

PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT

Risda Karmila¹, Yadi Ardiawan²

Universitas PGRI Pontianak^{1,2}

e-mail: risdakarmila@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap minat belajar; (2) pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar; (3) hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan paradigma penelitian yaitu paradigma ganda dengan dua variabel dependen. Bentuk penelitian *Pre-eksperimental design*. Rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design* adalah *One Group Pretest-Posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak yang terdiri dari sepuluh kelas yaitu kelas VII A sampai dengan kelas VII J. Sampel penelitian ini adalah kelas VII B. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa 1) Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak. Pengaruh itu dapat dilihat setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,173209 > 1,69552$ maka H_a diterima. 2) Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak. Pengaruh itu dapat dilihat setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,060665 > 1,69552$ maka H_0 ditolak H_a diterima. 3). Terdapat hubungan yang signifikan antara minat dan hasil belajar di kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak dengan $\alpha = 0,05$ dan uji signifikansi yaitu 9,07.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Minat, Hasil Belajar

Abstract

The aim of this research is to determine (1) the significant positive influence of the media game Snakes and Ladders on interest in learning; (2) the significant positive influence of the snakes and ladders game media on learning outcomes; (3) a significant relationship between student interest in learning and learning outcomes for class VII students at SMP Negeri 16 Pontianak. The research method used in this research is an experimental research method with a research paradigm, namely a dual paradigm with two dependent variables. Pre-experimental design research form. The Pre-Experimental Design research design is One Group Pretest-Posttest design. The population in this study were all class VII students at SMP Negeri 16 Pontianak consisting of ten classes, namely class VII A to class VII J. The sample for this research was class VII B. The conclusions in this study were that 1) There is a significant positive influence from the media snake and ladder game on the learning interest of class VII students at SMP Negeri 16 Pontianak. This effect can be seen after testing using the t-test with $\alpha=0.05$ $t_{count}>t_{table}$ or $2.173209 > 1.69552$ then H_a is accepted. 2) There is a significant positive influence from the snakes and ladders game media on the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 16 Pontianak. This effect can be seen after testing using the t-test with $\alpha=0.05$ $t_{count}>t_{table}$ or $5.060665 > 1.69552$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. 3). There is a significant relationship between interest and learning outcomes in class VII SMP Negeri 16 Pontianak with $\alpha=0.05$ and a significance test of 9.07.

Keywords: Snakes and Ladders Mining Media, Interest, Learning Results

Copyright © 2024 Risda Karmila, Yadi Ardiawan

Corresponding Author: Risda Karmila

Email Address: risdakarmila@gmail.com

Received: 04 Juli 2024, Accepted: 16 Agustus 2024, Published: 26 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesan adalah siswa atau juga guru. Proses komunikasi belajar mengajar sering kali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut.

Wang Qiyun dan Cheung Wing Sum (Sutirman, 2013: 15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajaran. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran matematika yaitu adanya sarana prasarana berupa media pembelajaran. Menurut *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Arsyad, 2014: 28) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2) memperbesar perhatian siswa, (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, dan (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara komunikasi dari guru pada siswa, diharapkan dengan penggunaan media yang menarik, siswa akan lebih menikmati saat-saat belajar matematika karena mereka dihadapkan pada situasi yang menyenangkan.

Hamalik (Arsyad, 2014: 19) mengatakan bahwa: "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Maka dari itu pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga minat untuk mengikuti pelajaran dan berdampak meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses dalam perwujudan prestasi belajar dan kualitas hasil belajar yang baik, tentunya akan terlihat ketika tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai. Keberhasilan tujuan pembelajaran itu sendiri dapat dicapai apabila siswa memiliki semangat dan motivasi yang

tinggi dalam belajar. Dengan demikian guru diharapkan mampu memelihara minat belajar yang sudah ada maupun memunculkan minat-minat baru pada diri individu siswanya oleh karena minat menjadi alat dan upaya dalam memotivasi siswa (Ardhisan, 2014).

Minat belajar merupakan modal awal siswa untuk belajar. Guru dan siswa dapat saling mengembangkan minat belajar yaitu dengan cara guru bertindak sebagai mediator dan fasilitator yang baik yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa akan memiliki semangat, dorongan, dan sikap untuk aktif dalam proses pembelajaran (Puspasari, 2010).

