

ARTIKEL ILMIAH

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS III
SD NEGERI 111/1MUARA BULIAN**

Oleh

**Susilawati
A1D113043**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2017**

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS III
SD NEGERI 111/1MUARA BULIAN**

Oleh

Susilawati

Program Studipendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas
Jambi

ABSTRAK

Kata Kunci: *Motivasi, Media Permainan Ular Tangga.*

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataannya bahwa masih banyak siswa kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian memiliki motivasi belajar yang rendah. Saat proses pembelajaran suasana kelas sangat gaduh, saat guru menjelaskan materi pada awalnya siswa terlihat memperhatikan namun lama kelamaan peserta didik terlihat bosan, ada yang mengobrol dan ada pula yang bermain dengan teman bahkan berlari-lari di dalam kelas sehingga suasana belajar menjadi gaduh dan tidak kondusif, saat diberi tugas siswa malas mengerjakan dan sering menyontek. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diberikan tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data observasi melalui lembar observasi kerjasama siswa dan observasi guru yang dilakukan pada tiap proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian. Berdasarkan lembar observasi kerjasama siswa menunjukkan adanya peningkatan, terbukti dari siklus I pertemuan I terdapat 10 orang siswa atau 30,30% dan pada pertemuan II terdapat 16 orang siswa atau 48,48% yang sudah memiliki motivasi pada siklus I. Kemudian pada siklus II meningkat pada pertemuan I terdapat 23 orang atau 69,69% dan pada pertemuan II terdapat 28 orang siswa atau 84,84% dengan predikat sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 70%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian.

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi dengan sangat cepat sehingga menuntut siswa sekolah dasar untuk dapat meningkatkan kemampuan dan memaksimalkan potensi diri, salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan dan memaksimalkan potensi diri adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Menurut Yamin (2013:03), “urgensi pendidikan bagi manusia adalah menciptakan mereka menjadi makhluk yang berkualitas melalui pikiran, jiwa, dan emosi yang dimilikinya menjadi suatu potensi yang dapat dikembangkan”.

Kemampuan yang harus dibangun dan dikembangkan pada diri siswa tidak hanya kemampuan dalam mengetahui fakta-fakta dan konsep tetapi kemampuan untuk memahami bahwa untuk mencapai sebuah pemahaman dari konsep tersebut perlu adanya proses terlebih dahulu. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk dapat menyelenggarakan pendidikan dengan baik melalui guru sebagai tenaga pendidik profesional. Sebagai seorang pendidik tentunya guru harus selalu berusaha agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya, sehingga seluruh aspek kompetensi yang diharapkan oleh guru dapat tercapai, keadaan tersebut dapat juga dikatakan bahwa guru berusaha dan mengharapkan agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu, mempelajari dan mengagumi namun pada kenyataannya masih cukup jauh dari harapan, kebanyakan siswa masih kurang antusias dan tidak memiliki motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Irham, M dan Novan A. W. (2013:56), “motivasi merupakan keadaan atau kondisi pribadi pada siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu dengan tujuan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan siswa yang bersangkutan.”

Dalam sebuah proses pembelajaran jika siswa memiliki motivasi yang baik dan kuat, maka kegiatan belajar mengajar akan berhasil dengan baik pula, dalam dunia pendidikan sekolah dasar pelajaran IPS seringkali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena materi pelajaran yang terlalu banyak serta dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik serta hanya berpatokan kepada buku sebagai sumber belajar sehingga membuat siswa merasa jenuh, karena pada dasarnya siswa SD cenderung masih berfikir secara konkret dan lebih senang bermain sehingga merasa kesulitan jika harus memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Pada tanggal 26 september 2016 peneliti melakukan observasi di kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian dengan siswa yang berjumlah 33 orang, saat proses pembelajaran peneliti mendapati suasana kelas yang ribut, saat guru menjelaskan materi pada awalnya siswa terlihat memperhatikan namun lama kelamaan peserta didik terlihat bosan, ada yang mengobrol dan ada pula yang bermain dengan teman bahkan berlari-lari di dalam kelas sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif, saat diberi tugas siswa malas mengerjakan dan sering menyontek, setelah melakukan observasi peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III yang menyatakan bahwa siswa di kelas tersebut memiliki masalah motivasi belajar yang rendah, karena menurut guru sebagian besar siswa tidak memiliki keinginan dan semangat untuk mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

