dapat dipakai untuk memenuhi perannya sebagai individu ataupun anggota masyarakat (Dina et al., 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka seorang guru perlu untuk merancang, menganalisis, merefleksi, dan melakukan rencana tindak lanjut terhadap perangkat ajar yang dibuat. Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat ajar pokok yang patut untuk diperhatikan karena menjadi alat penyampai materi guru dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang perhatian dan pikiran siswa (Ramadhani & Silalahi, 2021).

SMP Negeri 28 Malang merupakan sekolah menengah yang berada di Kota Malang, hasil observasi peneliti selama PPL di kelas VIII SMP Negeri 28 Malang adalah siswa merasa bosan ketika guru hanya memanfaatkan media gambar yang ada di buku cetak tanpa memanfaatkan media lain saat menjelaskan materi sehingga siswa menjadi tidak antusias belajar. Jika diabaikan, hal ini akan berpengaruh terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, seorang guru perlu untuk berinovasi dalam mengembangkan atau menciptakan media sebagai perangkat ajar yang membantu siswa dalam memahami materi (Sari et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media ular tangga yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tidak lagi merasa bosan saat diberikan penjelasan materi. Media ular tangga menjadi media pembelajaran alternatif sekaligus inovatif yang dipakai guru untuk menyampaikan materi dengan lebih variatif (Aprilianto & Mariana, 2018). Media ular tangga termasuk dalam permainan papan yang membutuhkan pion dan dadu ketika memainkannya. Media ini bersifat menghibur, ringan, mendidik, kompetitif dengan cara yang menyenangkan, dan interaktif ketika dimainkan bersama.

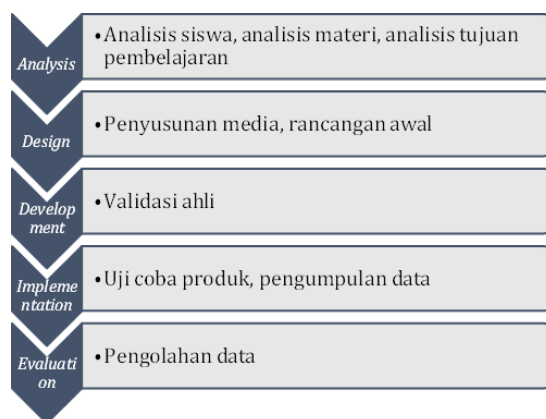
Beberapa penelitian yang membahas tentang media ular tangga telah dilakukan. Yulianti dkk (2024) melakukan penelitian pada siswa kelas IV guna mengembangkan media ular tangga yang terintegrasi budaya lokal. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa 4 validator menyatakan media ular tangga praktis, valid, dan efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran. Zuhriyah (2020) berusaha memaparkan hasil temuannya mengenai pengembangan media ular tangga dalam peningkatan hasil dan motivasi belajar di MI. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa media ular tangga valid dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Afandi (2015) melakukan penelitian mengenai pengembangan media ular tangga dalam peningkatan hasil dan motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa ditemukannya peningkatan hasil dan motivasi belajar pada kelas yang menerapkan media ular tangga. Mahirah dan Widyartono (2024) mengimplementasikan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis puisi di SMP, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Putri dkk (2024) mengembangkan media pembelajaran ular tangga IPA (ULTAPA) menggunakan metode Design Thinking, yang berpotensi meningkatkan literasi dan numerasi siswa SMP.

Berdasarkan studi empiris terdahulu, media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan melalui keberhasilan penggunaan media permainan papan dalam proses pembelajaran (Yulianti dkk; Zuhriyah; Afandi; Mahirah & Widyartono; Putri dkk). Oleh

karena itu, maka penelitian perlu untuk dilakukan guna mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Malang.

2. Metode

Penelitian dilakukan pada tanggal 19-21 Februari 2024 yang bertempat di SMP Negeri 28 Malang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan R&D model ADDIE (Gambar 1). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan memperbarui produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih efisien, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2022, p. 395). Penelitian ini mengembangkan produk berupa media ular tangga materi dampak dan penanganan konflik sosial untuk kelas VIII SMP fase D kurikulum merdeka. Sebelum diterapkan, produk yang dikembangkan akan diujikan hingga memenuhi kategori valid oleh ahli. Uji coba produk diterapkan sekali pada subjek penelitian kelas VIII SMP Negeri 28 Malang dengan jumlah 20 siswa.