“Pelajaran akan berjalan lancar apabila ada minat. Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak ada minat. Dalam kegiatan belajar, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik” (Nasution dalam Sari, 2014).

Berdasarkan observasi, sekolah menggunakan metode pembelajaran kurang variatif, penerapannya masih menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi jenuh dan tidak menyenangkan. Rendahnya minat belajar siswa terlihat saat guru menjelaskan materi pelajaran matematika, siswa sering mengobrol dengan teman sebangku. Selain itu juga pusat perhatian siswa masih tertuju pada hal lain yang lebih menarik perhatiannya. Siswa kurang aktif karena tidak ada minat untuk belajar matematika. Prestasi belajar matematika yang diperoleh siswa kelas VII tampak pada Ulangan Harian pada materi operasi bilangan bulat. Rata-rata nilai siswa masih jauh di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 75 % siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

Salah satu cara yang dapat membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan, bermanfaat dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga berminat untuk mengikuti pelajaran dan berdampak meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini media pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan yaitu media permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena siswa tidak akan merasa tertekan belajar matematika karena mereka merasakan belajar sambil bermain.

Permainan ular tangga diciptakan dengan memodifikasi permainan ular tangga biasa dengan menambahkan unsur-unsur operasi bilangan bulat didalamnya. Permainan ini dijadikan sebagai media oleh guru dalam pendalaman materi operasi bilangan bulat sehingga siswa bisa lebih semangat dalam belajar dan tidak merasa tertekan dengan soal-soal yang diberikan dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hal di atas, penulis meyakini bahwa menggunakan media permainan ular tangga dapat mengatasi masalah rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi bilangan bulat. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak menegangkan bagi siswa serta memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui pelajaran yang menyenangkan inilah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang rendah dan siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan guru dengan baik sehingga akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak tahun ajaran 2016/2017. Adapun tujuan penelitian ini secara rinci adalah: 1. Untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa; 2. Untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa; 3. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara atau pengantar”. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014: 3-10).

Tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan – pesan secara mudah kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai pesan – pesan secara mudah, cepat, dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak dipahami arti atau maknanya (Amig, 2013).

Media permainan ular tangga adalah suatu permainan papan yang disediakan oleh guru untuk siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan operasi bilangan bulat yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak – kotak kecil dan di beberapa kotak gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain serta terdapat simbol-simbol matematika pada kotak-kotak tersebut.

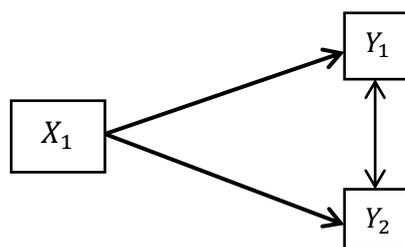
Menurut Susanto (2013: 3) “minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau keinginan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”. Minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan/mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa tidak berminat kepada bahan/mata pelajaran juga kepada gurunya, maka siswa tidak akan mau belajar oleh karena itu apabila siswa tidak berminat sebaiknya dibangkitkan sikap positif (sikap menerima) kepada pelajaran dan kepada gurunya, agar siswa mau belajar memperhatikan pelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2008: 105) yaitu guru perlu sekali mengenal minat-minat muridnya, karena ini penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka ke arah pengetahuan, dan untuk mendorong motivasi belajar mereka (Ulya, 2012).

Slameto (2010: 180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memilih minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Menurut Suprijono dalam Sari (2014) “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak terlihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas diberi tanda X dan variabel terikat diberi tanda Y. Media permainan ular tangga mempunyai kedudukan sebagai variabel bebas. Dua variabel terikat yaitu minat belajar diberi simbol Y_1 dan hasil belajar Y_2 . Paradigma penelitian yang digunakan yaitu paradigma ganda dengan dua variabel dependen.