Untuk membuktikan apakah di kelas tersebut benar-benar memiliki motivasi belajar yang rendah, peneliti kembali melakukan observasi pada tanggal 28 september 2016 saat pembelajaran IPS dengan menggunakan lembar observasi motivasi belajar, setelah melakukan observasi ternyata memang benar bahwa dikelas tersebut memiliki masalah

motivasi belajar yang rendah, hal ini terbukti saat peneliti melakukan observasi hanya 5 orang siswa saja yang ada keinginan memperhatikan penjelasan guru saat belajar, hanya 3 orang siswa yang mampu menjawab soal latihan dengan benar, tidak ada siswa yang mau mengeluarkan pendapatnya atau bertanya, dan hanya 6 orang siswa yang tekun menghadapi tugas dan. Jika ditarik kesimpulan rata-rata hanya 10,6 % atau 3 orang siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik dikelas tersebut. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran akan berdampak pada proses belajar yang tidak optimal, jika pembelajaran tidak berlangsung optimal akibatnya materi yang diajarkan tidak dapat diterima sepenuhnya oleh siswa. Setelah mengetahui permasalahan berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi dikelas tersebut, dapat disimpulkan penyebab masalah rendahnya motivasi belajar yaitu Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang dapat membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran

Permasalahan tersebut dapat diatasi salah satunya dengan menghadirkan variasi pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam hal ini yaitu media pembelajaran yang disukai siswa, dapat dirasakan secara langsung, serta mengandung unsur permainan, karena pada dasarnya siswa usia sekolah dasar merupakan usia di mana mereka akan lebih tertarik apabila belajar dilakukan dengan bermain. Pemilihan media pembelajaran tentunya dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa terhadap sebuah pembelajaran, dalam hal ini peneliti memilih media permainan ular tangga karena “ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar dan permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain” (Husna, 2009: 143). Permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang telah dimodifikasi, baik bentuk maupun unsur-unsur gambar didalam petak permainannya, dimana terdapat unsur pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dan manfaat bekerja, selain itu terdapat kuis yang terkait dengan materi pada petak tertentu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara mendalam dengan judul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian Melalui Media Permainan Ular Tangga ”**.

2.1 BAB KAJIAN TEORI

2.1.1 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian Nanik Agustina mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Malang tahun 2008 dengan judul Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakis aji Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Kebon agung 06 Pakis aji Malang, yaitu siswa yang tuntas belajar adalah 97,8%, sedangkan siswa yang belum tuntas belajar adalah 2,2%.

Penelitian yang relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih Dengan judul Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa SD Nogopuro, Sleman. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa SD Nogopuro. Peningkatan persentase motivasi

belajar IPS rata-rata yaitu, pada pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 62,96%, setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 73,89%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase rata-rata meningkat menjadi 85,74%.

2.1.2 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Irham, M dan Novan A. W. (2013:56), “motivasi merupakan keadaan atau kondisi pribadi pada siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu dengan tujuan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan siswa yang bersangkutan”.

Menurut Winkelas (Aunurrahman 2012:180), “motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan hidup belajar dalam mencapai satu tujuan”.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian motivasi belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengarahkan individu untuk melakukan suatu kegiatan atau aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi merupakan hal yang penting dalam sebuah pembelajaran. Adanya motivasi membuat seseorang mempunyai rasa ingin tahu serta semangat dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari, kedua hal tersebut dapat menjadi landasan dalam belajar.

Menurut Uno (2007:27), “ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar, 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar, 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar”.

2.1.4 Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seorang guru berperan sebagai motivator siswanya. Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar (Sardiman, 2012:145).