Gambar 1. Tahap pengembangan media ular tangga

Gambar 1 menjelaskan tahap pengembangan media ular tangga secara runtut dimulai dari tahap analisis (Analysis). Tahap awal ini memuat analisis siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Peneliti menganalisis karakteristik siswa dengan cara mengamati perilaku 20 siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap media yang dipakai guru saat menjelaskan materi. Analisis materi dan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).

Tahap kedua ialah merancang (Design). Tahap ini terdiri dari proses penyusunan media dan rancangan awal. Penyusunan media dimulai dengan menyiapkan segala sumber bahan ajar, menentukan desain media ular tangga, hingga merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai. Setelah itu, disusun modul ajar dan dirancang media ular tangga dalam bentuk digital. Tahap ketiga yakni mengembangkan (Development). Tahap ini dilalui dengan mengujikan media ular tangga sehingga memenuhi kategori valid oleh ahli. Dalam prosesnya, peneliti akan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar ahli.

Tahap keempat yakni implementasi (Implementation). Tahap ini memuat uji coba media serta pengumpulan data. Uji coba media ular tangga melibatkan 20 siswa dimana peneliti menggunakan instrumen pengukuran. Instrumen pengukuran ialah cara untuk mengumpulkan data yang menggunakan alat dan dinyatakan dengan angka (Sugiyono, 2017, p. 102). Instrumen pengukuran dalam penelitian ini yakni lembar observasi dan angket. Terakhir, tahap evaluasi (Evaluation). Tahap ini dilalui dengan proses analisis data lembar observasi dan angket yang dikumpulkan menggunakan analisis deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media ular tangga melalui beberapa tahapan model ADDIE. Urutan pengembangan media mengikuti kebutuhan peneliti yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis (Widyastuti & Susiana, 2019). Hasil pengembangan media ular tangga yang telah diimplementasikan diuraikan sebagai berikut.

Mula-mula dilakukan analisis siswa untuk mengetahui kondisi nyata siswa yang menjadi permasalahan (Kusumawati et al., 2024). Kegiatan analisis dilakukan dengan mengamati perilaku 20 siswa ketika pembelajaran berlangsung dimana guru hanya memanfaatkan media gambar yang ditayangkan di PPT dan buku cetak saat menjelaskan materi. Diketahui bahwa ada 3 siswa yang menguap, 5 siswa yang menaruh dagu di meja, dan 4 siswa berbicara sendiri. Sisanya duduk dengan tegap dan menyimak dengan baik hingga penjelasan materi selesai. Dari beberapa perilaku yang ditunjukkan, maka diketahui penggunaan media yang kurang variatif dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan analisis materi dan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).

Tahap kedua, dilakukan perancangan media ular tangga dimulai dengan mengumpulkan beberapa desain media permainan papan. Diputuskan desain media ular tangga berupa 64 kotak berwarna yang berisikan gambar tangga, ular, dan bintang (Gambar 2). Perancangan media ular tangga disusun menggunakan bantuan Canva. Komponen media ular tangga meliputi papan permainan, 4 pion, dadu, 30 kartu soal, 30 kartu jawaban, 10 kartu pelanggaran, dan panduan bermain.



Gambar 2. Desain awal media ular tangga

Tahapan dilanjutkan dengan mengembangkan desain media ular tangga melalui validasi ahli yakni Drs. Djoko Soelistijo, M.Si dan Lies Setyaningsih, S.Pd. Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, dan validasi media. Validasi materi dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan materi pada media yang dikembangkan (Febriyanti & Hidayat, 2024). Sedangkan validasi perangkat pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran yang dipakai guru saat mengajar. Validasi media dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pada aspek efisiensi dan kemenarikan media (Audri et al., 2024). Hasil validasi ahli dapat diamati pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi

No	Indikator	Validator	
		Skor Ahli 1	Skor Ahli 2
Validasi Materi			
1	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	3	3
2	Kesesuaian sintaks pembelajaran dan TP	3	3
3	Kelengkapan materi	3	4
4	Keruntutan materi	4	4
5	Kesesuaian materi dan media pembelajaran	3	3
6	Ketepatan pengembangan soal dan jawaban	3	4
7	Penggunaan kaidah bahasa sesuai EYD	4	4
8	Penggunaan kalimat yang disesuaikan perkembangan	3	3
Total Skor		26	28
Persentase (%)		81,25%	87,50%
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid
Validasi Perangkat Pembelajaran			
1	Kesesuaian TP dan ATP	3	4
2	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	3	3
3	Ketepatan penggunaan sintak pembelajaran	3	3
4	Kesesuaian sintaks pembelajaran dan TP	3	3
5	Ketersediaan lembar pengembangan media	3	3
6	Ketersediaan lembar penilaian	3	3
7	Ketersediaan LKPD	3	4
8	Kelengkapan perangkat pembelajaran	4	4
9	Penggunaan kaidah bahasa sesuai EYD	3	4
Total Skor		28	31
Persentase (%)		77,78%	86,11%
Keterangan		Valid	Sangat Valid
Validasi Media			
1	Tampilan media pembelajaran	3	3
2	Kejelasan tulisan pada media	4	4
3	Kejelasan gambar pada media	3	3
4	Kesesuaian media dan TP	3	4
5	Kesesuaian media dan materi	3	4
6	Ketersediaan pedoman bermain media	4	3
7	Kesesuaian media dengan permainan papan ular tangga	3	4
8	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa menengah	3	3
9	Kemudahan penggunaan media	4	4
Total Skor		30	32
Persentase (%)		83,33%	88,89%
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid

Terdapat tiga kategori validasi dalam penilaian kelayakan suatu produk, yaitu: (1) >61% masuk kategori tidak valid; (2) 61% hingga 80% masuk kategori valid; dan (3) 81% hingga 100% masuk kategori sangat valid (Sugiyono, 2017, p. 98). Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli, materi yang disusun dalam pengembangan media ular tangga ini memperoleh penilaian yang sangat valid. Validasi materi oleh ahli 1 dan ahli 2 menunjukkan bahwa semua komponen materi berada dalam kategori sangat valid, yang berarti materi yang disusun telah memenuhi kriteria kelayakan dengan sangat baik.

Selanjutnya, hasil validasi perangkat pembelajaran menunjukkan dua kategori berbeda: valid menurut ahli 1 dan sangat valid menurut ahli 2. Validasi perangkat pembelajaran ini menandakan bahwa meskipun terdapat perbedaan penilaian antara ahli, secara keseluruhan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dan dipandang layak digunakan. Terakhir, hasil validasi media juga menunjukkan penilaian yang sangat valid oleh kedua ahli, yang mengindikasikan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, perangkat ajar yang dikembangkan oleh peneliti, termasuk media ular tangga, dapat dinyatakan valid dan layak digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Keberhasilan validasi ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat memberikan dukungan yang efektif dalam proses pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa komentar dari para ahli yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ular tangga ini. Salah satunya adalah perlunya penambahan gambar-gambar yang relevan dengan materi pada papan permainan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Selain itu, soal yang dikembangkan juga disarankan agar lebih disesuaikan dengan lingkungan dan konteks siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih bermakna bagi mereka. Menanggapi masukan ini, peneliti telah melakukan perbaikan sesuai dengan saran para ahli, dan hasil perbaikan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan media ular tangga yang dikembangkan dapat lebih efektif dalam mendukung pembelajaran.



Gambar 3. Desain final media ular tangga

Tahap selanjutnya, dilakukan uji coba media ular tangga sebanyak 2x pertemuan pada tanggal 21 Februari 2024 yang melibatkan 20 siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Malang. Selama uji coba, model pembelajaran yang digunakan adalah TGT (Team Games Tournament). TGT diartikan sebagai model pembelajaran kooperatif hasil pengembangan Slavin yang meliputi sintaks penyajian kelas, kelompok (team), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (Santosa, 2018). Namun, penelitian ini berfokus pada media ular tangga. Kegiatan uji coba dilakukan seperti pembelajaran pada umumnya yakni dimulai dari ice breaking untuk mengondisikan kesiapan belajar siswa dilanjutkan apersepsi dengan menayangkan beberapa gambar mengenai bentuk penyelesaian konflik. Kemudian, siswa diberikan penjelasan materi, diminta berkelompok dengan 5 anggota/tim, dibagikan LKPD dan dijelaskan aturan permainannya, berkompetisi mencapai kotak finish dengan mengumpulkan banyak skor, dan diumumkan tim pemenang untuk diberikan penghargaan oleh guru. Pada kegiatan inti ini, guru mulai melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, kegiatan uji coba ditutup dengan penyampaian kesimpulan, refleksi, dan pengisian angket.