Gambar 3.1 Paradigma Ganda Dua Variabel Dependen

Keterangan :

 X : Media Permainan Ular Tangga Y_1 : Minat belajar siswa Y_2 : Hasil belajar siswa→ : -Pengaruh media pembelajaran Permainan Ular Tangga (X) terhadap minat belajar matematika (Y_1)-Pengaruh media Permainan Ular Tangga (X) terhadap hasil belajar matematika (Y_2)↔ : Hubungan minat belajar (Y_1) terhadap hasil belajar matematika (Y_2)

Dalam penelitian ini digunakan bentuk penelitian *Pre-eksperimental* desain karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design* adalah *One Group Pretest-Posttest design*. Dalam rancangan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

 O_1 : Pretest (Tes awal) X : Perlakuan (Pembelajaran menggunakan Media Permainan Ular tangga) O_2 : Posttest (Tes Akhir)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak tahun ajaran 2016/2017. Siswa kelas VII terdiri atas sepuluh kelas yaitu kelas VII A sampai dengan VII J, siswa masing-masing kelas berjumlah ± 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Salah satu cara dalam tipe *purposive sampling* adalah dengan cara memilih sampel dengan rekomendasi dari seseorang yang berpengalaman, dalam hal ini adalah guru. Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media permainan Ular Tangga.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu teknik pengukuran dan teknik komunikasi tak langsung. Pertama, untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk *essay*. Pengukuran dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi operasi bilangan bulat yang diajarkan menggunakan media permainan ular tangga. Kedua, dalam penelitian ini teknik komunikasi tidak langsung yang digunakan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa menggunakan media permainan Ular Tangga. Angket akan digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam pelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket ini terdiri dari beberapa pertanyaan dan beberapa pilihan jawaban tertentu. Jadi dalam angket ini siswanya perlu memberikan ceklis (✓) untuk menentukan pilihan jawaban. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert.

Tabel 2. Skala Kategori Skala Likert

Kategori	Skor	
	Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Proses pengujiannya dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor angket yang akan divalidkan dengan skor angket yang dijadikan kriterianya yaitu skor butir angket dengan skor total semakin tinggi indeks korelasi yang didapat berarti semakin tinggi kesahihan tes tersebut. Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut.

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

Dimana:

R_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

N = Jumlah responden

(Riduwan, 2010: 98)

Dari perhitungan menggunakan rumus korelasi *product moment*, diperoleh koefisien korelasi antara skor perbutir pernyataan angket pada setiap siswa (X) dengan jumlah seluruh skor yang diperoleh setiap siswa (Y). Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

T = Nilai t_{hitung}

R = Koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n = Jumlah responden

Riduwan (2010: 98)

Dari perhitungan korelasi *product moment* pada lampiran D diperoleh hasil analisis validitas tiap butir pernyataan yang tercantum pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Validitas Angket

No. Angket	Rxy	t hitung	t tabel	Keterangan
1	0,488238	3,309750	1,6923	Valid
2	0,366556	2,330807	1,6924	Valid
3	0,093904	0,558007	1,6924	tidak valid
4	0,586715	4,286343	1,6924	Valid
5	0,711723	5,994092	1,6924	Valid
6	0,082924	0,492279	1,6924	tidak valid
7	0,678290	5,461143	1,6924	Valid
8	0,778288	7,332955	1,6924	Valid
9	0,515449	3,558604	1,6924	Valid
10	0,550812	3,904309	1,6924	Valid
11	0,456364	3,034286	1,6924	Valid
12	0,221349	1,342828	1,6924	tidak valid
13	0,595803	4,388844	1,6924	Valid
14	0,419508	2,734059	1,6924	Valid
15	0,627723	4,770661	1,6924	Valid
16	0,330760	2,073513	1,6924	Valid
17	0,76600	7,050012	1,6924	Valid
18	0,689002	5,624191	1,6924	Valid
19	0,610853	4,564423	1,6924	Valid
20	0,750587	6,720222	1,6924	Valid

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus perhitungan validitas pada kriteria validitas diketahui tiga pernyataan tidak valid. Pernyataan angket yang akan digunakan adalah pernyataan yang valid. Oleh karena itu pernyataan angket yang digunakan adalah no 1,2,4,5,7,8,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20.

