



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 3 MANDAU

Hari Darmansyah¹⁾, Bedriati Ibrahim²⁾, Suroyo³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Riau, Riau, Indonesia

E-mail: hari.darmansyah2127@student.unri.ac.id¹⁰, bedriati.ibrahim@lecturer.unri.ac.id²⁾,

suroyo11002@lecturer.unri.ac.id³⁾

Abstract. Learning history is often considered boring by students. For this reason, researchers are interested in developing a media that is a solution to this problem. This research aims to develop snakes and ladders learning media in history learning, especially material on the Indonesian national movement as an effort to increase the learning motivation of class XI students at SMAN 3 Mandau. This type of research is development research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The expert validation results for the Snakes and Ladders learning media obtained a percentage of 97.14% from media experts, 96.67% from material experts, 90% from problem experts and 88.51% from student assessments with an overall category of "very feasible". Apart from that, there was an increase in students' learning motivation in learning history which was marked by an increase in the percentage results of the student learning motivation questionnaire after using the snakes and ladders learning media which obtained a percentage of 86.78% in the "very good" category compared to before using the snakes and ladders learning media which only obtained percentage of 51.24% in the "fairly good" category. This shows that the snakes and ladders learning media is able to increase students' learning motivation in learning history so that it can fade the assumption that learning history is boring learning.

Keywords: Snakes and Ladders Learning Media, History Learning, Motivation to Learn

Abstrak. Pembelajaran sejarah seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan oleh peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media yang menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah khususnya pada materi pergerakan nasional Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 3 Mandau. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli untuk media pembelajaran ular tangga memperoleh persentase 97,14% dari ahli media, 96,67% dari ahli materi, 90% dari ahli soal dan 88,51% dari penilaian siswa dengan kategori keseluruhan "sangat layak". Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga yang memperoleh persentase 86,78% dengan kategori "sangat baik" dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga yang hanya memperoleh persentase 51,24% dengan kategori "cukup baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat memudahkan anggapan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang membosankan.

Keywords: Media Pembelajaran Ular Tangga, Pembelajaran Sejarah, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah negara, karena kemajuan negara ditentukan oleh pendidikan. Sementara pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran sering kali dirasa tidak menyenangkan apalagi ditambah dengan beberapa mata pelajaran yang sering dicap membosankan oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang sering dikatakan membosankan adalah pembelajaran sejarah. Padahal ada pepatah yang mengatakan bahwa sejarah membuat seseorang menjadi lebih arif dan bijaksana dalam bertindak (Santosa, 2017). Mata pelajaran sejarah merupakan bagian dari ikhtiar membentuk karakter bangsa di masa depan (Suroyo et al., 2021).

Salah satu cara untuk menghilangkan anggapan bahwa pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan adalah dengan mengurangi penyampaian pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan menggantinya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Irawan, 2022). Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan yaitu di kelas XI SMAN 3 Mandau, ditemukan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media untuk menunjang pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang biasanya dipakai pada saat pembelajaran adalah buku cetak atau guru menjelaskan menggunakan *slide powerpoint*. Pembelajaran sejarah biasanya hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah atau hanya memberikan tugas yang dilakukan dengan meringkas materi kemudian menuliskannya di buku catatan atau *double folio* kemudian dikumpulkan. Melihat permasalahan tersebut, diperlukanlah sebuah media yang menarik, mempermudah peserta didik memahami materi, mampu membuat seluruh siswa aktif agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media *educational game* berupa permainan ular tangga.

Ular tangga adalah jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih secara sederhana, yaitu dengan melempar dadu dan selanjutnya menjalankan bidak berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar, serta sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Nuronniyah, 2015). Komponen-komponen dan aturan permainan dalam permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti hampir sama dengan ular tangga pada umumnya. Namun dalam ular tangga ini terdapat materi disetiap kotak di papan permainannya dan dilengkapi dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu hadiah, kartu hukuman

dan kartu peluang. Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif, kreatif dan memotivasi peserta didik untuk tertarik dalam pembelajaran.