Menurut Sardiman (2012: 92-95), ada beberapa cara dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yaitu: 1. Memberi angka. Angka-angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. 2. Hadiah. 3. Saingan/kompetisi. 4. Memberi ulangan. 5. Mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. 6. Pujian. Pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. 7. Hukuman. Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. 8. Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. 9. Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami

tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Menurut Uno (2007: 34-37), teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran yaitu: 1.Pernyataan penghargaan secara verbal, 2.Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan, 3.Menimbulkan rasa ingin tahu, 4.Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa, 5.Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa, 6.Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar, 7.Menggunakan kaitan yang unik dan tidak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami, 8.Menuntut siswa untuk menggunakan, hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, 9.Menggunakan simulasi dan permainan, 10.Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum, 11.Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, 12.Memahami iklim sosial di sekolah, m.Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat,13.Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, 14.Merumuskan tujuan-tujuan sementara, 15.Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai, 16.Membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa, 17.Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri, 18.Memberikan contoh yang positif.

Dari penjabaran dua ahli diatas maka peneliti memilih beberapa cara memotivasi siswa yaitu, mengadakan permainan dalam pembelajaran, mengadakan persaingan yang sehat antar siswa di dalam kelas, menimbulkan rasa ingin tahu serta memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa.

2.2 Kajian Media Permainan Ular Tangga

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2010:10), “media pembelajaran ialah semua jenis media yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.”

Menurut Sanaky (2009:3), “media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.”Berdasarkan pengertian media menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis komponen atau benda

2.2.2 Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori permainan papan yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Husna 2009:145).

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi kedalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga.)Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang terdiri atas kotak kotak yang didalamnya terdapat gambar ular dan tangga, permainan ular tangga disertai dengan sejumlah peraturan.

2.2.3 Karakteristik Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat Sadiman (2003: 75), bahwa “permainan adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu”. Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang

menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan, b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih, c. Papan permainan ular tangga disekat dalam petak-petak kecil, d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular, e. Permainan ular tangga dilakukan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemainnya, f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya, h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular, i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir (http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga).

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, disimpulkan bahwa permainan ular tangga termasuk permainan yang terdiri dari unsur-unsur yaitu adanya pemain, media permainan, dadu serta bidak. Di dalam penelitian peneliti menggunakan desain permainan ular tangga yang sudah ada, papan permainan ular tangga yang digunakan memiliki 50 petak dan gambar yang digunakan adalah gambar yang mengandung materi pembelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan dan semangat bekerja, untuk pemenang permainan adalah pemain pertama kali sampai ke petak terakhir, dan permainan dinyatakan selesai sesuai waktu yang ditentukan.

2.2.4 Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik. 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan. 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Ismail (Iva Rifa, 2012:12).

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain: 1) Melatih kemampuan motorik, 2) Melatih konsentrasi, 3) Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi), 4) Melatih keterampilan berbahasa, 5) Menambah wawasan, 6) Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah 7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan, 8) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai, 9) Meningkatkan rasa percaya diri (Iva Rifa, 2012:15).

Kajian IPS

2.3.1 Pengertian IPS

Menurut Saib (2010:1), "IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan".

Menurut Djahiri (Saib 2010:1), "IPS merupakan ilmu yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan".

Berdasarkan pengertian IPS di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah sebuah ilmu yang didalamnya terdapat cabang-cabang ilmu lainnya yang mempelajari menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

2.3.2 Tujuan IPS di SD

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat, tujuan lain dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan persoalan yang dihadapinya. Gross (Saib, 2010:2)

Menurut Saib (2010:3) tujuan pembelajaran di SD adalah :1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat,2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi,menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, 3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, 4. Membekali anak didik dengan kesadaran,sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, 5.Membekali anak didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan di masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan lingkungannya.serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya, berdasarkan tujuan dari pembelajaran IPS tersebut ips tampaknya dibutuhkan untuk suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa, penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya serta bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3.1 BAB METODE PENELITIAN