Terakhir, tahapan evaluasi dengan menganalisis lembar observasi dan angket yang didapat mengenai motivasi belajar siswa. Didapatkan hasil observasi sebelum dan sesudah diterapkan media ular tangga seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Tabulasi Data Observasi Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	Frekuensi Siswa Sebelum Diimplementasikan Media		Frekuensi Siswa Sesudah Diimplemetasikan Media	
			%		%
Semangat belajar	Tidak berbincang di luar konteks materi dan media	4	20%	17	85%
	Tidak menunjukkan perilaku bosan	8	40%	18	90%
	Antusias belajar	8	40%	19	95%
	Menunjukkan wajah ceria	5	25%	16	80%
	Tidak menguap	8	40%	19	95%
	Rerata		33%		89%
Keaktifan	Aktif mengerjakan tugas	8	40%	19	95%
	Mengikuti pembelajaran sesuai instruksi	10	50%	20	100%
	Bekerjasama	8	40%	18	90%
	Rerata		43%		95%

Pada Tabel 2, diketahui bahwa rerata persentase motivasi belajar siswa pada indikator semangat belajar sebelum diimplementasikan media ular tangga sebesar 33%. Lalu, setelah diimplementasikan media ular tangga rerata persentase menjadi 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa ditemukannya peningkatan motivasi belajar siswa pada indikator semangat belajar yakni sebesar 56%. Selanjutnya, pada indikator keaktifan rerata persentase sebelum diimplementasikan media ular tangga sebesar 43%. Lalu, setelah diimplementasikan media ular tangga rerata persentase menjadi 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa ditemukannya peningkatan motivasi belajar siswa pada indikator keaktifan yakni sebesar 52%. Peningkatan ini diakibatkan pemanfaatan media ular tangga yang menyokong siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Afandi (2015) dalam penelitiannya bahwa siswa yang dibelajarkan menggunakan media ular tangga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran IPS.

Hasil angket yang telah disebar di akhir pembelajaran saat uji coba media ular tangga dapat diamati pada tabel 3. Diketahui bahwa rerata persentase motivasi belajar siswa pada indikator ketertarikan sebelum diimplementasikan media ular tangga sebesar 25%. Lalu, setelah diimplementasikan media ular tangga rerata persentase menjadi 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa ditemukannya peningkatan motivasi belajar siswa pada indikator ketertarikan yakni sebesar 75%.

Tabel 3. Tabulasi data angket motivasi belajar siswa

Indikator	Sub Indikator	Frekuensi Siswa Sebelum Diimplementasikan Media		Frekuensi Siswa Sesudah Diimplemetasikan Media	
			%		%
Ketertarikan	Senang dengan pembelajaran hari ini	5	25%	20	100%
	Berminat pada materi berikutnya menggunakan media yang sama	5	25%	20	100%
	Rerata		25%		100%

Pengimplementasian media ular tangga selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada indikator semangat belajar, keaktifan, dan ketertarikan. Hal ini dikarenakan siswa dapat bermain walaupun dalam kondisi sedang belajar sehingga tubuh mereka menjadi lebih relaks dan nyaman. Permainan selama kegiatan belajar mampu membangun situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak lagi merasa tertekan atau bosan dengan penjelasan yang dipaparkan oleh guru (Safitri, 2020). Hal ini yang kemudian menjadikan siswa siap untuk memperoleh pengalaman yang bermakna. Sejalan dengan temuan Yulianti dkk (2024) dalam penelitiannya bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan di samping penggunaan kebahasaan yang lugas dan aturan yang mudah dimengerti, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Penyampaian materi yang baik ini akan berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran yang menjadi alasan dilaksanakannya proses pembelajaran (Putri et al., 2023).

Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media ular tangga disebabkan karena terdapatnya variasi penggunaan media pembelajaran dari yang semula monoton menjadi berbeda dari biasanya. Kurniasih dalam Rahayu dkk (2022) menguatkan bahwa media ular tangga memiliki kelebihan seperti: (1) efektif dalam pengulangan materi; (2) praktis digunakan dan ekonomis; (3) menjadikan siswa bersungguh-sungguh dalam menjawab pertanyaan agar dapat sesegera mungkin mencapai garis finish; (4) membangkitkan antusiasme siswa; dan (5) menarik karena memiliki tampilan yang berwarna dan penuh gambar. Selain itu, kelebihan lain dari media ular tangga yaitu materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan, mendorong peran aktif siswa, dan menjadi alat untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan (Audri et al., 2024). Pemanfaatan media semacam ini saat proses pembelajaran dapat meningkatkan dorongan, keinginan, motivasi, dan gairah belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Yanti et al., 2021). Namun demikian, terdapat kelemahan dari penggunaan media ular tangga yakni memakan banyak durasi waktu.