Alasan mengapa permainan ini dipilih peneliti adalah karena pembelajaran yang paling baik untuk siswa adalah belajar sambil bermain. Kossyvaka & Papoudi dalam (Pamungkas & Azmi, 2021) mengungkapkan bahwa bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena menyenangkan, sukarela dan secara intrinsik memotivasi, fleksibel dengan orientasi non-literal, dengan bermain peserta didik akan berkomunikasi yang membutuhkan keterlibatan aktif. Selain itu, media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Motivasi menurut Hamzah B. Uno berasal dari istilah motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dari dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2016).

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Widianto, 2017) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Sidoarjo”, penelitian (Sri Wahyuni & Hastuti, 2020) dengan judul “Inovasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah”, serta penelitian (Pamungkas & Azmi, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukatif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa”.

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga lainnya karena media ular tangga yang dikembangkan peneliti ini memiliki cara dan peraturan bermain yang berbeda serta memuat materi yang belum pernah di gunakan dalam penelitian pengembangan ular tangga sebelumnya. Ular tangga yang peneliti kembangkan memiliki materi di setiap petak dalam papan permainan ular tangga dengan dilengkapi 5 jenis kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu hadiah, kartu hukuman serta kartu peluang yang dicetak sehingga menyebabkan media pembelajaran ini menjadi lebih unik, menarik dan menyenangkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia kelas XI SMAN 3 Mandau; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia kelas XI SMAN 3 Mandau; 3) peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia kelas XI SMAN 3 Mandau dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga

Tinjauan Literatur

1. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu untuk proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan produktif adalah pembelajaran yang menciptakan kondisi agar siswa melakukan proses berfikir untuk menemukan gagasan-gagasan, dan memanfaatkan gagasan tersebut menjadi ide-ide yang memiliki nilai lebih, sehingga dihasilkan karya yang nyata dan berguna (Sutirman, 2013).

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: 1). Membantu guru dalam bidang tugasnya; 2). Membantu para siswa, dan; 3). Memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar) (Ramli, 2012). Menurut (Musthofa, 2020), dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Permainan termasuk permainan ular tangga termasuk kedalam pilihan media tradisional berdasarkan pegelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dalam (Arsyad, 2002).

b. Ular tangga

Ular tangga merupakan jenis media pembelajaran permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga (Said & Budimanjaya, 2015). Ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yaitu permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran, juga dapat diterapkan pada semua jenjang kelas. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang termasuk kedalam *educational game*. *Educational game* adalah permainan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, pelatihan dan pengayaan pengetahuan (Sutopo, 2020). Media pembelajaran ular tangga yang akan dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak atau peserta didik. Selain itu, didalam ular tangga yang akan dikembangkan peneliti juga terdapat soal yang disesuaikan dengan ranah kognitif taksonomi bloom.

2. Pembelajaran Sejarah

Syaiful Sagala dalam (Susanto & Akmal, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan secara dua arah antara pengajar dan pembelajar. Sementara sejarah menurut Permendikbud No. 59 Tahun 2014 adalah ilmu tentang asal usul dan perkembangan masyarakat dan bangsa di masa lalu yang berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa di masa kini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah adalah proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk peristiwa, dilakukan dengan cara komunikasi dua arah sehingga pesan/nilai dari sebuah peristiwa tersebut dapat tersampaikan. Menurut Hill dalam (Isjoni, 2007), pembelajaran sejarah sebagai sejarah normatif, substansi, dan tujuannya ditujukan pada segi-segi normatif, yaitu nilai dan makna sesuai tujuan pendidikan. Pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter bangsa bagi generasi muda melalui pendidikan formal yang diharapkan dapat membentuk kesadaran sejarah yang secara moral dapat menumbuhkan nasionalisme peserta didik (Asmara, 2019).