3.1.1 Subjek Penelitian

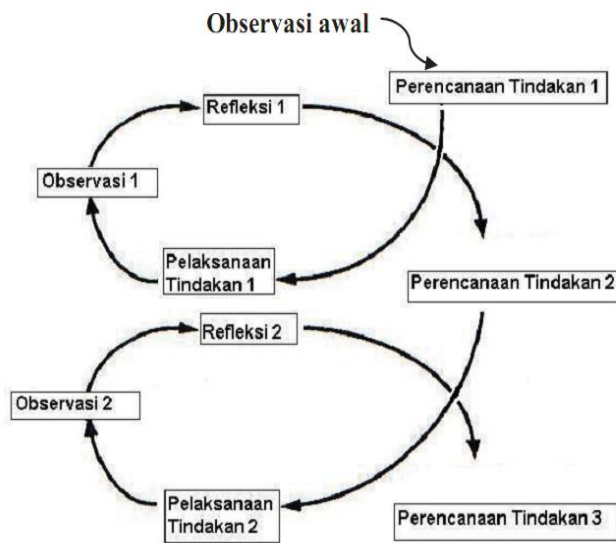
Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian yang berjumlah 33 orang yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* atau biasa disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian tindakan kelas lebih banyak mengandalkn pada perlakuan tindakan yang dilakukan terhadap suatu masalah yang terjadi dikelas. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan pada siswa kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa siklus, siklus direncanakan akan dilakukan sebanyak 2 kali dan akan dihentikan apabila siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan, apabila data yang diperoleh selama 2 siklus masih kurang maka siklusnya akan terus ditambah sampai data yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Model penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah model Kemis dan Mc. Taggart (Aries dan Haryono, 2012:125).



Gambar 3.1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas (model Kemis dan Mc. Taggart)

3.2.1 Perencanaan Tindakan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

1. Membuat Jadwal penelitian.
2. Menyiapkan Silabus pembelajaran IPS
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan materi.
4. Menyiapkan media permainan ular tangga.
5. Membuat nama-nama kelompok permainan.
6. Membuat soal-soal kuis.
7. Menyiapkan ruang belajar

3.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan di laksanakan dalam beberapa siklus yaitu pada setiap siklusnya di lakukan dalam 2 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran IPS dikelas III. langkah-langkah yang akan di lakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 - a. Guru mengucapkan salam.
 - b. Guru melakukan apersepsi mengenai kesiapan siswa untuk belajar
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran..
2. Kegiatan inti
 - a. Eksplorasi.
 - 1) Siswa mengamati gambar macam macam pekerjaan
 - 2) Guru dan siswa bertanya jawab mengenai tugas dari macam-macam pekerjaan tersebut
 - b. Elaborasi.
 - 1) Guru menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan
 - 2) Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar rumahnya.

- 3) Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok
 - 4) Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan permainan ular tangga
 - 5) Guru menjelaskan peraturan permainan ular tangga
 - 6) Guru mengawasi permainan yang dilakukan siswa
 - 7) Guru memberikan evaluasi soal-soal
- c. Konfirmasi
- 1) Guru dan siswa meluruskan kesalahpahaman
3. Penutup
- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan.
 - 2) Guru menutup pembelajaran

3.2.3 Observasi

Dalam penelitian ini kegiatan observasi dilakukan menggunakan lembar observasi motivasi, dalam penelitian ini observasi difokuskan kepada proses pembelajaran serta permainan ular tangga, karena keterbatasan peneliti ,untuk melakukan observasi saat siswa melakukan permainan ular tangga peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan juga teman sejawat guna mengamati dan mencatat hal-hal yang terdapat dalam lembar observasi. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Lembar observasi digunakan peneliti untuk menjaring data dalam proses belajar mengajar. Observasi yang akan dilakukan meliputi beberapa aspek indikator, yaitu:

1. Adanya keinginan, kebutuhan dan semangat dalam belajar.
2. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
3. Dapat mengeluarkan pendapatnya.
4. Tekun menghadapi tugas.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar dan Permainan Ular Tangga

Indikator	Deskriptor
1. Adanya keinginan dan kebutuhan dalam belajar	1. Memperhatikan saat guru menjelaskan materi 2. Bersemangat saat mengikuti permainan ular tangga
2. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	3. Dapat menjawab kuis pada permainan ular tangga
3. Dapat mengeluarkan pendapatnya	4. Berani berpendapat 5. Berani bertanya
4. Tekun menghadapi tugas	6. Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas 7. Mengerjakan tugas sendiri

3.2.4 Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian kembali mengenai hal-hal yang telah dilakukan selama proses penelitian, hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang digunakan sebagai bahan pertimbangan pada perencanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya proses refleksi dilakukan bersama dengan guru kelas hal ini dilakukan untuk mengetahui penyebab terjadinya kendala selama tindakan berlangsung, setelah mengetahui kendala yang terjadi tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi hasil dari tindakan tersebut untuk diperbaiki di siklus selanjutnya.