Untuk menghitung reliabilitas tes pada penelitian ini menggunakan Rumus Alpha. Adapun rumus Alpha yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien Reliabilitas

n = banyak butir soal

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

s_t^2 = Varians skor total

(Budiyono, 2011: 18)

Jika hasil r dikonsultasikan dengan nilai r tabel *product moment* dengan $dk = N - 1$ signifikansi 5% maka kaidah keputusan :

Jika $r > r$ tabel berarti reliabel dan

Jika $r < r$ tabel berarti tidak reliabel

Dengan kriteria reliabelitas r sebagai berikut :

$0,90 \leq r \leq 1,00$: derajat reliabilitas sangat rendah
$0,70 \leq < 0,90$: derajat reliabilitas rendah
$0,40 \leq r < 0,70$: derajat reliabilitas sedang
$0,20 \leq r < 0,40$: derajat reliabilitas tinggi
$r < 0,20$: derajat reliabilitas sangat tinggi

Dari perhitungan data pada lampiran D diperoleh hasil analisis reliabilitas tiap pernyataan angket dengan mengacu pada tabel bantu perhitungan reliabilitas soal dan dari hasil perhitungan reliabilitas soal nilai reliabilitas $r_{11} = 1,00$ yaitu terletak antara $0,81 \geq r_{11} \leq 1,00$: derajat reliabilitas sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis uji t pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematik dan hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan sebab akibat dimana dengan pembelajaran media permainan ular tangga memberikan akibat atau dampak positif terhadap minat dan hasil belajar yang mengalami peningkatan signifikan. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada nilai rata-rata angket minat akhir lebih tinggi dari nilai rata-rata angket minat awal dan rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest.

Pengamatan Minat Belajar Siswa

Pada saat pembelajaran siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari wajah siswa yang nampak ceria dan terlihat begitu menikmati tahap demi tahap permainan. Terdapat siswa yang bertanya tentang langkah-langkah dalam permainan ular tangga dan mereka juga mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Siswa juga mampu bekerjasama dengan teman secara baik.

Awal kemunculan minat belajar pada saat siswa pada saat menerima media permainan ular tangga. Siswa terlihat antusias dan penasaran melihat media permainan yang digunakan. Beberapa siswa tidak sabar untuk segera bermain dan bertanya apa yang harus dilakukan

selanjutnya. Minat belajar siswa semakin besar ketika siswa diminta untuk memulai permainan. Siswa terlihat senang dan antusias ketika menjalankan bidak, melempar dadu dan pada saat menjawab soal bersama teman sekelompoknya. Siswa semakin bersemangat untuk menjawab soal-soal pada media dan tidak ingin kalah dengan kelompok lain. Siswa berusaha keras menjawab soal dengan benar sehingga dapat mencapai finish dengan cepat.

Minat siswa juga tampak besar ketika siswa beradu kecepatan dengan kelompok lain untuk mencapai finish tercepat. Siswa bekerja sama dengan teman anggota kelompoknya agar mampu menjawab soal dengan benar sehingga mencapai finish tercepat dan tidak kalah dengan kelompok lain. Desain media permainan ular tangga yang dibuat terlihat warna-warni dengan gambar ular dan tangga yang menarik perhatian siswa. Siswa juga antusias ketika dalam permainan mendapatkan kartu-kartu soal yang terdapat pada media permainan ular tangga yaitu kartu Tangga, Ular dan Magic.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Terlihat dari antusias mereka saat berdiskusi dengan teman anggota kelompoknya. Siswa tidak mengeluh saat mengerjakan soal, karena siswa dapat bekerja sama bersama dengan teman anggota kelompoknya untuk menjawab soal-soal dalam media permainan ular tangga. Dengan media permainan ular tangga siswa dapat merasakan belajar sambil bermain karena siswa belajar matematika dengan penuh kegembiraan dan tidak ada tekanan serta tidak membuat mereka bosan.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian mendukung hipotesis pertama yang menyatakan bahwa variabel media permainan ular tangga berpengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak pada mata pelajaran Matematika. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi $t_{hitung} (2,515) > t_{tabel} (1,695)$. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Besarnya perubahan minat belajar dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 10,35 dengan demikian kenaikan minat belajar siswa dengan media permainan ular tangga sebesar 12,18 %.

Minat belajar adalah keterlibatan seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman yang dituntutnya karena minat belajar merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kaitannya dengan belajar. Seseorang yang memiliki minat dalam belajar memiliki ciri-ciri bahwa dalam proses

pembelajaran siswa akan selalu memperhatikan pelajaran saat guru menjelaskan suatu pelajaran, memiliki perasaan senang dan terhindar dari rasa terpaksa dalam belajar, serta memiliki daya tarik terhadap suatu aktifitas yang telah menjadi kegemaran siswa.