3. Motivasi Belajar

Menurut Aunurrahman, motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar (Ananda & Hayati, 2020). Motivasi menurut Schunk berhubungan dengan tujuan, aktivitas, dan ketekunan. Peserta didik yang memiliki motivasi akan

berupaya menggunakan kemampuannya untuk bekerja terus menerus dan ketika menghadapi tantangan mereka akan bertahan, bahkan berjuang untuk memecahkan masalah (Susanti, 2020). Motivasi belajar mempunyai indikator atau tolak ukur yang harus di capai yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Uno, 2016).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahap pengembangan media ada lima yaitu *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Pada tahap *analyze* dilakukan analisis masalah pembelajaran dan analisis konsep pembelajaran. Tahap *design* dilakukan pengumpulan data, pembuatan *storyboard*, dan menyusun instrumen sebagai alat evaluasi media seperti angket validator ahli media, ahli materi, ahli soal dan penilaian siswa serta angket motivasi belajar. Pada tahap *develop* dimulailah pembuatan produk, validasi dan revisi. Pada tahap *implement* dilakukan ujicoba produk dikelas dan terakhir tahap *evaluate* dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media dari validasi sampai hasil angket siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa/i kelas XI D¹ SMAN 3 Mandau yang berjumlah 35 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan kuesioner (angket). Analisis data menggunakan analisis data kualitatif berupa saran atau masukan terkait media dan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka. Analisis data kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan penilaian siswa yang mana menggunakan skala likert untuk pengukurannya.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik (SB)
2.	4	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	2	Kurang Baik (KB)
5.	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

Setelah didapatkan hasil angket kemudian dihitung menggunakan rumus persentase yang rumusnya adalah:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

ρ : Hasil atau presentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal yang diperoleh

100% : Konstanta

Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi oleh (Arikunto, 2020) untuk menentukan kesimpulan.

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Hasil Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
61%-80%	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21%-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah

a. Tahap Analyze (Analisis)

Analisis masalah, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah seperti kurangnya variasi dalam pembelajaran sejarah, masih digunakan metode konvensional seperti ceramah dengan menggunakan buku cetak atau dengan *slide powerpoint* yang disertai dengan tugas dan diskusi. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena sebagian dari siswa tidak menyimak dengan jelas apa yang disampaikan gurunya saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran sejarah.

Analisis konsep, SMAN 3 Mandau sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang dimuat dalam media adalah pergerakan nasional Indonesia dengan capaian pembelajaran adalah peserta didik mampu menganalisis perkembangan nasionalisme Indonesia sejak awal abad ke-20. Materi pergerakan nasional Indonesia memiliki 2 indikator yaitu munculnya embrio kebangsaan dan nasionalisme Indonesia serta organisasi pergerakan nasional yang terdiri dari Boedi Oetomo, Sarekat Islam dan Indische Partij.

b. Tahap Design (Perancangan)

Pengumpulan bahan, dikumpulkan data terkait ukuran papan permainan ular tangga, ukuran kartu dan ukuran kotak kartu kemudian menyusun materi, menyusun soal dan jawaban yang akan dimuat didalam media serta menetapkan aplikasi *canva* sebagai tempat untuk membuat media.

Pembuatan storyboard, peneliti menggunakan *storyboard* yang dibagi menjadi 2 yaitu terkait dengan aspek media serta aspek materi yang berisikan sumber-sumber yang digunakan dalam pengambilan materi dan gambar yang dimuat dalam media pembelajaran ular tangga.

Menyusun Instrumen, dalam tahapan ini dibuatlah angket sebagai penilaian dari media ular tangga yang terdiri atas angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi soal, angket motivasi belajar siswa dan lembar penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan.

c. Tahap Develop (Pengembangan)

Pembuatan produk, terbagi 3 yaitu tahap pembuatan isi materi yang dibagi rata untuk setiap indikatornya. Kemudian dibuatlah rancangan papan permainan ular tangga yang berukuran 3m x 3m dan 5 jenis kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu hadiah, kartu hukuman dan kartu peluang yang berukuran 8 x 12 cm. Terakhir, dibuatlah kotak untuk 5 jenis kartu yang terdapat dalam media ini dengan ukuran 30 x 1,75 x 13 cm. Setelah itu, media pembelajaran ular tangga dicetak di tempat percetakan untuk kemudian di validasi. Hal ini serupa

dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas & Azmi, 2021), pada penelitiannya mengadakan tahapan validasi setelah produk selesai dengan menerapkan satu ahli di setiap bidangnya.