IV BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 dan 9 Februari 2017. Siklus ini dilakukan selama 2 kali pertemuan. Siklus ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

4.1.1.2 Pelaksanaan tindakan Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah melaksanakan proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga. Media ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut

1. Langkah-langkah pembelajaran pertemuan 1

a. Kegiatan Pendahuluan:

Pada kegiatan pendahuluan guru mengawali pembelajaran hari itu dengan mengajak siswa untuk berdoa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa satu persatu, berdasarkan hasil absensi yang dilakukan oleh guru pada siklus I pertemuan I ini diketahui bahwa semua siswa hadir.

b. Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti guru langsung menyampaikan materi pembelajaran sehingga mengakibatkan sebagian besar siswa belum siap untuk mengikuti pembelajaran, saat guru menyampaikan materi hanya beberapa orang siswa saja yang memperhatikan, sementara yang lainnya tidak memperhatikan sama sekali, ada yang mengobrol, bermain, melamun dan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing.

Saat guru mencoba bertanya jawab tentang materi yaitu jenis-jenis pekerjaan kepada siswa, terlihat sebagian siswa kembali memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dari guru dengan menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui seperti nelayan, peternak, TNI dan juga guru, namun setelah itu siswa kembali tidak memperhatikan dan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Diakhir materi guru menyampaikan bahwa siswa akan melakukan permainan ular tangga, saat guru menunjukkan ular tangga siswa terlihat sangat antusias dan ingin agar permainan segera dimulai, guru membagikan satu persatu ular tangga, lembar soal dan jawaban, lembar perolehan skor serta kertas yang berisi nomor urutan permainan kepada kelompok 1-6, selanjutnya guru menginstruksikan agar tidak memulai permainan sebelum guru menjelaskan peraturannya, namun karena sangat bersemangat siswa pun langsung memulai permainan sehingga guru tidak sempat menjelaskan peraturan permainan dan harus menjelaskannya ditengah-tengah permainan, karena peraturan permainan tidak tersampaikan dengan baik banyak siswa yang bertanya kepada guru tentang cara menjawab lembar soal pada permainan ular tangga, lembar soal yang harusnya dijawab di dalam kelompok malah ditanyakan kepada guru, hal itu terjadi secara terus menerus sehingga kelas menjadi sangat gaduh dan guru harus mendatangi satu persatu kelompok untuk menjelaskan ulang peraturan permainannya.

Siswa bermain dengan bersemangat dikelompoknya masing-masing, mereka sangat senang ketika berhasil menjawab kuis dengan benar namun ada beberapa siswa yang berjalan jalan dan mengganggu temannya di kelompok lain, ada pula siswa anggota kelompok 2 yang sempat bertengkar karena mengatakan temannya telah bermain curang sehingga harus mendamaikan mereka. Permainan berakhir ketika sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru, guru meminta siswa merapikan permainannya dan meletakkan kembali ke meja guru, selanjutnya guru memberikan lembar evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individu.

Setelah tugas selesai guru meminta siswa mengumpulkan media permainan ular tangga ke meja guru.

c. Kegiatan Akhir:

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan dari materi yang diajarkan. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdo'a.