Penggunaan media permainan ular tangga pada pelajaran Matematika ini mewujudkan adanya perbedaan cara guru mengajar dan adanya variasi media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menimbulkan minat belajar pada siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan saat mengikuti pelajaran Matematika. Selain itu siswa terlihat bersemangat dalam belajar karena ingin menjawab soal – soal yang ada pada kotak media ular tangga agar dapat mencapai finish tercepat. Hal ini membuktikan bahwa siswa mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran Matematika.

Pengamatan Hasil Belajar

Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, siswa dituntut untuk cepat dan sigap dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak media dan ketika mendapat kartu soal. Kelompok akan berlomba-lomba untuk cepat menjawab pertanyaan yang diperoleh. Media permainan ular tangga dilengkapi dengan kartu-kartu soal yaitu kartu Tangga, kartu Ular dan kartu Magic. Kartu tangga akan diperoleh siswa jika bidak siswa berada pada kotak bergambar tangga. Kartu Ular akan diperoleh siswa jika bidak siswa berada pada kotak bergambar ular. Sedangkan kartu Magic, akan diperoleh siswa ketika siswa sudah melempar dadu sebanyak tiga kali. Kartu-kartu tersebut berisi soal operasi bilangan bulat yang dikerjakan siswa secara berkelompok, sehingga diharapkan ketika berdiskusi mengerjakan soal.

Pengaruh media terhadap hasil belajar dilihat dari ketika siswa menjawab soal bersama teman-temannya kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Dari hasil diskusi siswa dengan anggota kelompoknya terlihat bahwa pekerjaan siswa hasil dan caranya tepat. Siswa mampu mengerjakan soal-soal operasi bilangan bulat dengan menerapkan sifat-sifat operasi bilangan bulat. Ketika presentasi siswa dapat menjelaskan dengan baik. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa bekerja sama lebih solid sehingga tercipta ketergantungan positif antara siswa yang satu dengan yang lain dalam satu kelompok. Setiap kelompok harus memiliki kekompakan yang tinggi dan saling berbagi ilmu dengan anggota satu kelompok. Sehingga siswa dapat memahami konsep dengan mudah melalui diskusi bersama teman sekelompoknya.

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data statistik yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis uji hipotesis yaitu nilai $t_{tabel} = 1,69552$ dan $t_{hitung} = 5,28429$ yang mana $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti media permainan ular tangga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 35%.

Permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa karena pada media permainan ini siswa dituntut untuk cepat dan sigap dalam menjawab pertanyaan ketika mendapatkan kartu soal. Kelompok akan berlomba-lomba untuk cepat menjawab pertanyaan yang diperoleh dan mencapai finish secepat-cepatnya agar bisa menjadi pemenang. Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga siswa menjawab soal secara bersama-sama dengan kelompok sehingga setiap siswa diharapkan dapat berbagi pengetahuan dan berdiskusi untuk menyelesaikan soal-soal secara tepat dan teliti. Pengerjaan soal secara kelompok juga bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam menyelesaikan soal-soal dalam media permainan ular tangga maupun kartu soal karena siswa akan berbagi dalam mengerjakan soal.

Pengamatan Hubungan Minat dan Hasil Belajar

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa bekerja sama sehingga terjalin interaksi antara satu dengan yang lain satu kelompok. Bekerja sama atau diskusi dalam kelompok membuat mereka memahami materi lebih cepat karena setiap anggota akan memberikan pendapat kepada siswa yang sulit untuk menjawab soal. Pemahaman materi karena dilihat dari hasil pekerjaan siswa dan hasil presentasi siswa bersama teman anggota satu kelompok yang terlihat sangat baik dari sebelum perlakuan.