Validasi ahli media, dilakukan oleh Ibu Dr. Neni Hermita, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan saran/revisi perbaikan media seperti: 1). Tambahkan ular tangga yang berukuran kecil dan bisa di masukkan ke kotak media pembelajaran ular tangga sebagai cadangan; 2). Untuk tampilan angka yang ada di kartu pertanyaan dan jawaban diganti menjadi warna saja jadi setiap kartu pertanyaan dan kartu jawaban mempunyai warna yang sama namun untuk setiap pertanyaannya mempunyai warna yang berbeda untuk menghindari kesalahpahaman. Pada pertemuan kedua dilakukan penilaian angket oleh ahli media. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kriteria Produksi	14
2.	Aspek Tampilan	29
3.	Kualitas Teknis	25
	Jumlah	68

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dan 14 pertanyaan dalam aspek penilaian media. Jumlah skor yang diperoleh adalah 68 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 70. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **97,14%** dengan kategori **“sangat baik”**.

Validasi ahli materi, dilakukan oleh Bapak Dr. Bunari, M.Si yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kelayakan Isi Materi	30
2.	Kemanfaatan Isi	10
3.	Komponen Penyajian	18
	Jumlah	58

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dan 12 pertanyaan dalam aspek penilaian materi. Jumlah skor yang diperoleh adalah 58 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 60. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **96,67%** dengan kategori **“sangat baik”**.

Validasi ahli soal, dilakukan oleh Ibu Dra. Bedriati Ibrahim, M.Si yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli soal.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Soal

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kesesuaian Soal	10

2.	Ketepatan Soal	13
3.	Kelengkapan Soal	9
4.	Keseimbangan Soal	4
	Jumlah	36

Berdasarkan tabel diatas terdapat 4 indikator dan 8 pertanyaan dalam aspek penilaian soal. Jumlah skor yang diperoleh adalah 36 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 40. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **90%** dengan kategori **“sangat baik”**.

d. Tahap Implement (Implementasi)

Implementasi ini dilakukan di kelas XI D¹ SMAN 3 Mandau dengan jumlah 35 orang siswa. **Pertemuan 1**, bertujuan sebagai pembandingan bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi pergerakan nasional Indonesia. Pada pertemuan ini dimulai dengan siswa bersiap mengikuti pembelajaran serta berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing. Setelah itu, guru mengabsensi siswa yang tidak hadir. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kemudian lanjut menjelaskan mengenai materi pergerakan nasional Indonesia dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan dibantu dengan media buku paket dan *slide powerpoint* yang telah dipersiapkan. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa.

Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Ular Tangga

No.	Indikator	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	279
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	257
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	187
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	176
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	265
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	181
	Jumlah	1345

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1345 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 2625. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **51,24%** dengan kategori **“cukup baik”**.

Pertemuan 2, bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi pergerakan nasional Indonesia. Pada pertemuan ini dimulai dengan siswa bersiap mengikuti pembelajaran serta berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing. Kemudian, guru mengabsensi siswa yang tidak hadir. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dilanjutkan dengan mengingatkan kembali dan menjelaskan sekilas mengenai materi pergerakan nasional Indonesia. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang mana 1 kelompok terdiri dari 5/6 orang siswa. Sebelum mulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga, guru menjelaskan mengenai petunjuk permainan ular tangga. Setelah itu, siswa berkumpul dengan anggota

kelompoknya untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Setelah bermain, siswa kembali duduk dikelompoknya untuk berdiskusi membuat laporan diskusi mengenai materi pergerakan nasional yang telah dipelajari. Selanjutnya laporan diskusi berkelompok di presentasikan di depan kelas dan setelah itu diadakan sesi tanya jawab dan yang terakhir perwakilan siswa diminta membuat kesimpulan mengenai materi pergerakan nasional yang nantinya akan diluruskan oleh guru diakhir pembelajaran. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga

No.	Indikator	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	445
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	452
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	305
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	305
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	467
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	304
Jumlah		2278

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 2278 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 2625. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **86,78%** dengan kategori **“sangat baik”**. Siswa juga diminta untuk mengisi lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga, berikut hasil lembar penilaian siswa.