Hasil penelitian mendukung teori Maslow dalam Cahyono dkk (2022) yang mengemukakan bahwa motivasi merupakan usaha yang mendorong individu untuk berbuat sesuatu. Dalam hal ini, siswa terdorong untuk aktif berkegiatan selama pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Zuhriyah (2020) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat berjalan dengan optimal jika memenuhi beberapa prinsip di antaranya terdapat suatu dorongan dan pujian sebagai bentuk apresiasi yang membangun semangat siswa untuk belajar lebih baik lagi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lubis (2021) menyatakan bahwa seorang guru perlu untuk mendorong siswa agar mampu menunjukkan apa yang menjadi kebutuhannya dan memotivasi siswa untuk mengambil keputusan secara tepat. Dorongan dan motivasi ini dapat diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung salah satunya pada penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media, dorongan dan semangat siswa untuk belajar akan tumbuh dan terstimulasi sehingga pesan yang hendak diberikan guru dapat diterima dengan lebih mudah oleh siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Berdasarkan paparan di atas, disimpulkan bahwa media ular tangga layak untuk dikembangkan dan dipakai sebagai media pembelajaran IPS kelas VIII. Hal ini dikarenakan pengembangan media ular tangga dinyatakan valid oleh ahli setelah melalui proses validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, dan validasi media. Hasil implementasi media juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa pada indikator semangat belajar, keaktifan, dan ketertarikan.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada indikator semangat belajar, keaktifan, dan ketertarikan. Hal ini disebabkan oleh variasi penggunaan media yang menyenangkan, yang membuat siswa merasa lebih relaks dan nyaman selama pembelajaran. Pembelajaran dengan media ular tangga terbukti dapat menciptakan suasana yang tidak monoton, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Meskipun demikian, terdapat kelemahan terkait waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan media ini, yang perlu diperhatikan untuk efisiensi pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi pengembangan media ular tangga dengan pengaturan waktu yang lebih efisien, serta menguji dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengkaji variasi lain dalam desain media yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Daftar Rujukan

- 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), 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tematik pada tema lingkungan sahabat kita terhadap siswa kelas V SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2806–2820.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Dina, N. K. R., Nugroho, A. S., & Alfiansyah, I. (2024). Pengembangan media utapin (ular tangga pintar) pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(1), 110–122. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/152/151>
- Febriyanti, K. N., & Hidayat, W. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android berbantuan thunkable dengan model project based learning pada materi CSS kelas X Program Keahlian PPLG. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, 2(2), 184–194. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p184-194>
- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif pada mata pelajaran orientasi dasar PPLG materi flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Lubis, N. (2021). Peran teori hirarki kebutuhan Abraham Maslow dalam pembelajaran IPA kelas IV. *Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 1–12. <https://jurnal.stainmadina.ac.id/index.php/jipedu/article/view/291>
- Mahirah, K. H., & Widartono, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Menulis Puisi di SMP. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(2), 130–136. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p130-136>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Putri, A. S., Iriaji, & Wisesa, A. M. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi mobile pembelajaran seni grafis pada kelas IX Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, 1(1), 26–40. <https://doi.org/10.17977/um084v1i12023p26-40>
- Putri, F. E., Zelvia, M. F., Kumala, N. R. A. C., & Khusaini, K. (2024). Metode Design Thinking pada Perancangan Media Pembelajaran Ular Tangga IPA (ULTAPA) sebagai Peluang Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p55-64>

- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1–14.
- Ramadhani, M., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV materi indahny keragaman budaya di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2(3), 28–35. <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.334>
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*, 1(3), 1–5. <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Sari, M. I. T., Hunaifi, A. A., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan media ular tangga mata pelajaran IPS sebagai identitas Bangsa Indonesia Kelas IV SD Negeri Banyanyar. *Lentera Pendidikan Indonesia*, 3(4), 310–318. <http://e-journal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi/article/view/116%0Ahttps://ejournal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi/article/download/116/136>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utari, U., & Degeng, I. N. S. (2016). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi masyarakat ekonomi asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/17426596/1188/1/012052>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.28>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media ular tangga truth or dare budaya lokal pada pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.itcc.web.id/index.php/jpdsk>
- Zuhriyah, A. (2020). pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>