Selain kerjasama kelompok, permainan ular tangga juga membuat siswa lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Adanya minat ditandai dari siswa yang antusias siswa dalam menjawab soal-soal yang terdapat pada media. Minat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian hasil belajar. Adanya minat belajar yang baik akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan lebih tekun, bersemangat dan antusias lebih tinggi dalam mencapai hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang atau tidak memiliki minat belajar.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, maka diperoleh rata-rata minat belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 16 Pontianak adalah 78,03 tergolong baik dengan standar deviasi 4,45 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 16 Pontianak adalah 78,15 tergolong baik dengan standar deviasi 17,48. Dan hasil analisis data dengan r hitung yang mencapai dengan 9,31, $N= 32$ taraf signifikan 5% sebagaimana yang dijabarkan pada lampiran adalah 1,69. Dengan demikian nilai r_{xy} hitung lebih besar dari nilai r_{xy} tabel atau r_{xy} hitung $>$ r_{xy} tabel ($9,31 > 1,69$) atau dengan kata lain nilai korelasi yang didapat dinyatakan signifikan. Melalui pengujian hipotesis yang diperoleh bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat dengan hasil belajar di kelas VII B SMP Negeri 16 Pontianak. Hubungan yang signifikan antara minat dengan hasil belajar artinya meningkatnya minat belajar pada diri siswa akan membawa kenaikan pada hasil belajar siswa dan sebaliknya ketika minat rendah maka hasil belajar cenderung rendah.

Hasil analisis di atas, sejalan dengan teori yang diungkapkan M Dalyono (dalam Haryati 2015), bahwa minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi dan sebaliknya minat belajar kurang maka akan menghasilkan hasil belajar yang rendah. Pernyataan Slameto (2013: 57) bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, penelitian ini membuktikan teori bahwa minat belajar dengan hasil belajar berhubungan. Minat belajar siswa yang rendah mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik pada kegiatan yang berkenaan dengan proses belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa 1) Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak. Pengaruh itu dapat dilihat setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ t hitung $>$ t tabel atau $2,173209 > 1,69552$ maka H_0 ditolak H_a diterima. 2) Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak. Pengaruh itu dapat dilihat setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ t hitung $>$ t tabel atau $5,060665 > 1,69552$ maka H_0 ditolak H_a diterima. 3). Terdapat hubungan yang signifikan antara minat

dan hasil belajar di kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak dengan $\alpha = 0,05$ dan uji signifikansi yaitu 9,07.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan media permainan ular tangga diadakan untuk membuat minat siswa terhadap matematika meningkat dan membuat siswa lebih aktif yang menyebabkan siswa agak ribut dalam belajar, namun diharapkan kedepan media permainan yang digunakan harus membuat lingkungan kelas tetap terkontrol sehingga tidak mengganggu ketertiban kelas yang lain. 2) Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga diperlukan perencanaan yang matang seperti permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, 3) Modifikasi ular tangga lebih dimaksimalkan dalam mengaitkannya dengan materi operasi bilangan bulat sehingga media dapat terlihat secara langsung terhadap materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nanik. (2008). Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang. [Online]. Tersedia: <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35932>. Hotml [1 Juni 2016]
- Ahmadi, Abu dan Prasetya, J. T. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amiq, Lutfi. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar IPS Sejarah Kelas VIII SMP Negeri Pecangaan*. Skripsi. [Online]. Tersedia: lib.unnes.ac.id/19886/1/3101409046.pdf
- Ardhisan, G. D. (2014). Hubungan Antara Minat Belajar Terhadap Kualitas Hasil Belajar Siswa Jurusan Teknik Otomotif di SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Journal Student UNY*, 6 (1). [Online]. Tersedia: <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/11889/91/1050>. Hotml [5 April 2016]
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta. UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- _____. (2011). *Penelitian Hasil Belajar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Hamdani, dkk. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP. Skripsi Untan. [Online]. Tersedia: <file:///C:/Users/User/Downloads/14981-45407-1-PB.pdf>.
- Lestari, K. E dan Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gaja Mada University Press.
- Pamudi. (2011). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VII SMP Kemla Bhayangkara I Kabupaten Kubu Raya. Pontianak. Skripsi FKIP Universitas Tanjungpura..
- Puspasari,A. E. (2010). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Metode Spesialisasi Tugas Tipe Co-Op Co-Op Pada Siswa kelas VIII CSMP Negeri 3 Berbah*. Skripsi UNY. [Online]. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/1407/>
- Riduwan, M. B. A. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. R. (2014). *Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SD Gugus 1 Kabupaten Kepahiang*. Skripsi Universitas Bengkulu. [Online]. Tersedia: <http://repository.unib.ac.id/8784/>
- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar daan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulya, Uly. (2012). *Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV dan V pada MI Riyadlotul Ulum Kunir Kecamatan Dempet Kabupaten Demak Salatiga..* Skripsi STAIN. Hotml [28 Febuari 2016]
- Zuldafrial. (2012).*Pendekatan Penelitian dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Rineka Cipta