Tabel 8. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Ular Tangga

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Aspek Media	628
2.	Aspek Materi	450
3.	Aspek Soal	471
Jumlah		1549

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dalam lembar penilaian siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1549 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 1750. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **88,51%** dengan kategori **“sangat baik”**.

e. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Setelah tahap implementasi, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran ular tangga secara keseluruhan baik sebelum di ujicobakan maupun setelah di ujicobakan ke siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Branch, 2009), pada tahap evaluasi dilakukan penilaian produk baik sebelum maupun sesudah implementasi. Dari hal tersebut, diperoleh hasil akhir media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 3 Mandau.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah

Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan media pembelajaran ular tangga pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Ular Tangga

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	68	97,14%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Materi	58	96,67%	Sangat Layak
3.	Penilaian Ahli Soal	36	90%	Sangat Layak
4.	Penilaian Siswa	1549	88,51%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 3 Mandau “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian ahli media, ahli materi, ahli soal dan penilaian siswa. Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut (Arikunto, 2020) dengan rentang 81 – 100% berada dalam kategori sangat layak.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Kelas XI SMAN 3 Mandau Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya materi pergerakan nasional Indonesia yang dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran ular untuk melihat apakah media ini memang mampu dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah atau tidak. Menurut Hamzah B.Uno motivasi belajar siswa memiliki 6 indikator. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.

Tabel 10. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga

No.	Indikator Motivasi Belajar	Penggunaan Media Ular Tangga	
		Sebelum	Sesudah
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	53,14%	84,76%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	48,95%	86,1%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	53,43%	87,14%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	50,29%	87,14%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	50,48%	88,95%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	51,71%	86,86%
Rata-Rata Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, terlihat peningkatan persentase di keenam indikator motivasi belajar siswa yang mana sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga berada dalam rata-rata kategori “cukup baik” namun setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga meningkat menjadi rata-rata kategori “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 3 Mandau. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Nadlifatun 2015 yang menyebutkan bahwa berdasarkan uji coba, media ular tangga mampu meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajarnya serta media pembelajaran permainan ular tangga sejarah membawa pengaruh positif, karena dalam pembelajaran sejarah siswa menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, mudah memahami materi dan memotivasi peserta didik.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 3 Mandau berdasarkan penilaian ahli media memperoleh persentase 97,14%, penilaian ahli materi memperoleh persentase 96,67%, penilaian ahli soal memperoleh persentase 90% dan penilaian siswa melalui uji coba lapangan memperoleh persentase 88,51% dengan kategori seluruhnya adalah “sangat layak”. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga yaitu sebesar 86,78% dengan persentase “sangat baik” dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga yang hanya sebesar 51,24% dengan persentase “cukup baik”.

Daftar Pustaka

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV Pusdikra MJ.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Irawan, R. (2022). *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musthofa, D. G. (2020). *Media Untuk Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Nuronnayah, N. (2015). *Pengembangan Permainan Ular Tangga (Snakes and Ladders Game) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Demak Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Semarang.
- Pamungkas, S., & Azmi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukatif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Kolonialisme

- Dan Imperialisme Bangsa Eropa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(1), 137–138.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In IAIN Antasari Press. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 1–31.
- Sri Wahyuni, R., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 39–49.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suroyo, S., Putra, B., Ibrahim, B., Yanuar, Y., Fikri, A., & Bunari, B. (2021). Implementation of Malay Culture in History Subject. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 1(2), 143–152.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Retrieved from <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Banten: TOPAZART.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widianto, D. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Sidoarjo. *Avatara: E- Journal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 1472–1480.