Kegiatan pengamatan siklus I, dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar selama proses belajar mengajar berlangsung dengan media permainan ular tangga . Adapun aspek yang dinilai adalah motivasi belajar siswa yang di dasari oleh indikator-indikator sebagai berikut :

1. Adanya keinginan dan kebutuhan dan semangat dalam belajar
2. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
3. Dapat mengeluarkan pendapatnya
4. Tekun menghadapi tugas

Dari ke-4 indikator di atas, peneliti akan menjelaskan tiap-tiap indikator secara rinci, sesuai dengan kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung agar data lebih akurat, peneliti telah menyiapkan lembar observasi yang memudahkan peneliti dalam mengamati ke-4 indikator diatas. Pada siklus 1 terdapat 2 kali pertemuan, sehingga hasil observasi pada siklus 1 merupakan rata-rata pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Berikut hasil observasi pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus 1 :

No	Nama siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah	Rata-rata	Predikat
1	AA	85.71	71,42%	157.13	78.56	B
2	AN	42,8	0	42,8	21.4	SK
3	AGG	85,71	71,42%	157.13	78.56	B
4	AS	57,14	71.42%	128.56	64.28	C
5	BS	28,5	85,71%	114.21	57.10	C
6	DS	0	42,85%	42.85	21.42	SK
7	DR	57,14	85,71%	142.85	71.42	B
8	DTW	0	42.85%	42.85	21.42	SK
9	FRA	0	28,57%	28,57	14.28	SK
10	HAA	71,42	85,71%	157.13	78.56	B
11	HHH	28,5	85,71%	114.21	57.10	C
12	IP	85,71	85,71%	171.42	85.71	SB
13	JS	85,71	100%	185.71	92.85	SB
14	KD	57,14	57.14%	114.28	57.14	C
15	KN	28,5	85,71%	114.21	57.10	C
16	LN	28,57	28,57%	57.14	28.57	SK
17	MLI	28,5	57.14%	85.64	42.82	K
18	MLA	14,28	71.42%	85.7	42.85	K
19	MNA	14,28	57.14%	71.42	35.71	SK
20	MF	85.71	71.42%	157.13	78.56	B
21	MR	28,5	71.42%	99.92	49.96	K
22	MFA	14,28	-	14,28	7.14	SK
23	MBU	28,57	28,57%	57.14	28.57	SK
24	MG	100	-	100	50	K

25	MRY	14,28	71.42%	58.7	42.85	K
26	MFN	14,28	57.14%	71.42	35.71	SK
27	NA	71,42	42.85%	114.27	57.13	C
28	RA	14,28	57.14%	71.42	35.71	SK
29	RD	14,28	28,57%	42.85	21.42	SK
30	SS	85.71	100%	185.71	92.85	SB
31	SM	42,85	57.14%	99.99	49.99	K
32	SZ	85.71	85,71%	171.42	85.71	SB
33	ZP	0	28,57%	28,57	14.28	SK
JUMLAH		1.372	1.914		1.656,73	
RATA-RATA		41.57	58		50.20	
PERSENTASE		50.20% (K)				

V BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 111/I Muara Bulian. Hal ini dapat dilihat dari semua indikator motivasi belajar peserta didik yang terdiri dari 4 indikator dan 7 deskriptor sudah tercapai dan dikategorikan baik pada siklus ke II, dengan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 111/I Muara Bulian, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan analisis pada siklus I diperoleh presentasi keberhasilan kelasnya 50,20% , siklus ke II hasilnya meningkat dimana dari hasil analisis pada siklus II diperoleh keberhasilan kelas yaitu 71,87% dengan kategori baik. Pada siklus II penelitian ini berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dimana telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 111/I Muara Bulian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti menyarankan kepada guru khususnya guru sekolah dasar dapat menerapkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS kelas III karena media ini memiliki kelebihan dimana meningkatkan rasa ingin belajar siswa, menghindari kejenuhan siswa dengan mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa secara langsung, karena berdasarkan hasil penelitian skripsi ini, penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan baik, tetapi dalam penggunaan media ini guru harus bisa mengelola kelas, dan membimbing dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajarannya karena media permainan ular tangga ini akan menimbulkan keaduan

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Saib, dkk. (2010) *Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Gaung Persada.
- Aries, Erna dan Ari Dwi Haryono. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Terintegrasi, (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hujair, sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Irham, M dan Novan A. W. 2013. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Iva Rifa. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- M. Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Permainan Ular Tangga. http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga.com Diakses pada tanggal 30 September 2016.
- PKM Ular Tangga. <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkmUlartangga> diakses pada tanggal 30 September.
- Rayandra, Asyhar. 2010. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Gaung Persada (gp) Press.
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, N. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif dan R & D*. Bandung: Albeta.